

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- White, Tony. 2006. *Animation From Pencil To Pixel*. Oxford: Elsevier Inc.
- White, Tony. 2009. *How to Make Animated Films*. Oxford: Elsevier Inc.
- Fowler, Mike S. 2002. *Animation Background Layout*. Ontario: Fowler Cartooning Ink.
- Sarwono, Jonathan. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Swasty, Wirania. 2017. *Serba Serbi Warna Penerapan Pada Desain*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Salura, Purnama. 2015. *Sundanese Architecture*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ahmadi, Rulam. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Semiawan, Conny. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Sumardjo, Jakob. 2015. *Sunda Pola Rasionalitas Budaya*. Bandung: Kelir
- Marliani, Rosleny. 2016. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: CV Pustaka Setia.

Makalah, Jurnal

- Fitzgerald, Meghan A. 2008. *Young Adult Fantasy Fiction In Recent Years: A Selective Annotated Bibliography*. Chapel Hill: University of North Carolina
- Antariksa. 2009. Kearifan Lokal dalam Arsitektur Perkotaan dan Lingkungan Binaan. Seminar Nasional “Kearifan Lokal (Local Wisdom) dalam Perencanaan

dan Perancangan Lingkungan Binaan”-PPI Rektorat Universitas Merdeka Malang, 7 Agustus 2009.

Vesteeg, Russ. 1996. *Defining “Author” For Purpose of Copyright*. The American University Law Review vol. 45:1323.

Adisasmito, Nuning. D. (2002). *Buku Seniman. Jurnal Wacana Seni Rupa. Volume 2, No.4 Mei 2002*.

Long, Steven S. 2011. *Defining Fantasy*. [Internet]
<http://www.stevenslong.com/articles/2011/12/28/defining-fantasy.html>
(07/01/2019 02:00 AM)

Chandler, Daniel. 1997. *An Introduction to Genre Theory*. [Internet]
http://visual-memory.co.uk/daniel/Documents/intgenre/chandler_genre_theory.pdf
(07/01/2019 02:03 AM)