

DAFTAR PUSTAKA

- Alvirtyantoro, R. (2024) *Penyebab Orang Indonesia Suka Anime*, medcom.id.
Available at: <https://www.medcom.id/hiburan/film/GbmDLE3N-penyebab-orang-indonesia-suka-anime> (Accessed: 4 July 2025).
- Bordwell, D., Thompson, K. and Smith, J. (2020) *Film Art: an Introduction, Twelfth Edition*.
- E. Hendrayani et al. (2024) 'Strategi Promosi Media Sosial Dan Pengaruhnya Terhadap Keputusan Mahasiswa Dalam Memilih Institusi Pendidikan Tinggi', *Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 2(3), pp. 136–146. Available at: <https://doi.org/10.36490/jmdb.v2i3.1143>.
- Fadli, M.R. (2021) 'Memahami desain metode penelitian kualitatif', *Medan, Restu Printing Indonesia*, hal.57, 21(1), pp. 33–54. Available at: <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>.
- Farid, I. et al. (2023) 'Perkembangan Pendidikan Di Indonesia Dari Masa Ke Masa', *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 12(2), p. 215. Available at: <https://doi.org/10.31000/lgrm.v12i2.8850>.
- Fatharani, N.A. and Yuliana, L. (2024) 'Analisis Strategi Marketing 4c Pada Bogor Permai Bakery', *Jurnal Bina Bangsa Ekonomika*, 17(1), pp. 830–839.
- Hidayat, D. and Hidayat, Z. (2020) 'Anime as Japanese Intercultural Communication: A Study of the Weeaboo Community of Indonesian Generation

Z and Y', *Romanian Journal of Communication and Public Relations*, 22(3), pp. 127–129.

Jacob, J. (2025) *AIDA: Pengertian dan Cara Penerapannya dalam Marketing*, *Taptalk*. Available at: <https://taptalk.io/blog/aida> (Accessed: 2 August 2025).

Juniardi, W. and Humaira, Z.L. (2023) *Caption Text: Pengertian, Fungsi, Jenis, dan Contoh*, *Quipper Blog*. Available at: <https://www.quipper.com/id/blog/mapel/bahasa-inggris/caption-text/> (Accessed: 2 August 2025).

Krisnoputra, A.A. (2020) 'Perancangan Storyboard Untuk Animasi 2D Tentang Makna Filosofis Motif Batik Klasik Yogyakarta', pp. 16–17.

Ninggar, A.M. (2023) *Kostum-Kostum Memukau di Dunia Film: Dari MALEFICENT Hingga BLACK PANTHER, Mana yang Paling Kece?*, *kapanlagi.com*. Available at: <https://www.kapanlagi.com/showbiz/film/internasional/kostum-kostum-memukau-di-dunia-film-dari-maleficent-hingga-black-panther-mana-yang-paling-kece-006a02.html?page=2> (Accessed: 3 July 2025).

Novendawati Wahyu, S. (2022) 'Menenal Analisa Konten Dan Analisa Tematik Dalam Penelitian Kualitatif', *Forum Ilmiah*, 19, p. 78.

Rahmah Al, L., Dwi Rahadiano, I. and Fiandra, Y. (2025) 'Perancangan Animatic Storyboard Untuk Animasi 2D Mengenai Cara Orang Tua Mendidik Anak Autis Dalam Merawat Diri', 12(1), p. 728.

Sassara, C. (2020) *2D vs. 3D Animation: Pros & Cons for Marketing Videos*, *vmgstudios.com*. Available at: <https://blog.vmgstudios.com/2d-vs-3d-animation-pros-cons-marketing-video> (Accessed: 10 July 2025).

Sya'adah, S.F. (2024) 'Strategi Promosi Berbasis Digital Marketing dalam Meningkatkan Minat Calon Peserta Didik Baru di Sekolah', *Jurnal Pendidikan dan Bahasa*, 1(4), pp. 322–333.

Syafira, D. and Akbar, D. (2023) 'Penggunaan Digital Advertising Dalam Promosi Championship Event Oleh Myedusolve', *Bisnis Event*, 4(13), pp. 1–9. Available at: <https://doi.org/10.32722/bev.v4i13.5543>.

Zharfa Banuaji, S., Rahmansyah, A. and Komunikasi Visual, D. (2023) 'Perancangan Storyboard Dalam Animasi 2D “Meraki” Mengenai Fenomena Creative Block', 10(6), p. 10821.