DAFTAR PUSTAKA

Ayuwargil, Kustin (2018). *Youtube Jadi Aplikasi Media Paling Populer di Indonesia.* CNN Indonesia. Tersedia di: https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20180406202852-213-288967/youtube-jadi-aplikasi-media-paling-populer-di-indonesia/ (2 Juli 2018).

Danasasmita, Saleh (2006). *Mencari Gerbang Pakuan: dan kajian lainnya mengenai Budaya Sunda.* Bandung: Pusat Studi Sunda.

_____ (2015). *Melacak Sejarah Pakuan Pajajaran dan Prabu Siliwangi.* Bandung: Kiblat Buku Utama.

Darmaprawira, W.A.S (2002). *Warna: Teori dan kreativitas penggunanya.* Bandung: Penerbit ITB.

Ekadjati, E. S. (2014). *Dari Pentas Sejarah Sunda: Sangkuriang hingga Juanda.* Bandung: Kiblat Buku Utama.

Fathurrahman (2017) *Perancangan Media Informasi Kimono Melalui Media Pembelajaran Animasi Interaktif.* Universitas Komputer Indonesia. (Tugas Akhir).

Fitriana, M. N. (2014). *Analisis Narasi Film "My Name Is Khan" Dalam Perspektif Komunikasi Antaragama dan Budaya.* UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. (Skripsi).

Ghazali, M. I. (2011). *Perancangan Komik Prabu Siliwangi Sebagai Raja Pajajaran.* Universitas Komputer Indonesia. (Tugas Akhir).

Gupta, E. B. (2013). *Perancangan Buku Cerita Bergambar Prabu Siliwangi.* Universitas Komputer Indonesia. (Tugas Akhir).

Iskandar, Yoseph (2008). *Sejarah Jawa Barat (Yuganing Rajakawasa).* Bandung: CV Geger Sunten.

Kustanto, Lilik (2015). *Analisis Naratif: Kemiskinan Dalam Program Reality TV "Pemberian Misterius" di Stasiun SCTV.* Yogyakarta: Jurnal Rekam Vol.11 No.2 ISI Yogyakarta.

Kusumasari, R. N. (2015). Lingkungan Sosial Dalam Perkembangan Psikologis Anak. *Jurnal Ilmu Komunikasi (J-IKA). Vol 11. No.1*

Lubis, N. H (2003). *Sejarah Tatar Sunda Jilid 1.* Bandung: Satya Historika.

Pangersana, R. P. (2015). *Mengenal Sejarah Prabu Siliwangi Melalui CD Interaktif.* Universitas Komputer Indonesia. (Tugas Akhir).

Prakoso, Gatot. (2010). *Pengetahuan Dasar Film Animasi: Animasi dan Film.* Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ.

Putranto, O. D (2017). *Perancangan Informasi Tata Krama Makan Budaya Sunda Melalui Media Buku Cerita Ilustrasi*. Universitas Komputer Indonesia. (Tugas Akhir).

Rahmah, A. S (2014). *Analisis Narasi Film 99 Cahaya di Langit Eropa.* UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. (Skripsi)

Rifwan, A.M. I. (2015). *Analisis Naratif Film Captain America: The First Avengers.* Telkom University. (Skripsi).

Sanjaya, Ade. (2015 Juli). *Pengertian Promosi Tujuan dan Bentuk Menurut Definisi Para Ahli.* Alinea 2. Tersedia di: http://www.landasanteori.com/2015/07/pengertian-promosi-tujuan-dan-bentuk.html/ (2 Juli 2018).

Santrock, J. W. (2003) *ADOLESCENCE: Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga.

Sanyoto, S. E. (2010) *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain.* Yogyakarta: Jalasutra.

Simanulang, Daniel (2010). *Analisis Struktural dan Fungsi Terhadap Cerita Rakyat Batak Toba (Mulajadi Na Bolon, Datu Parngongo, dan Angkalau).* Universitas Sumatera Utara. (Skripsi).

Sobana, Tatang (2006). *Warisan Budaya Karuhun Sunda*. Panca Utama Mandiri: Bandung.

Suherman, R. P. (2017). *Perancangan Informasi Etno-astronomi Sunda Melalui Video Motion Graphic.* Universitas Komputer Indonesia. (Tugas Akhir).

Sutaarga, M. A. (1965). *Prabu Siliwangi.* Bandung: Duta Rakjat.

Tondreau, Beth. (2008). *Layout Essentials: 100 design principles for using grids.* Beverly: Rockport Publishers.