

DAFTAR PUSTAKA

- Aghniya, K., & Wahab, T. (2018). Perancangan Board Game Sebagai Media Sosialisasi Mengenai Gaya Hidup Sehat. *eProceedings of Art & Design*, 5(1).
- Aj, O. (2010). Bunga Rampai Pencak Silat.
- Arbiawalia, S., & Fathiani, S. (2019). Perancangan Concept Art Karakter Animasi Dari Adaptasi Novel Rahasia Meede. *eProceedings of Art & Design*, 6(3).
- Brooks, Stephen. (2009). *Tradigital Animation*. United States : CRC Press
- Cooper, J. (2019). *Game Anim: Video Game Animation Explained: A Complete Guide to Video Game Animation*. CRC Press.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Sage publications.
- Diantana, D., & Fathiani .S. (2020). PERANCANGAN KARAKTER DALAM FILM ANIMASI KISAH KESENIAN ONDEL-ONDEL BETAWI.
- Elfarabi, A., & Mega, S. N. (2016). *Teori dan Praktek Pencak Silat*. Malang: IKIP Budi Utomo Malang.
- Kumaidah, E. (2012). PENGUATAN EKSISTENSI BANGSA MELALUI SENI BELA DIRI TRADISIONAL PENCAK SILAT. *HUMANIKA*, 16(9).
<https://doi.org/10.14710/humanika.16.9>.
- Hartinah, S. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : Refika Aditama
- Indrawan, R., & Yaniawati, P. (2014). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan campuran untuk manajemen, pembangunan, dan pendidikan*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Lehtonen, J. (2016). From 2D-sprite to skeletal animation: boosting the performance of a mobile application.
- Multahada, M. R., Swasty, W., & Aditia, P. (2016). Simulation game of aviation passenger safety: A smartphone application. In 2016 4th International

- Conference on Information and Communication Technology (ICoICT) (pp. 1–6).
- Redmond, W. (2016). Designing and Animating a Character Sprite with Modern Techniques.
- Roberts, S. (2007). Character Animation: 2D skills for better 3D. Taylor & Francis.
- Rogers, S. (2014). Level Up! The guide to great video game design. John Wiley & Sons.
- Thomas, F., Johnston, O., & Thomas, F. (1995). The illusion of life: Disney animation (pp. 306-312). New York: Hyperion.
- Rantala, T. (2013). Animation of a High-Definition 2d Fighting Game Character.
- White, T. (2012). Animation from pencils to pixels: Classical techniques for the digital animator. CRC Press.
- Whitaker, H., & Halas, J. (2013). Timing for animation. CRC Press.
- Williams, R. (2001). The Animator's Survival Kit: A Working Manual of Methods, Principles, and Formulas for Computer, Stop-motion, Games and Classical Animators. Faber.

DAFTAR WEBSITES

Adnan, Sobih. 2016. Artikel. Melestarikan Pencak Silat. Dalam <https://www.medcom.id/telusur/medcom-files/3NO4MD0b-melestarikan-pencak-silat> diakses pada 8 Februari 2020.

CNN. 2019. Artikel. UNESCO Tetapkan Pencak Silat Sebagai Warisan Dunia. Dalam <https://www.cnnindonesia.com/olahraga/20191213170309-178-456806/unesco-tetapkan-pencak-silat-sebagai-warisan-dunia> diakses pada 8 Februari 2020.

Faizal. 2018. Artikel. Peran *Game* Sebagai Sarana Tingkatkan Kecintaan Remaja Terhadap Budaya Bangsa. Dalam <https://pesantrennuris.net/2018/02/01/peran-game-sebagai-sarana-tingkatkan-kecintaan-remaja-terhadap-budaya-bangsa/> diakses pada 8 Februari 2020.

Godot Docs. Artikel. *Cutout Animation*. Dalam https://docs.godotengine.org/en/stable/tutorials/animation/cutout_animation.html?highlight=cutout diakses pada 8 Juli 2020

Harrington, Claude. 2018. Artikel. *Animation Techniques : Smears*. Dalam <https://idearocketanimation.com/8857-animation-techniques-smear/> diakses pada 7 April 2020.

Kuuranta, Markus. 2014. <http://www.heiolenmarkus.com/fin/blogi/the-effect-of-animation-on-game-usability> diakses pada 12 Juli 2020.

Pratama, Ardyan. 2015. Artikel. Pencak Silat, Seni Bela Diri yang Terlupakan di Negeri Sendiri. Dalam <https://www.medcom.id/telusur/medcom-files/3NO4MD0b-melestarikan-pencak-silat> diakses pada 8 Februari 2020.

Rawamangun, PSHT. 2018. Artikel. Jurus Tunggal IPSI. Dalam <https://pshtrawamangun.wordpress.com/2018/04/22/jurus-tunggal-ipsi/> diakses pada 8 Februari 2020.