

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pusdatin. Kemendikbud, *Statistik Kebudayaan 2021*. 2021. [Online]. Available: [http://publikasi.data.kemdikbud.go.id/uploadDir/isi\\_CC4179A6-B4FF-4E0C-809B-5CADD9132AB5\\_.pdf](http://publikasi.data.kemdikbud.go.id/uploadDir/isi_CC4179A6-B4FF-4E0C-809B-5CADD9132AB5_.pdf)
- [2] P. K. Banyumas, *Sejarah Banyumas*, [www.banyumaskab.go.id](http://www.banyumaskab.go.id).  
<https://www.banyumaskab.go.id/>
- [3] G. Marwoko, *Psikologi Perkembangan Masa Remaja, J. Tabbiyah Syari'ah Islam*, vol. 26, no. 1, pp. 60–75, 2019.
- [4] S. Widi, *Warga Indonesia Paling Gemar Tonton Film Korea lewat Streaming*, [dataindonesia.id](http://dataindonesia.id), 2022.  
<https://dataindonesia.id/internet/detail/warga-indonesia-paling-gemar-tonton-film-korea-lewat-streaming>
- [5] A. Mutia, *Demam K-Pop, Orang Indonesia Habiskan 1,5-3 Jam Nonton Drakor*, [databoks.katadata.co.id](http://databoks.katadata.co.id), 2022.  
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/08/24/studi-jakpat-demam-k-pop-orang-indonesia-habiskan-15-3-jam-nonton-drakor>
- [6] R. D. Bunga, M. M. Rini, and M. F. Serlin, *Peran Cerita Rakyat Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indoneisa Di Kabupaten Ende, Retorika*, vol. 1, no. 1, pp. 65–77, 2020.
- [7] M. A. Gunawan, S.Pd. and M. A. Dr.Asnil Aidah Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*.
- [8] B. P. S. Indonesia, *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2021*, p. 341, 2021.
- [9] F. Ke, H. Lin Kun Shan, Y. H. Ching, and F. Dwyer, “Effects of Animation on Multi-Level Learning Outcomes for Learners with Different Characteristics: A Meta-Analytic Assessment and Interpretation,” *J. Vis. Lit.*, vol. 26, no. 1, pp. 15–40, 2006, doi: 10.1080/23796529.2006.11674630.
- [10] R. A. Kurniawan and T. C. Kusumandyoko, *Perancangan Motion Graphic Untuk Mengkenalkan Batik 'Ndulit' Khas Kota Gresik, J. Barik*, vol. 2, no. 3,

- pp. 86–96, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- [11] M. R. ROSANDI, *Perancangan Motion Graphic Sejarah Kerajaan Majapahit Dari Terbentuk Hingga Masa Kejayaan*, 2019.
- [12] M. I. T. T. P. Shaleha, *Perancangan Ilustrasi Asal Usul Nama Banyumas Melalui Media Buku Cerita Rakyat*, 2022.
- [13] P. Sue, *Instagram Philip Sue\_Art*, *Instagram.com*, 2022. [https://www.instagram.com/philipsue\\_art/](https://www.instagram.com/philipsue_art/)
- [14] D. Ardinaryas Lojaya, *Character Design Portofolio 2020*, *david.lojaya.com*, 2020. <http://david.lojaya.com/>
- [15] Crackthetoy, *Instagram Crackthetoy*, 2022. <https://www.instagram.com/crackthetoy/>
- [16] U. N. M. S. dan Desain, *Perancangan Media Informasi Cerita Rakyat Toakala Sang Kera Putih Bantimurung*, *You tube*, 2021. [https://www.youtube.com/watch?v=HA5\\_6EKNo24&t=140s](https://www.youtube.com/watch?v=HA5_6EKNo24&t=140s)
- [17] J. Danandjaja, *Folklore Indonesia*. 1994.
- [18] A. Purwanti and H. Haryanto, *Pengembangan Motion Graphic Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas I Sekolah Dasar*, *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 2, no. 2, pp. 190–200, 2015, doi: 10.21831/tp.v2i2.7609.
- [19] Ms. Indiria Maharsi, *Ilustrasi, ilustrasi*, p. 18, 2016.
- [20] J. H. Pertiwi, *Perancangan Buku Ilustrasi Falsafah Pada Bangunan Masjid Menara Kudus*, *Perpust. ISI Yogyakarta*, p. 13, 2019.
- [21] B. Suryo Banindro, A. Zacky, and R. Widya Ardilla, *Merancang Concept Art Panduan Kegiatan Kreatif Di Masa Disrupsi Pandemi Covid-19 Bagi Remaja Proyek Eksperimen Adaptasi Novel 'Arok Dedes' Pramoedya Ananta Toer*, pp. 1–7, 2021.
- [22] M. R. E. Putra, *Rancangan Modelling Dan Animasi Film Drama Dengan*

- Teknik Gabungan Live-Shoot Dan Animasi Berjudul "Lesson To Me."* 2021.
- [23] D. W. Wardiah, "Peran Storytelling Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis, Minat Membaca Dan Kecerdasan Emosional Siswa," vol. 15, no. 2, pp. 42–56, 2017.
- [24] L. Dwi, *Teknik Animasi 2D dan 3D*, vol. 4, no. 1, pp. 1–23, 2016.
- [25] Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian*. 2011.
- [26] Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. PT Bumi Aksara, 2008.
- [27] P. D. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 2019.
- [28] Mk. Eka Diah Kartiningrum, *Panduan Penyusunan Studi Literatur*, 2015.
- [29] E. P. B. I. F. K. dan I. P. Ulfa, *Analisis Kompenen 5W+1H pada Laporan Perjalanan Dalam Surat Kabar Republik Edisi 2015-2016 Sebagai Implementasi Pembelajaran SMP Kelas VIII*, *Nat. Methods*, vol. 9, no. 6, p. 2016, 2016, [Online]. Available: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/26849997><http://doi.wiley.com/10.1111/jne.12374>
- [30] A. Meilinda, *Analisis Unique Selling Proposition Pada Kegiatan Promosi Rumah Makan*, *eJournal Ilmu Komun.*, vol. 6, no. 2, pp. 28–42, 2018.
- [31] N. Purwokartun, *Pemburu Pertama Babad Banyumas*, *babadbanyumas.com*, 2022. <https://babadbanyumas.com/pemburu-pertama-babad-banyumas/>
- [32] yayasan P. K. B. dan P. Kethoprak, *Kethoprak Babad Banyumas*, *youtube.com*, 2015. [https://www.youtube.com/watch?v=FJ\\_XzmVD05U&t=3205s](https://www.youtube.com/watch?v=FJ_XzmVD05U&t=3205s)
- [33] T. Susilo, *RRI Purwokerto bangkitkan ketoprak melalui lakon 'Jaka Tingkir Suwito*, *antaranews.com*, 2022. <https://www.antaranews.com/berita/3111753/rri-purwokerto-bangkitkan-ketoprak-melalui-lakon-jaka-tingkir-suwito>