

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, R. T. (2021). Animasi 2D Motion Graphic “Zeta dan Dimas” sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini. *Nirmana*, 21(1), 29-37.
- Anwar, I. M. (2022). Perbandingan Efektivitas Penggunaan Video Animasi dengan Video Demonstrasi dalam Meningkatkan Pengetahuan Bnatuan Hidup Dasar Remaja. *Jurnal Keperawatan (Vol. 14, No. 2)*.
- Baran, S. J. (2012). *Mass Communication Theory: Foundation, Ferment, and Future*. Stamford: Cengage Learning.
- Barton, C. (2017). *How to Draw People in Proportions*. Retrieved from How to Draw Comics: <https://www.howtodrawcomics.net/how-to-draw-people-in-proportion>
- Beiman, N. (2007). *Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts*. Oxford: Elsevier Focal Press.
- Capaccio, N. (2018). *Costume Design in TV and Film*. United States: Cavendish Square.
- Creswell, J. W. (2007). *Qualitative Inquiry and Research Design*. California: SAGE Publications.
- Fathoni, R. S. (2019, May 11). *Kota Dollar: Industri Tekstil di Majalaya Abad ke-20*. Retrieved from wawasansejarah: <https://wawasansejarah.com/industri-tekstil-majalaya/>
- Handayani, S. A. (2019). Majalaya as the center for textile industry in spatial historical perspectives. *IOP Conf. Series: Earth and Environmental Science (Vol. 243, No. 1)*.
- Hassani, W. F. (2016). *Analisis Resiko Banjir di Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung*. Bandung: Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia.
- Herminingsih. (2022). Pengaruh Youtube Sebagai Media Pembelajaran Dalam Perkembangan Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Siswa. *rosiding Kajian Islam Dan Integrasi Ilmu Di Era Society 5.0 (KIHIES)*, 79-84.
- Johnston, F. T. (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Walt Disney Productions.
- Maestri, G. (2006). *Digital Character Animation 3*. Berkeley: New Riders.
- Merz, M. (2016). *The Art and Practice of Costume Design*. United States: Taylor & Francis.

- Minedrop, A. (2005). *Metode Karakterisasi Telaah Fiksi*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Mollica, P. (2018). *Special Subjects: Basic Color Theory: An Introduction to Color For Beginning Artists*. Walter Foster Publishing.
- Naghdi, A. (2023, April 05). *How does psychology impact a character design (3 tips for maximum success)*. Retrieved from Dream Farm Studios: <https://dreamfarmstudios.com/blog/psychological-insights-on-character-design/>
- Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). KAJIAN SEMIOTIKA DALAM ANIMASI 3D LET'S EAT. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81-86.
- Nuraini, S. (2022). Eksistensi Kain Tenun di Era Modern. *Jurnal ATRAT (Vol. 10, No. 2)*.
- Nurgiyantoro, B. (2017). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Oktaviani, E. (2016). Identifikasi Motif Lokal Sarung Majalaya Generasi Pertama. *Arena Tekstil (Vol. 31, No. 2)*.
- Pram. (2013). *Suku Bangsa Dunia dan Kebudayaannya*. Jakarta: Cerdas Interaktif.
- Putra, P. F. (2014, September 3). *UNIB Scholar Repository*. Retrieved from Penokohan dan Perwatakan Tokoh Novel Bumi Cinta Karya Habiburahman El Shirazy: <https://repository.unib.ac.id/8227/>
- Raco, D. J. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*. Jakarta: PT Grasindo.
- Rall, H. (2018). *Animation: From Concept to Production*. CRC Press.
- Roberts, S. (2011). *Character Animation Fundamentals: Developing Skills for 2D and 3D Character Animation*. Oxford: Elsevier Focal Press.
- Ronggowarsito, B. I., Ramdhan, Z., & Afif, R. T. (2022). Desain Karakter Virtual Youtuber sebagai Maskot Pembelajaran Menggambar. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(3), 353-367.
- Santrock, J. W. (2012). *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup*. Bandung: Penerbit Erlangga.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Oxford: Elsevier Focal Press.
- White, T. (2009). *How to Make Animated Films*. Oxford: Elsevier Focal Press.
- Widyosiswoyo, S. (1996). *Ilmu Budaya Dasar*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Wright, J. A. (2005). *Animation Writing and Development: From Script Developmnet to Pitch*. Oxford: Elsevier Focal Press.

Wulandari. (2021, November 10). *Empat Perempuan Tonggak Sejarah Tekstil Majalaya*. Retrieved from Majalaya.id: <https://www.majalaya.id/ide/empat-perempuan-tonggak-sejarah-tekstil-majalaya>