

DAFTAR PUSTAKA

Hurlock, B. Elizbeth. 1978. Perkembangan Anak : Erlangga

Ruslan, Arief. 2016. Animasi Perkembangan dan Konsepnya : Ghalia Indonesia

Hedgpeth, Kevin & Missal, Stephen. 2006. Exploring Character Design. :Thomson Delmar Reaning.

Wijoyo, Aprilia. Jurnal Perancangan Karakter Animasi 3D Banyu Dengan Kepribadian Plegmatis. 2016 : Telkom University.

Egan Dian Cahyani. 2016. Fenomena Gadget membual langka permainan tradisional. <http://egadiancahyanii.blogspot.co.id/>, 9 Oktober 2016.

Anon. 2008. Aspek Psikologi dari Permainan Anak Tradisional: Engklek Kendalikan Diri, Betengan Asah Kerja sama. <https://www.scribd.com/doc/8746767/Aspek-Psikologis-Dari-Permainan-Anak-Tradisional>, 26 Oktober 2008.

Damairidlosarihasih. 2014. Karakteristik Anak Usia Dini. <https://memopeace.wordpress.com/2014/10/27/karakteristik-anak-usia-dini>, 27 Oktober 2014.

Zaini Alif. 2009. Permainan Rakyat Jawa Barat dalam Dimensi Budaya. <http://epnri.indonesiaheritage.org/uploads/ebook/116/#/1/>, 2009

Shaw, Susannah. Stopmotion Craft Skills for Model Animation. 2008: Focal Press

Wikipedia. 2017. Kota Bandung. https://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Bandung

Ahli Manajemen Sendiri. Apa itu Segmentasi Psikografis-Segmentasi Psikografis.

<http://ahlimanajemenpemasaran.com/2011/08/apa-itu-segmentasi-psikografis-segmentasi-psikografi/>

<http://upindanipin.com.my/v7/character.php#>

White, Tony. 2009. How to Make Animated Films:Focal press

Itten, Johannes. The Art of Color

Bancrot, Tom. 2006. Creating Character with Personality: Watson Guptil Publications

Moreno, Laura. 2014. The Creation Process of 2D Animated Movies

Blair, Preston. Cartoon Animation

Gilbert, Wayne. 1999. Simplified Drawing for Planning Animation: Anamie