

DAFTAR PUSTAKA

- Aksono, L. D. (2020). *Teknik Animasi 2D & 3D*. Jakarta. Diambil kembali dari Dianisa: https://dianisa.com/pengertian-animasi/#12_prinsip_utama_dalam_membuat_animasi
- Alfathoni, M. A., & Manesah, D. (2020). *Pengantar Teori Film*. Sleman: Deepublish Publisher.
- Arofani, P. (2022). *15 Makanan Khas Betawi yang Legendaris, Semuanya Enak!*. Diambil kembali dari idntimes.com: <https://www.idntimes.com/food/dining-guide/prila-arofani/makanan-khas-betawi?page=all>
- Astari, D. N. (2019). *Perancangan Komik Makanan Khas Betawi. Skripsi Sarjana. Fakultas Seni Rupa. Institut Seni Indonesia Jakarta*. Diambil kembali dari digilib.isi.ac.i: <http://digilib.isi.ac.id/4357/>
- Azizah, L. N. (2021). *Pengertian Budaya: Ciri-ciri, Fungsi, Unsur, dan Contohnya*. Diambil kembali dari Gramedia: https://www.gramedia.com/literasi/budaya/#Ciri-ciri_Budaya
- Bangun, S. C., Siswandi, Narawati, T., & Manua, J. R. (2017). *Seni Budaya*. DKI Jakarta: Kemendikbud.
- Barnes, S. (2020). *What Is Illustration? A Look at Its Modern Beginnings to How It Is Used Today*. Diambil kembali dari mymodernmet.com: <https://mymodernmet.com/illustration-definition/>
- Berman, A., Koziar, B., & Erb, G. (2010). *Koziar and Erb's Fundamentals of Nursing*. Australia: Pearson Education Inc.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). *Film Art An Introduction Eight Edition*. Boston: Mc Graw-Hill.
- Brown, B. (2015). *Cinematograph Theory & Practice Iimagemaking For Cinematographers & Directors*. New York: Routledge.
- Direktorat Perlindungan Kebudayaan. (2022). *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan*. Diambil kembali dari Sebanyak 1728 Warisan Budaya Takbenda (WBTb) Indonesia Ditetapkan: <http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/dpk/sebanyak-1728-warisan-budaya-takbenda-wbtb-indonesia-ditetapkan/#:~:text=Kementerian%20Pendidikan%2C%20Kebudayaan%2C%20Riset%2C,terbagi%20ke%20dalam%205%20domain.>
- Fauzi, A. (2019). *Gulali Bentuk Ayam Sebagai Inspirasi Penciptaan Perhiasan Logam. Skripsi Sarjana. Fakultas Seni Rupa. Institut Seni Indonesia Yogyakarta*. Diambil kembali dari digilib.isi.ac.id: <http://digilib.isi.ac.id/4276/>

- Fernandes, I. (2002). *Macromedia Flash animation & cartooning : a creative guide*. Diambil kembali dari archive.org: <https://archive.org/details/macromediaflasha0000fern/page/n5/mode/1up>
- Indonesia. (Tambahan Lembaran Negara RI Nomor 5060). *Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Ityana, M. (2022). *Hampir Punah, Tradisi Nyorog Masyarakat Betawai Sebelum Ramadhan*. Diambil kembali dari Sinergi Jakarta: <https://www.sinergijakarta.com/netizen/pr-4873685845/hampir-punah-tradisi-nyorog-masyarakat-betawai-sebelum-ramadhan>
- Kaloyanov, N. (2022). *What is Illustration? Definition, Evolution, and Types*. Diambil kembali dari graphicmama.com/: <https://graphicmama.com/blog/what-is-illustration/>
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2013). *Indonesia Miliki Kekayaan dan Keanekaragaman Budaya*. Diambil kembali dari Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia: https://www.kominfo.go.id/index.php/content/detail/1342/Indonesia+Miliki+Kekayaan+dan+Keanekaragaman+Budaya/0/berita_satker
- Kemp, S. (2021). *DIGITAL 2021: INDONESIA*. Diambil kembali dari datareportal.com: <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia>
- Kertamuda, F. (2011). Konselor dan Kesadaran Budaya (Cultural Awareness). *Jurnal Universitas Paramadina*, 6(1), 11-27.
- Kusumo, R. (2021). *Tradisi Nyorog, Budaya Betawi Sambut Ramadan yang Hampir Punah*. Diambil kembali dari goodnewsfromindonesia.id: <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2021/04/11/tradisi-nyorog-budaya-betawi-sambut-ramadan-yang-hampir-punah>
- Lesadmin. (2021). *Apa Manfaat Memahami Budaya yang Berbeda?* Diambil kembali dari Les Elfes International: <https://www.leselfes.com/understanding-different-cultures/>
- Lowenfeld, V., & Brittain, W. L. (1975). *Creative and Mental Growth*. Macmillan.
- Mariyati, L. I., & Rezanita, V. (2021). *Psikologi Perkembangan Sepanjang Kehidupan Manusia*. Umsida Press.
- Masdudin, I. (2011). *Mengenal Dunia Film*. Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan.
- McCrindle, M. (2021). *Mccrindle*. Diambil kembali dari Four distinctives of Generation Alpha: <https://mccrindle.com.au/article/topic/generation-alpha/four-distinctives-of-generation-alpha/>
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Alfabeta.

