

Daftar Pustaka

- Cantrell, Bradly.,Natalie Yates. 2012. *Modeling the Environment*. Canada: Simultaneously.
- Darmaprawira. Sulasmi. 2002. *Warna : Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung:ITB.
- T. Frank, Johnston. 1981. *The Illusion of Life*. Italia:Walt Disney Production.
- Freud. Sigmund. 1914. *The Interpretation of Dreams*. Yogyakarta:Indoliterasi.
- Gumelar. M. S. 2011. *2D Animation : Hybrid Technique*. Jakarta:Indeks.
- Gunawan. B. 2012. *Nganimasi Bersama Mas Be!*.Jakarta:PT. Elex Media Kompetindo.
- Munir. 2012. *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2016. *Metodologi Penelitian: Kajian Budaya dan Ilmu-Ilmu Sosial Humaniora pada Umumnya*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pelajar.
- Rhyne. T.M. 2017. *Applying Color Theory to Digital Media and Visualization*. US: CRC Press
- Saebani. Beni. Ahmad. 2017. *Pedoman Aplikatif Penelitian Dalam Penyusunan Karya Tulis Ilmiah, Skripsi, Tesis, Disertasi*. Bandung:Pustaka Setia.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung:Alfabeta.
- S. Fowler, Mike. 2002. *Animation Background Layout: From Student to Professional*. Canada: Fowler Cartooning Ink.
- T. Byrne, Mark. 1999. *The Art of Layout and Storyboarding*. Mark T. Byrne: Ireland.
- White, Tony. 2009. *How to Make Animated Films*. Burlington : Focal Press.
- Zelanski. P., Fisher. P. Mary. 1996. *Design Principles and Problems*.

Sumber dari internet

Wikipedia. 2019. Tebing. <https://id.wikipedia.org/wiki/Tebing> (diakses tanggal 3 Juni 2019 pukul 13.33 WIB)

Wikipedia. 2019. *Property Designer*. https://en.wikipedia.org/wiki/Property_designer (diakses tanggal 3 Juni 2019 pukul 12.00 WIB)

Wikipedia. 2018. *Motion Picture Association of America*. https://id.wikipedia.org/wiki/Motion_Picture_Association_of_America (diakses pada tanggal 18 Desember 2018)

YouTube. *What Can We Learn from Our Dream? Dr. Dylan Selterman / TEDxUMD*. <https://www.youtube.com/watch?v=y9ArPNAOHCo&t=850s> (diakses tanggal 22 November 2018)