

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Junardy, M & Widjajanto, D 2017, *Man's Defender*, Gramedia

### Jurnal

Afifah, N 2019. 'Makna Simbolik Wayang Golek Jawa Barat', Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah

Arindiono, RJ & Ramadhani, N 2013, 'Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Kelas 5 SD', *Jurnal Sains & Seni POMITS*, vol. 2, no.1, DOI:10.12962/j23373520.v2i1.2856

Ariyati, S & Misriati, T 2016, 'Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna', *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, vol. 2, no. 1, 1 Februari 2016.

Firmansyah, A, 2010, 'Perancangan Media Informasi Tentang Wayang Golek Untuk Anak-Anak', Tesis Diploma, Universitas Komputer Indonesia

Hasanah, H 2016, Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial), *Jurnal At-Taqaddum*, vol. 08, DOI:10.21580/at.v8i.1163

Panggabean, EJ, 2015, 'Instrumen Sambo (Samosir Bonggo) Di Desa Tomok Kecamatan Simanindo Kabupaten Samosir', Disertasi, Universitas Medan

Priyanto & Musthofa, BM 2020, 'Seni Pertunjukan Wayang Golek Sebagai Daya Tarik Pariwisata Budaya Di Saung Angklung Udjo', *Jurnal Vokasi Indonesia*, vol. 8, no. 1, pp. 49-54.

Rizali, M, Warhat, R, Zebua, E 2019, 'Pengaruh Elemen-Elemen Desain Komunikasi Visual (DKV) Box Art Game Terhadap Story Line Berdasarkan Persepsi Gamers Pada Video Game Populer Di Indonesia', *Jurnal Seni Rupa*, vol. 08, no. 02, 27 September 2019.

Rohmah, F. Cahyana, A. & Falah, AM 2021, 'Pengaruh Perubahan Masyarakat Pada Perkembangan Rupa Wayang Golek Sunda', *Jurnal ATRAT*, vol. 09, no. 2, DOI:10.26742/atrat.v9i2.1723

- Rosyadi 2009, 'Wayang Golek Dari Seni Pertunjukan Ke Seni Kriya (Studi Tentang Perkembangan Fungsi Wayang Golek di Kota Bogor)', *Jurnal Penelitian Sejarah dan Budaya*, vol. 1, no. 2, DOI:10.30959/patanjala.v1i2.239
- Sabunga, B. Budimansyah, D. & Sauri, S 2016, 'Nilai-Nilai Karakter Dalam Pertunjukan Wayang Golek Purwa', *Jurnal Sosioreligi*, vol. 14, no. 1, Maret 2016.
- Sadono, S. Nugroho, C. & Nasionalita, K 2018, 'Pewarisan Seni Wayang Golek Di Jawa Barat', *Jurnal Rupa*, vol. 03, no. 05, DOI:10.25124/rupa.v3i2.1822
- Soedarso, N 2014, 'Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada', *Jurnal Binus*, vol. 5, no.2, DOI:10.21512/humaniora.v5i2.3113
- Ulfa, A, 2013, 'Perancangan Media Promosi Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang Berbasis Animasi', Tesis, Universitas Negeri Padang
- Wijaya, TA 2018, 'Perancangan Informasi Tentang Lubang Resapan Biopori Melalui Video Motion Graphic', Tesis, Universitas Komputer Indonesia
- Wijaya, PY 1999, 'Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual', *Jurnal Nirmana*, vol. 1, no. 1, 1 Januari 1999.
- Wirasari, I & Karo, TE 2018, 'Kajian Gaya Bahasa Iklan Antangin Fit Pada Media Sosial', *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain & Periklanan*, vol. 03, no. 02, 5 Juni 2018.
- Wirdaningsih & Mardhatillah 2017, 'Penerapan Media Audio-Visual Terhadap Keaktifan Pada Materi Hubungan Antara Sumber Daya Alam Dengan Lingkungan Siswa Kelas IV SD Negeri Pasi Teungoh Kecamatan Kaway XVI', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 3, no. 2, 12 September 2017.

### **Website**

- Dinas Kebudayaan & Pariwisata Kota Bandung 2022, Tentang Kami, Dinas Kebudayaan & Pariwisata Kota Bandung, dilihat 28 Mei 2022, <https://disbudpar.bandung.go.id>.

Dinas Pariwisata & Kebudayaan Kabupaten Garut 2013, Wayang Golek, Dinas Pariwisata & Kebudayaan Kabupaten Garut, dilihat 24 Juni 2022, <https://sipaku.disparbud.garutkab.go.id>

Febri, F 2017, 7 Fakta Psikologi Remaja Umum Wajib Tahu, blog, dilihat 27 Mei 2022.

Kurnia, G & Nalan, AS 2003, Deskripsi Kesenian Jawa Barat, Dinas Kebudayaan & Pariwisata Jawa Barat, Bandung

Reza 2018, 'Macam-Macam Jenis Vektor', blog post, Sekolah Desain, 30 Oktober, dilihat 27 Mei 2022.

### **Perkuliahan**

Albar, D & Yunus, S 2021 'Strategi Kreatif & Strategi Komunikasi', Presentasi PowerPoint, dilihat 27 Mei 2022.

Hidayatullah, T 2020, 'Target Audience', Presentasi PowerPoint, dilihat 23 Mei 2022.

Hidayatullah, T, 2022, 'Bimbingan ke-4: Bab 3, Universitas Komputer Indonesia, 17 Mei 2022.

Kurniawan, I, 2021, 'Kuliah ke-6: Mandatory, Universitas Komputer Indonesia, 20 November 2021.

Mulyana, AR 2021, 'Strategi Komunikasi Pesan & Visual', Presentasi PowerPoint, dilihat 27 Mei 2022.

Wantoro & Cahyadi, AT 2020, 'Target Audiens & Moodboard', Presentasi PowerPoint, dilihat 27 Mei 2022.