

DAFTAR PUSTAKA

- Al Salgus, M., Ramdhan, Z., & Sumarlin, R. (2021). Perancangan Desain Karakter Animasi Pendek 2D Tentang Apresiasi Desain Berjudul “Apresiasimu” Designing Character of Short 2D Animation About Design Appreciation Titled “Your Appreciation.” *E-Proceeding of Art & Design* , 8(6), 2563–2574.
- Ariel, H., Pribadi, T., Muliwana, A. R., & Isnaini, W. (2021). *BIJAK STREET FEEDING SEBAGAI KUCING JALANAN Pendahuluan Indonesia tercatat sebagai negara dengan populasi kucing terbanyak di Asia* ,.
- Carlos A. Driscoll, Juliet Clutton-Brock, Andrew C. Kitchener and Stephen J. O'Brien. "The Evolution of House Cats". Scientific American. Retrieved 26 August 2009.
- Creswell, J. W. (2012). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Diyanti, T., & Oktaviana, A. (2020). Penampungan Kucing (Cat Shelter) Di Banjarbaru. *Lanting Journal of Architecture*, 9(1), 136–146. <https://doi.org/10.20527/lanting.v9i1.552>.
- Dpr.go.id. (2021). Gus Muhaimin: Hentikan Kekerasan Terhadap Hewan. Diakses pada <https://www.dpr.go.id/berita/detail/id/36507/t/Gus+Muhaimin%3A+Hentikan+Kekerasan+Terhadap+Hewan> (8 Mei 2023 Pukul 21:30).
- Edwards, B. (2004) *Colors: A course in mastering art of mixing colors*. New York: Penguin Group Inc.
- Effendi, Cacang dan Budiana, N. S. (2014). *Kucing*. Jakarta: AgriFlo (Penebar Swadarya Group).
- Farmita, Raachmi (2021) Indonesia Peringkat Pertama Penyiksa Hewan di Dunia. Diakses pada <https://www.kompas.com/wiken/read/2021/10/03/191500481/indonesia-peringkat-pertama-penyiksa-hewan-di-dunia?page=all> (15 April 2023 Pukul 21:45).
- Hanif, A., Dharmawan, T., & Pangestu, A. S. (2017). Catstrate : Solusi Menekan Ledakan Populasi Kucing Lokal. *Animal Welfare and Sustainable Community*, October, 0–3.
- "Housecat" in the American Heritage Dictionary. Education.yahoo.com. Diakses pada 6 Juni

2023 Pukul 19:00.

Ivan, E. (2014). *Jurnal Ilmiah Terhadap Tindak Pidana Penganiayaan Hewan*. 1–12. <http://e-journal.uajy.ac.id/6023/>

"ITIS Standard Report Page: Felis catus". ITIS Online Database. Reston, Virginia: *Integrated Taxonomic Information System*. 2011. Diakses pada 1 Juli 2023 Pukul 20:16.

Kirana, Kiara (2022). *Penyiksaan Kucing Domestik di Indonesia*. Diakses pada <https://www.kompasiana.com/kiarathana9999/62a4ebcffca4e42702443f13/penyiksaan-kucing-domestik-di-indonesia> (9 Maret 2023 Pukul 14:22)

Kriyantono, Rahmat. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: PT. Kencana Perdana.

Lionardi, A. (2022). *Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi tentang Penyusut bagi Anak-Anak*. *Nirmana*, 21(1), 17–28. <https://doi.org/10.9744/nirmana.21.1.17-28>

Ministry of Health of Republic of Indonesia. (2021). *Question (Faq) Pelaksanaan Vaksinasi Covid-*. *Kesmas*, 2(1), 1–16.

Nair, Shaku (2023). *Community Cats – Do Cats Pose a Risk to Human Health?*. Diakses pada <https://acis.cals.arizona.edu/community-ipm/home-and-school-ipm-newsletters/ipm-newsletter-view/ipm-newsletters/2023/04/07/community-cats---do-cats-pose-a-risk-to-human-health> (12 April 2023 Pukul 22:10).

Nengsi, S. (2011). *Animasi Dalam Pembelajaran*. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 44–52.

Nopianty, F. A., & Budiman, A. (2019). *Character Design For Short 2d Animated Film Lontong Cap Go Meh*. *E-Proceeding of Art & Design*, 6(3), 3835. <https://librarye-proceeding.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/viewFile/11067/10935>

Putra, G. L. A. K., & Yasa, G. P. P. A. (2020). *Estetika Karakter Animasi Pada Media Komunikasi Sosial Dengan Kategori Audience Remaja*. *Jurnal Bahasa Rupa*, 4(1), 10–16. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v4i1.576>

Rahmalia, Iveta. (2021). *Dilindungi Undang-Undang, Hewan Juga Punya Hak Asasi! Ini 5 Kebebasan dalam Hak Asasi Hewan*. Diakses pada

<https://bobo.grid.id/read/082960207/dilindungi-undang-undang-hewan-juga-punya-hak-asasi-ini-5-kebebasan-dalam-hak-asasi-hewan?page=all> (12 April 2023 Pukul 21:15)

Ratna Delia, A., & Arif Waskito, M. (2022). Perancangan Sling Bag untuk Kegiatan Street Feeding Komunitas Feed Not Bomb Bandung. *Jurnal Desain Indonesia*, 04(01), 34–44.

Retno Suryandari (2022, 11 Juli). Populasi. Diakses pada 17 Agustus 2023 Pukul 23:33, dari [Populasi – Pusat Studi Ling kungan Hidup UGM](https://pslh.ugm.ac.id/populasi/)

Selby, A. (2013). *Animation*. London: Laurence King Publishing

Sherin, A. (2012). *Design Elements:: Color Fundamentals*. Beverly: Rockport Publishers.

Soesilo, 2008, *Kitab Undang-undang Hukum Pidana dan Kitab Undang-undang Hukum Acara Pidana (KUHP dan KUHAP)*, Buana Press, Hal. 100

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tillman, B. (2011). *CREATIVE CHAARACTER DESIGN*. Waltham; Focal Press.

Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2009 Juncto Undang-Undang Nomor 41 Tahun 2014 tentang Perternakan dan Kesehatan Hewan.

White, Tony. (2012). *Animation From Pencils To Pixels*. Focal Press

White, Tony. (2019). *How To Make Animated Films: Tony White Complete Masterclass on the Traditonal Principles of Animation*. Oxford: Elsevier.

Yusuf, A. M. (2014). *METODE PENELITIAN: Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.

21 Draw. (2019). *The character designer : Learn from the pros*.