

DAFTAR PUSTAKA

- Heller, S., & Arisman, M. (2000). *The Education of an Illustrator*. New York: Allworth Press.
- Alrazi, C. Z., & Rachman, A. (2021). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Animasi Periklanan Digital Pencegahan Covid-19. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 14(2), 190-202.
- Ambri, A., & Rahmi, A. N. (2021). PEMBUATAN ANIMASI 2D TERBENTUKNYA GUNUNG BERAPI DAN DAMPAK BAGI LINGKUNGAN DITIMBULKAN MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAFIK. *Information System Journal*, 4(2), 1-6.
- Amien, A. R. P. (2021). Media Pembelajaran Mengenai Kosakata Bahasa Jawa Krama Untuk Anak SD Berbasis Animasi Motion Graphic. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(2), 185-194.
- Anggraeni, Mustika. (2017). *Satu Bingkai Kearifan Lokal Purworejo (Batik Adi Purwo)*. Yogyakarta: Diandra Kreatif.
- Astani, A. R. (2018). Perancangan video profil khasanah Batik “Adi Purwo” Kabupaten Purworejo. *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 21(1), 33-43.
- Astuti, E. P., Purwoko, R. Y., & Sintiya, M. W. (2019). Bentuk etnomatematika pada Batik Adipurwo dalam pembelajaran pola bilangan. *Journal of Mathematics Science and Education*, 1(2), 1-16.
- Bagiya, B., Aji, D. B., & Setyorini, N. (2019, October). Kajian Semiotika Motif Batik Tulis Adi Purwo Khas Purworejo dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas X SMA. In *Pesona: Pekan Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* (Vol. 2, pp. 27-33).
- Basiroen, V. J., & Kana, N. D. (2019). Cultural expression of javanese & chinese culture in batik lasem from 14th to 19th century. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 8(10), 1708-1718.
- Dqlab.id. (2021). Kenali Etnografi, Salah Satu Metode Analisis Data Kualitatif untuk Penelitian Sosial. Diakses dari <https://dqlab.id/kenali-etnografi-salah-satu-metode-analisis-data-kualitatif-untuk-penelitian-sosial>
- Guntur, G. (2016). *PENELITIAN ARTISTIK: SEBUAH PARADIGMA ALTERNATIF*.
- Husnunnisa, Intan Aulia. (9 Desember 2022). Apa Itu Design Thinking? Ini Penerapan dan Manfaatnya Bagi Perusahaan. Diakses dari <https://www.ruangkerja.id/blog/design-thinking>.
- Khalis, F. M., & Mustaffa, N. (2017). Cultural inspirations towards malaysian animation character design. *Malaysian Journal of Communication*, 33(1), 487-501.
- Lau, M. I., Dzikri, A., & Prasetyaningsih, S. (2016). Implementasi Teknik Rigging Pada Film Animasi 2 Dimensi “Gadis Sapu Lidi”. *Jurnal Simetris*, 7(2), 427-438.
- Mukhtaromin, Widyaiswara (20 November 2022). Mengenal Design Thinking. Diakses dari <https://bppk.kemenkeu.go.id/balai-diklat-keuangan-pontianak/artikel/mengenal-design-thinking>

