

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Buku

- Adams, Ernest. (2009). *Fundamentals of Game Design*. New Riders
- Creswell, John. W & Cresswell, J. David. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches 5th Edition*. SAGE Publications, Inc.
- Goldman, Ken & Goldman Stephanie. (2017). *The Complete Book of Poses: for Artists*. USA: Walter Foster Publishing
- J. S. Sloan, Robin. (2015). *Virtual Character Design for Games and Interactive Media*. London: CRC Press Taylor & Francis Group
- Kernan, Lisa. (2004). *Coming Attractions: Reading American Movie Trailers*. University of Texas Press
- Koentjaraningrat. (1985). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Aksara Baru
- Mitchell, Briar Lee. (2012). *Game Design Essentials*. Sybex, John Wiley & Sons, Inc.
- Mollica, Patti. (2018). *Special Subjects: Basic Color Theory*. Walter Foster Publishing
- Nurdiyanto, Burhan. (1998). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Roberts, Steve. (2011). *Character Animation Fundamentals: Developing Skills for 2D and 3D Character Animation*. Focal Press
- Sarwono, Jonathan. (2010). *Pintar Menulis Karangan Ilmiah*. Yogyakarta: Andi
- Seegmiller, Don. (2008). *Digital Character Painting Using Photoshop CS3*. Boston: Charles River Media Stacy L. Hiquet
- Soekanto, Soerjono & Sulistyowati, Budi. (2017). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2021). *Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius Yogyakarta

Solarski, Chris. (2012). *Drawing Basics and Video Game Art*. New York: WatsonGuptill Publications

Stanchfield, Walt. (2020). *Gesture Drawing for Animation*. Independently published

Stanton, Robert. (1965). *An Introduction To Fiction*. Amerika: University Of Washington.

Tillman, Bryan. (2019). *Creative Character Design 2nd Edition*. London: CRC Press: Taylor & Francis Group

Webster, Chris. (2005). *Animation The Mechanic of Motion*. Focal Press

Daftar Jurnal

Abdulloh, H., Ramdhan, Z., Sumarlin, R. (2021). Perancangan Desain Karakter Untuk Animasi *Kena And The Spirit Of West Java*. 8(6), 2021, hal. 2575-2582

Alnasuan, Aryaf. (2016). *Color Psychology*. 2. 2016, hal 1-6

Bayuaji, L.D., Rahadianto, I.D., Mario. (2023). Adaptasi Wayang Kulit Sasak Melalui Perancangan Desain Karakter. 10(6), 2023, hal. 7619- 7636

Ibda, Fatimah. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. 3(1). 2015, hal. 27-38

Pebriyanto; Ahmad, Hafiz Aziz; Irfansyah. (2022). Anthropomorphic-Based Character in The Animated Film “Ayo Makan Sayur dan Buah”. *CAPTURE: Jurnal Seni Media Rekam*, 14(1), 75-91

Rahadianto, I.D., Deanda, T.R., Mario. (2022). Analisis *Merril's First Principles of Instruction* Pada Game Edukasi *Covid Fighter* Dengan Pendekatan Formal Element. 22(1), 2022, hal. 28-41

Tobing, S. L., Afif, R. T., & Sumarlin, R. S. (2023). Perancangan Concept Art Karakter 2d Mbok Jamu Sebagai Media Edukasi Mengenai Jamu Tradisional Pada Remaja. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).

Wardhani, Afni Nurfatwa. (2022). Makna keberagaman dalam tradisi Ngarumat Pusaka: Studi deskriptif pada situs Bumi Alit Kabuyutan Desa Lebakwangi-Batukarut Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung. 2022, hal. 1-12

Daftar Website

Binus University International, (2023, 13 Desember) Color psychology: What does your favorite color say about your personality? Diakses pada tanggal 2 Agustus 2024, dari <https://international.binus.ac.id/graphic-design/2022/02/02/color-psychology-what-does-your-favorite-color-say-about-your-personality/>

Binus University, (2022, April) #62 Proses Cahaya dan Warna. Diakses pada 2 Agustus 2024, dari <https://binus.ac.id/malang/2022/04/62-proses-cahaya-dan-warna/>

Biro Humas Kementerian Kominfo. (2022, 16 Oktober). Topang Ekonomi Digital, Kominfo Dukung Pengembangan Industri Gim. Diakses 22 Februari 2024, dari https://www.kominfo.go.id/content/detail/45061/siaran-pers-no-474hmkominfo102022-tentang-topang-ekonomi-digital-kominfo-dukung-pengembangan-industri-gim/0/siaran_pers#:~:text=Data%20Peta%20Ekosistem%20Industri%20Game,53%2C4%20juta%20PC%20gamers.

Bobo, (2022, 1 November) Mengenal Tokoh Protagonis, Antagonis, dan Tritagonis dalam Dongeng #MendongenguntukCerdas, Diakses pada tanggal 2 Agustus 2024, dari <https://bobo.grid.id/read/083551502/mengenal-tokoh-protagonis-antagonis-dan-tritagonis-dalam-dongeng-mendongenguntukcerdas?page=all>

Detikedu. (2022, 25 Januari) Nilai Sosial: Pengertian, Karakteristik, Fungsi, hingga Macamnya. Diakses pada tanggal 23 April 2024, dari <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5912787/nilai-sosial-pengertian-karakteristik-fungsi-hingga-macamnya>

Halodoc. (2023, 8 September) 4 Tahap Perkembangan Kognitif Anak Sesuai Teori Piaget. Diakses pada tanggal 21 Maret 2024, dari <https://www.halodoc.com/artikel/4-tahap-perkembangan-kognitif-anak-sesuai-teori-piaget>

Pengelola Website Kemendikbudristek. (2023, 28 Oktober). Kongres Kebudayaan Indonesia 2023 Menandai Komitmen untuk Pemajuan Kebudayaan. Diakses 22 Februari 2024, dari <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2023/10/kongres-kebudayaan-indonesia-2023-menandai-komitmen-untuk-pemajuan-kebudayaan>