- Na'im, A., & Syaputra, H. (2012). *Kewarganegaraan Suku Bangsa Agama dan Bahasa Sehari-hari Penduduk Indonesia*. Diambil kembali dari bps.go.id: <https://www.bps.go.id/publication/2012/05/23/55eca38b7fe0830834605b35/kewarganegaraan-suku-bangsa-agama-dan-bahasa-sehari-hari-penduduk-indonesia.htm>
- Nahak, H. M. (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 165.
- Narin, & Kanih. (2023). Pelestarian Tradisi Betawi . (F. Wahyuningsih, Pewawancara)
- Novitasari, C. (2023). *Pengertian Animasi Tweening*. Diambil kembali dari Pusat Belajar Para Pelajar Indonesia: <https://pelajarindo.com/pengertian-animasi-tweening-cara-kerja/>
- Novitasari, V. D. (2022). *Perancangan Buku Ilustrasi Makanan Tradisional Khas Kota Surabaya untuk Anak Usia 9 - 12 Tahun. Skripsi Sarjana. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Surabaya*. Diambil kembali dari digilib.unesa.ac.id: <https://digilib.unesa.ac.id/detail/YTQ0ODg5YzAtOGFkZC0xMWVjLTkxOGUtMDUwYjBiZjAzYjAz>
- Nurrohman, T. (2021). *Tradisi Nyorog Betawi, Ajang Silaturahmi Pada Keluarga*. Diambil kembali dari genpi.id: <https://genpi.id/tradisi-nyorog-betawi-ajang-silaturahmi-pada-keluarga/>
- Nurrohman, T. (2021). *Tradisi Nyorog Betawi, Ajang Silaturahmi Pada Keluarga*. Diambil kembali dari Genpi.id: <https://genpi.id/tradisi-nyorog-betawi-ajang-silaturahmi-pada-keluarga/>
- Prafitasari, A. (2023). *3 Penetapan Interes Bentuk dalam Penciptaan Karya Seni*. Diambil kembali dari adjar.grid.id: <https://adjar.grid.id/read/543786763/3-penetapan-interes-bentuk-dalam-penciptaan-karya-seni?page=all>
- Purbasari, M. (2010). Indahnya Betawi. *Humaniora* 1(1), 3.
- Rahmat, A. (2015). *Sosiologi Pendidikan*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Saputra, Y. A. (2023). Dari Mana Asal - Usul Suku & Budaya Betawi ? | Podcast Nusantara. (A. Biantoro, Pewawancara)
- Sarrahdiba, T. U., & Perdana, B. B. (2017). Perancangan Animasi Motion Grafis Sebagai Media Pengenalan Budaya dan Kesenian Wayang Golek. *Sketsa*, 4(1), 63-70.
- Satria. (2013). *Budaya Rakyat Semakin Terpinggirkan*. Diambil kembali dari ugm.ac.id: <https://www.ugm.ac.id/id/berita/8131-budaya-rakyat-semakin-terpinggirkan>
- Setiawan, F. D. (2021). *Sejarah Asal Usul Etnis Betawi di Kota Jakarta*. Diambil kembali dari Narasi Sejarah: <https://narasisejarah.id/sejarah-asal-usul-etnis-betawi-di-kota-jakarta/>

- Sholihatun. (2018). *Sejarah Jamiatul Khair dalam Pembentukan Masyarakat Islam Betawi*. Omah Aksoro Indonesia.
- Sit, M. (2012). *Perkembangan Peserta Didik*. Perdana Publishing.
- Sue, D. W. (2006). *Multicultural Sosial Work*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suheri, A. (2006). *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Diambil kembali dari 123dok: <https://123dok.com/document/qo1o917z-animasi-multimedia-pembelajaran-agus-suheri-jurusan-teknik-informatika.html>
- Sutarsih, T., & Marhaeni, H. (2023). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2022*. DKI Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Suyanto, M. (2015). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: 2005. Diambil kembali dari Repository Amikom: https://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_11.11.5079%20.pdf
- Tifada, D. A., & Winardi, A. D. (2022). *Tradisi Nyorog: Cara Orang Betawi Sambut Bulan Suci Ramadan*. Diambil kembali dari Voi: <https://voi.id/memori/150741/tradisi-nyorog-cara-orang-betawi-sambut-bulan-suci-ramadan>
- Utami, S. (2018). Kuliner Sebagai Identitas Budaya: *Journal of Strategic*, 8(2), 36 - 44.
- Wibawa, I. B. (2022). Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Informasi Tentang Pemakaman Mepasah di Desa Truntan Untuk Remaja Bali. *E-Proceeding of Art & Design*, 8(5), 3242-3273.
- Widyanti, W. A. (2021). *Penciptaan Karya Film "Permen" dengan Teknik Animasi 2D Frame By Frame*. Skripsi Sarjana. Fakultas Seni Media Rekam. Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Diambil kembali dari digilib.isi.ac.id: <http://digilib.isi.ac.id/8849/>
- Winkler, E. (2022). *What Is 2D Animation?* Diambil kembali dari softwarehow.com: <https://www.softwarehow.com/what-is-2d-animation/>
- Yustika, G., & Puteri, A. (2023). *10+ Hidangan Lebaran Khas Betawi yang Wajib Dicoba!* Diambil kembali dari Orami: <https://www.orami.co.id/magazine/hidangan-lebaran-khas-betawi>
- Zaitun. (2016). *Sosiologi Pendidikan Teori dan Aplikasinya*. Pekan Baru: Kreasi Edukasi Publishing and Consulting Company.