

DAFTAR PUSTAKA

- Amalinanda. (2018, May 23). *Antropomorphism and Animal Character in Art*. Diambil kembali dari Journal Moselo: <https://journal.moselo.com/antropomorphism-and-animal-character-in-art-d260b40e8bbf>
- Amidong, H. H. (2018). *Penokohan Dalam Karya Fiksi*. Makassar: Fakultas Sastra, Universitas Muslim Indonesia.
- BaldDumboRat. (2006, Agustus 2). *Kemonomimi*. Diambil kembali dari Urban Dictionary: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Kemonomimi>
- Bancroft, T. (2006). *Creating Character With Personality*. New York: Crown Publishing Grup.
- Bisnis, B. (2017, Juli). *Pengertian Penokohan dan Tokoh (Jenis-Jenis Penokohan Menurut Ahli)*. Diambil kembali dari Bisnis dan Pendidikan: <https://www.artikelkami.com/2017/07/pengertian-penokohan-dan-tokoh.html>
- Broca. (t.thn.). Diambil kembali dari Arknights Wiki - GamePress: <https://gamepress.gg/arknights/operator/broca#profile>
- Guthrie, S. E. (2008). *anthropomorphism*. Diambil kembali dari Encyclopædia Britannica: <https://www.britannica.com/topic/anthropomorphism>
- Hartwell, S. (2002). *THE BASIC SELF (SOLID) COLOURS OF CATS*. Diambil kembali dari MESSYBEAST CATS: <http://messybeast.com/self-solid.htm>
- Hartwell, S. (2009). *Eye Colours*. Diambil kembali dari Messybeast: <http://messybeast.com/eye-colours.htm>
- Indra. (t.thn.). Diambil kembali dari Arknight Wiki - GamePress: <https://gamepress.gg/arknights/operator/indra#profile>
- Iskandar, M. d. (2019). "Lacerman" Comic Character Design With Morphological Forced Connection Method (Mfc). *Balong International Journal of Design Vol.2.No.2*, 84-92.
- James J, T. (2013). *Animals as character: Anthropomorphism as personality in animation*. Johannesburg: University of the Witwatersrand.
- kucing, J. (2020, Mei 7). *Warna dan Pola Bulu Kucing*. Diambil kembali dari Jurnal Kucing: <https://jurnalkucing.com/warna-bulu-kucing/#Solid>

- Kucing-kita. (2016, Juli 08). *Tahapan Perkembangan Kucing*. Diambil kembali dari Kucing Kita: <https://www.kucingkita.com/perawatan-dan-kesehatan/tahapan-perkembangan-kucing>
- Mariandayani, H. N. (2012). Keragaman Kucing Domestik berdasarkan Morfogenetik. *Jurnal Peternakan Sriwijaya*, 10.
- Melvin, C. (2021, Winter). *History and Science of the Human-Animal Bond*. Diambil kembali dari Today Veterinary Nurse: <https://todaysveterinarynurse.com/articles/history-and-science-of-the-human-animal-bond/>
- Mint. (t.thn.). Diambil kembali dari Arknights Wiki - GamePress: <https://gamepress.gg/arknights/operator/mint#profile>
- Nugroho, S. (2015). *Manajemen Warna dan Desain*. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Putri, V. K. (2021, September 10). *Kewajiban terhadap Hewan Peliharaan dan Contohnya*. Diambil kembali dari Kompas.com: <https://www.kompas.com/skola/read/2021/09/10/160000169/kewajiban-terhadap-hewan-peliharaan-dan-contohnya>
- Ramdhan, Z. d. (2016). *Metallus Character Design for Jinn Warriors Comic*. *Bandung Creative Movement 2016*, 143-148.
- Raymond, J. (2014, Januari 30). *Concept Art: What Is Concept Art And Why Is It Important?* Diambil kembali dari Artistry in Game: <http://artistryingames.com/concept-art-concept-art-important/>
- Setiawan, S. (2021, November). *Penokohan Dalam Novel*. Diambil kembali dari Guru Pendidikan: <https://www.gurupendidikan.co.id/penokohan-dalam-novel/>
- SilverAsh. (t.thn.). Diambil kembali dari Arknights Wiki - GamePress: <https://gamepress.gg/arknights/operator/silverash#profile>
- Sitohang, L. R. (2018). Manusia dan Hewan Semestinya saling Berbagi Kehidupan. *Jurnal Multidisipliner Mahasiswa Indonesia*, 250.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: Elex Media Computindo.
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Daerah Istimewa Yogyakarta: PT Kanisius.
- Sulasmis, D. (2002). *Warna: Teori dan kreativitas Penggunaanya Edisi Ke-2*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.

- Sumarlin, R. d. (2021). DAMPAK USER INTERFACE TERHADAP USER EXPERIENCE PADA SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KESEHATAN BERBASIS WEB. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 106-131.
- Tantomi, I. (2021, April 1). *Buruk Buat Kesehatannya, Ini Alasan Kucing Suka Susu*. Diambil kembali dari Merdeka.com: <https://www.merdeka.com/gaya/buruk-buat-kesehatannya-ini-alasan-kucing-suka-susu.html>
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. United State of America: Elsevier.
- Ummah, A. A. (2018). KEISTIMEWAAN KUCING; KAJIAN TEMATIK HADIS. *Tahdis Volume 9 nomer 1 Tahun2018*, 88.
- White, T. (2006). *Animation From Pencil to Pixel*. Unoted States of America: Elsevier.
- Wibowo, D. (2009). *Memahami Kucing*. Pustaka Wacana.
- Writter. (2021). *Apa itu CONCEPT ART?* Diambil kembali dari Carrot Academy: <http://www.carrotacademy.com/apa-itu-concept-art/>