

DAFTAR PUSTAKA

- Andlini, Dinda, Yulinda, Chotimah, & Merliyana. (2022). METODE PENELITIAN KUALITATIF STUDI PUSTAKA. *EDUMASPUL*.
- Anggara, Santosa, & Udayana. (2020). Proses Pembuatan Film Animasi 2D “Pedanda Baka”. *SEGARA WIDYA*.
- Currell, D. (1999). *Puppets and Puppet Theatre*. Marlborough: The Crowood Press LTD.
- Dhimas, A. (2013). *Cara Mudah Merancang Storyboard Untuk Animasi Keren*. Yogyakarta: Taka Publisher.
- Ghertner, E. (2010). *Layout and Composition*. Taylor and Francis Group.
- Ghozali, & Ramdhan. (2019). PERANCANGAN KARAKTER ANIMASI 2D HANOMAN BERDASARKAN ADAPTASI BUKU HANOMAN SI BURUK RUPA BERJIWA MULIA. *e-Proceeding of Art & Design*.
- Hart, J. (2008). *The Art of the Storyboard*. Taylor and Francis Group.
- Hendratman, H. (2013). *Teori dan Penerapan Warna yang Harmonis*. EXOTIC.
- Hutcheon, L. (2006). *A Theory of Adaptation*. New York: Taylor and Francis Group.
- Indonesia, K. P. (n.d.). *Hasil Survei Pemenuhan Hak dan Perlindungan Anak*. Indonesia: 2020.
- I'smaun, & Martono. (1989). *Peranan Koleksi Wayang Dalam Kehidupan Masyarakat*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Jaeni. (2014). *Kajian Seni Pertunjukan dalam Perspektif Komunikasi Seni*. Bogor: IPB Press.
- Jaya, Darmawiguna, & Kesiman. (2020). PENGEMBANGAN FILM ANIMASI . *KARMAPATI*.
- Karsadi. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Marliani, R. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: Pustaka Setia.
- Paez, S., & Jew, A. (2013). *Professional storyboarding Rules of thumb*. Taylor and Francis.
- Prasetyo, E. M. (2021). KAJIAN KOMPOSISI VISUAL PADA FILM SERIAL NETFLIX . *Jurnal Titik Imaji*.
- Priyanto, & Darmoko. (2012). *Buku Ajar MPK Seni Wayang*. Jakarta: PPKPT UI.

- Purnasiwi, & Kurniawan. (2013). PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D “KERUSAKAN LINGKUNGAN” . *Jurnal Ilmiah DASI*, 55.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life Disney Animation*. New York: Walt Disney Productions.
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Waltham: Focal Press.
- Widjono. (2007). *Bahasa Indonesia Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Grasindo.
- Husni, A. M., Lionardi, A., & Afif, R. T. (2023). PERANCANGAN STORYBOARD UNTUK ANIMASI 2D MENGENALKAN NILAI-NILAI DALAM PROSES TRADISI NGALIWET TRADISIONAL SUNDA. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).
- Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). KAJIAN SEMIOTIKA DALAM ANIMASI 3D LET’S EAT. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81-86.