

DAFTAR PUSTAKA

- Andy Supriady, et al. (2022). Aktivitas Pendakian Taman Nasional Gunung Gede Pangrango. PJKR, STKIP Pasundan
- Andina Puti Anindya, Arief Budiman, S.Sn., M.Sn. (2018) Perancangan Desain Karakter Untuk Short Animation 2d “Sakai”:. e-Proceeding of Art & Design : Vol.5, No.3 Desember 2018 | Page 1616
- Astamar Khudri Hisbullah Sujud (2020). Pemahaman Pendaki Gunung Terhadap Ilmu Pendakian Di Gunung Ungaran.
- Azhima, F. R., Budiman, A., & Mario. (2021). DESAIN KARAKTER ADAPTASI GIJINKA YANG MENGANGKAT HEWAN ENDEMIK SAMARINDA . e-Proceeding of Art & Design : Vol.8, No.6, 2133.
- Bancroft, Tom. (2006). *Creating Characters With Personality*. New York: Random House Inc.
- Creswell, J. w., & Creswell, J. D. (2022). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. California: SAGE Publications.
- Hurlock, E. B. (1999). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Yayasan Mitra Netra.
- Ema Mahayati, et al. (2023). Efektivitas Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. JIPF-UNSRI.
- Kevin Crossley. (2010). *Character design from the ground up*. Focal Press, Taylor & Francis Group.
- Hart, Chris. (2008). *Cartooning The Ultimate Character Design*. New York: Chris Hart Books.
- Harder, Jenny. (2023). *Creativer Character Design for Games and Animation*. Boca Raton: CRC Press.
- Gde Indra Bhaskara. (2017). Gunung Berapi Dan Pariwisata: Bermain Dengan Api. Jurnal Analisis Pariwisata.
- Johnston, F. T. (1981). *Disney Animation: The Illusion of Life*. United States: Abbeville Press.
- Miles, M.B, Huberman, A.M, & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods*

- Morales, V. Rizo, Stephanie Garcia. *et al.* (2021). *Fundamentals of Character Design*. Worcester: 3dtotal Publishing.
- Papalia, D., Olds, S., & Feldman, R. (2009). *Human Development*. New York: McGraw-Hill Education.
- Ramli, A. (2022). *Tata Artistik Pertunjukan Teater The Eyes of Marege*. Nuansa Journal of Arts and Design Volume 6, 7.
- Rose, G. (2001). *Visual Methodologies An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*. Bonhill Street: SAGE Publications Ltd.
- Santrock, J. W. (2019). *Life-span Development*. New York: McGraw-Hill Education.
- Sugiyono. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Soewardikoen, D. W. (2021). *Metode Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Bandung: PT KANISUS.
- Soenyoto, Partono. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Tillman, Bryan. (2019). *Creative Character Design 2e*. New York: CRC Press.
- Tillman, Bryan. (2011). *Creative Character Design*. USA: Focal Press
- Wardhana, B. K. (2016). *Perbandingan Mental Toughness Mendaki Gunung Antara Atlet Pendaki Gunung Pamor Dengan Atlet Pendaki Gunung Bandung*. Explorer Universitas Pendidikan Indonesia. Perpustakaan.upi.edu.
- Wicaksono, F. B., & Ramdhan, Z. (2020). *PERANCANGAN KARAKTER DARI FILOSOFI TOKOH PRABU SILIWANGI DI KOTA PURWAKARTA DENGAN TEMA FANTASI/SUPRANATURAL*. e-Proceeding of Art & Design : Vol.7, No.2, 1835.
- White, Tony. (2009). *How to Make Animated Films*. London: Focal Press.
- White, Tony. (2006). *Animation: From Pencils to Pixels*. New York: Focal Press.
- Zuldafrial. (2012). *Penelitian kualitatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.

Dari Lain :

dpkp.bandung.go.id. RTH (Ruang Terbuka Hijau) Kota Bandung. 20 Oktober 2023, dari : <https://dpkp.bandung.go.id/ruang-terbuka-hijau>

Tempo.co. 7 Mei 2018, Mayoritas Milenial, 600 Orang Mendaki Gunung Gede Setiap Hari, dari : <https://travel.tempo.co/read/1086546/mayoritas-milenial-600-orang-mendaki-gunung-gede-setiap-hari>

news.detik.com. 30 Oktober 2023, 2,5 Ton Sampah Diangkut dari Gede Pangrango, Kondom hingga 80 Celana Dalam. 11 November 2023. Dari : <https://news.detik.com/berita/d-7010327/2-5-ton-sampah-diangkut-dari-gede-pangrango-kondom-hingga-80-celana-dalam>