

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi, A. E. (2011). *MITOS KULTURAL DALAM OBJEK DESAIN: Analisis Terhadap Karakter Antropomorfis*. 3(1), 1–10.
- Ambrose, Gavin, and P. H. (2005). *Colour* (1st ed.). AVA Publishing.
- APRIADI. (2019). *ANALISIS PERUBAHAN GAYA HIDUP SOSIAL MASYARAKAT DESA AKIBATGLOBALISASI DI DESA GAPUK KECAMATAN GERUNG LOMBOK BARATTAHUN 2017*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MATARAM.
- Belasunda, R., & Sabana, S. (2016). Film Indie “Tanda Tanya (?)”, Representasi Perlawanan, Pembebasan, dan Nilai Budaya. *Panggung*, 26(1), 48–57.
- Berkas:My Neighbor Totoro - Tonari no Totoro (Movie Poster).jpg - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*. (n.d.). Retrieved November 23, 2020, from [https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Berkas:My\\_Neighbor\\_Totoro\\_-\\_Tonari\\_no\\_Totoro\\_\(Movie\\_Poster\).jpg&filetimestamp=20110126073453&](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Berkas:My_Neighbor_Totoro_-_Tonari_no_Totoro_(Movie_Poster).jpg&filetimestamp=20110126073453&)
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. ANDI. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=UqWLn0oaUYC&oi=fnd&pg=PR3&dq=binanto+2010&ots=FWZDjTm\\_S1&sig=lbWi34UluNFirugL MfVVg3pWVDM&redir\\_esc=y#v=onepage&q=binanto 2010&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=UqWLn0oaUYC&oi=fnd&pg=PR3&dq=binanto+2010&ots=FWZDjTm_S1&sig=lbWi34UluNFirugL MfVVg3pWVDM&redir_esc=y#v=onepage&q=binanto 2010&f=false)
- BMKG. (2015). Jumlah Curah Hujan dan Jumlah Hari Hujan di Stasiun Pengamatan BMKG , 2000-2013. *Statistik Lingkungan Hidup Indonesia, 2001–2003*. <https://www.bps.go.id/statictable/2017/02/08/1959/jumlah-curah-hujan-dan-jumlah-hari-hujan-di-stasiun-pengamatan-bmkg-2011-2015.html>
- D Nurjanah, D Kuswanda, A. S. (2013). *Manajemen Bencana*. Alfabeta.

- Djayanti, K. D. (2016). Jurnal Perancangan Video Motion Comic “Sirup Manis Sofia.” *Jurnal Perancangan Video Motion Comic “Sirup Manis Sofia,”* 53(9), 1689–1699.
- Everlin, S., & Lobianto, D. (2014). “ PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK 2D BERJUDUL PIGSY AND FRIENDS ” Shierly Everlin dan Dennis Lobianto 1. *RUPARUPA*, 3(1), 12–18.
- Fathoni, A. . C. A., Kartika, R., & Lubis, S. H. (2018). Penerapan Physiognomy untuk Pengembangan Desain Karakter Pada Animasi. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 3(1), 31. <https://doi.org/10.25105/jdd.v3i1.2846>
- File:Song of the Sea (2014 film) poster.jpg - Wikipedia.* (n.d.). Retrieved November 23, 2020, from [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Song\\_of\\_the\\_Sea\\_\(2014\\_film\)\\_poster.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Song_of_the_Sea_(2014_film)_poster.jpg)
- Gravity Falls logo - Gravity Falls - Wikipedia.* (n.d.). Retrieved November 23, 2020, from [https://en.wikipedia.org/wiki/Gravity\\_Falls#/media/File:Gravity\\_Falls\\_logo.png](https://en.wikipedia.org/wiki/Gravity_Falls#/media/File:Gravity_Falls_logo.png)
- Guizar, V. T. (2018). MEDIA PROMOSI EDUKASI SEJARAH MELALUI PERANCANGAN KARAKTER VISUAL SINGO ULUNG BONDOWOSO PENDAHULUAN Teknologi informasi mengalami perkembangan yang pesat beriringan dengan meningkatnya pengetahuan manusia . Pergerakan kemajuan teknologi setiap tahunnya. *Art & Culture Journal*, 2(1), 74–83. <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/TXT/article/view/2657>
- Hasbiansyah, O. (2008). Pendekatan Fenomenologi: Pengantar Praktik Penelitian dalam Ilmu Sosial dan Komunikasi. *Mediator: Jurnal Komunikasi.* <https://doi.org/10.29313/mediator.v9i1.1146>
- Hidayat, D. (Telkom U. (2015). Indonesian Cultural Identity On Android Games. *BANDUNG CREATIVE MOVEMENT*, 2(1), 337–344.
- Januarman, S. A., Harahap, I. L., & Syari, M. K. (2017). *Studi Kefalometri pada*

*Suku Asli di Pulau Lombok*. 6(3), 1–5.

