

## DAFTAR PUSTAKA

- \_\_\_\_\_, (2014). *Sejarah Unik Tentang Crayon / Shinchon*. Kaskus.
- \_\_\_\_\_, (2021). *Kenalan dengan Keluarga Pak Somat yang Sederhana dan Penuh Komedi*. Liputan 6.
- An, Handoko. (2014). “*Keluarga Somat*”, *Film Animasi Keluarga Masa Kini*. Kompasiana.
- Biran, M. Y. (2009). *Sejarah Film; 1900 – 1950*. Depok: Komunitas bambu.
- Definisi Plastisin*. KBBI. 20 Mei 2022. (14.20)
- Kenalan dengan Keluarga Pak Somat yang Sederhana dan Penuh Komedi*. (2021). Liputan 6.
- Radar Palembang. (2015). *Awal Mula Kartun Shinchon*.
- Sejarah Anime: Sejak 1907 hingga Mewabah ke Indonesia*. CNN Indonesia.
- Yoshito Usui*. Crayon Shinchon Fandom.
- Yuniar, Nanien. 2020. *Jalan Panjang untuk film animasi Indonesia*. Antara News.
- Atika, R. (2021). *Pesan Dakwah Dalam Film Animasi Keluarga Somat (Study Analisis Semiotik Roland Barthes)* (Doctoral dissertation, UIN SMH BANTEN).
- Awule, M. E., Sentinuwo, S. R., & Lumenta, A. S. (2016). Pembuatan Film Animasi 3D Menggunakan Metode Dynamic Simulation (Studi Kasus: Alramona n'Taumatta n'Talroda). *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 5(4), 70-79.
- Channel Youtube Sobat Nostalgia. (2020, Desember 15). *Manasuka Siaran Niaga TVRI – Acara TV Nostalgia*.
- Deskoni, D. (2012). Pengembangan Media Kartun Animasi Pada Pembelajaran Ekonomi Pembangunan Di Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. In *Forum Sosial* (Vol. 5, No. 1, pp. 23-24). Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.
- Ginanjari, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Mata Kuliah Pemindahan Tanah Mekanik.

- Hidayati, M. R., Purwanto, B. E., & Anwar, S. (2019, February). RELASI MAKNA FILM ANIMASI KELUARGA SOMAT EPISODE FLYING FOX DAN EPISODE TETANGGA BARU. In *Pertemuan Ilmiah Bahasa dan Sastra Indonesia* 1.
- I Kadek, F. P. J., Ni Ketut, P. S., & Gede Bayu, S. P. (2022). PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR “PANJI SEMIRANG” DARI JAWA TIMUR DI TANTRAZ COMIC.
- IKHWANUL, I. (2016). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PERILAKU KONSUMEN DALAM MEMBELI PRODUK ANIME (STUDI DESKRIPTIF TOKO ALL BLUE DISTRO ANIME PADANG) (Doctoral dissertation, Universitas Andalas).
- Kurnianto, A. (2015). Tinjauan Singkat Perkembangan Animasi Indonesia dalam Konteks Animasi Dunia. *humaniora*, 6(2), 240-248.
- Millah, I. (2018). Psikologi anime: Studi deskriptif pada Komunitas Anime UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Muhammad, F. M. (2020). *PENGARUH ANIME TERHADAP KEMAMPUAN BERBAHASA JEPANG SISWA EKSTRAKULIKULER PESAT JAPANESE CLUB SMA PLUS PGRI CIBINONG* (Doctoral dissertation, Universitas Darma Persada).
- Sangidun, S. Pornografi Dalam Serial Anime Anak (Analisis Semiotika Dalam Serial Crayon Shin Chan). *Komunika*, 9(1), 103-113.
- SHOLIHAT, R. O. (2019). *PEMBELAJARAN MENCERITAKAN KEMBALI ISI CERITA RAKYAT YANG DIBACA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KARTUN PADA PESERTA DIDIK KELAS X SMK PASUNDAN 3 BANDUNG TAHUN PELAJARAN 2019/2020* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).