- Kurmia, N. (2005). Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Media Baru: Implikasi terhadap Teori Komunikasi. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 6(2), 291–296. <https://doi.org/10.29313/mediator.v6i2.1197>
- Leon, K. (2018). (18) *FAKTA MENARIK WANITA LOMBOK DILARANG MENIKAH JIKA TIDAK BISA MENENUN?* | *Travel Vlog - YouTube*. 27 Jul 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=r97Dvai8Afg>
- M. Zuhdi Zainul Majdi, D. E. (2018). *POLA ASUH ORANG TUA KETURUNAN BANGSAWAN LALU-BAIQ BUDAYA LOMBOK DALAM MEMBENTUK KARAKTERISTIK ANAK MELALUI LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING*. 34(1), 13–21.
- Mutiarasani, D., & Sidhartani, S. (2018). Perancangan Karakter Dyah Pitaloka pada Film Animasi Perang Bubat. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 1(01), 31–37. <https://doi.org/10.30998/vh.v1i01.10>
- Nugrahani, F. (2014). Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa. In *信阳师范学院*.
- Priatmadji, B. P., Hidayat, D., & Noviaristanti, S. (2013). *PENANAMAN PENDIDIKAN KARAKTER PADA ANAK MELALUI MEDIA KOMIK DIGITAL INTERAKTIF*.
- Recipe30. (2019). *Lombok Paradise Island The Best Things To See And Do*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=lyGaTk4MLVM>
- Roberts, S. (2007). Character Animation: 2D Skills for Better 3D. In *Character Animation: 2D Skills for Better 3D* (2nd ed.). <https://doi.org/10.4324/9780080488455>
- Rona Purnasiwi, M. P. K. (2013). *Perancangan Dan Pembuatan Animasi 2d “Kerusakan Lingkungan” Dengan Teknik Masking*. 14(04), 54–57. <https://media.neliti.com/media/publications/90062-ID-perancangan-dan->

pembuatan-animasi-2d-ker.pdf

- Sarwono, J. (2011). *Mixed Methods: Cara Meng-gabung Riset Kuantitatif Secara Benar*.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Elex Media Komputindo.  
<https://doi.org/717050651>
- Somantri, G. R. (2005). MEMAHAMI METODE KUALITATIF. *SOSIAL HUMANIORA*, 9(5), 57–65.
- Sugihartono, R. (2011). Antropomorfisme Dalam Kesenian Indonesia. *Capture*, 2(2), 1–3. <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/capture/article/view/609/609>
- Suhandra, I. R. (2019). STUDI KOMPARATIF MAKNA KONOTASI WARNA DALAM BUDAYA MASYARAKAT BARAT DAN MASYARAKAT SUKU SASAK LOMBOK INDONESIA. *Cordova Jurnal*, 9(1), 39–51.
- Sumarli, C. O., & Kurnianto, A. (2018). Developing Karakter Animasi Berbasis Kudapan Khas Tionghoa. *Jurnal Desain*, 5(03), 162.  
<https://doi.org/10.30998/jurnal Desain.v5i03.2170>
- Thomas, F., & Johnston, O. (1995). *The Illusion of Life: Disney Animation*. Walt Disney Productions.
- UTAMA, W. D. (2016). HUBUNGAN RASA KEMASYARAKATAN DENGAN PARTISIPASI SOSIAL PADA REMAJA SUKU SASAK DI BAYAN LOMBOK UTARA. 3345–3356. <http://eprints.umm.ac.id/34323/1/jiptumpp-gdl-wiryadipou-42958-1-wiryadi-a.pdf>
- Webster, C. (2005). *Animation: The Mechanics of Motion*. Focal Press.