

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, Y. (2024, 11 4). Character Design. (I. Fadilah, Interviewer)
- Alnoza, M. (2023, 12 16). *tirto.id*. Retrieved from *tirto.id*: <https://tirto.id/surawisesa-memimpin-kerajaan-sunda-membendung-kekuatan-islam-gTgc?>
- Anicolha. (2022, 7 8). *SindoNews*. Retrieved from *daerah.sindonews.com*: <https://daerah.sindonews.com/read/820651/29/kisah-ratu-dewata-raja-alim-yang-taat-dan-mengabaikan-urusan-militer-1657238830?>
- ARIFIN, R. A. (2024). Penggunaan Desain Grafis pada Digital Marketing dalam Strategi Pemasaran Online di Firli.id - Dalam bentuk buku karya ilmiah. *openlibrary telkomuniversity*, 7.
- Assidiq, M. Z. (2023, 11 15). *Telkom University*. Retrieved from *telkomuniversity.ac.id*: <https://telkomuniversity.ac.id/tipografi-pengertian-elemen-fungsi-klasifikasi-dan-tips-penggunaan/>
- Asyhad, M. H. (2023, 9 8). *Inilah Beberapa Tokoh Penting Dalam Perkembangan Kerajaan Pajajaran*. Retrieved from Intisari grid: <https://intisari.grid.id/read/033886614/inilah-beberapa-tokoh-penting-dalam-perkembangan-kerajaan-pajajaran>
- Atja, Danasasmita, Edi S. (1981). *Babad Tanah Sunda dan Babad Cirebon*. Bandung: Pusat Studi Sunda.
- Bambang. (2024, 4 1). *Insiden24.com*. Retrieved from *insiden24.com*: <https://www.insiden24.com/ragam/39612331956/maung-bodas-dikenal-masyarakat-sunda-sebagai-hewan-mitologi-yang-berkaitan-erat-dengan-harimau-jawa?>
- BuddyKu. (2022, 12 17). *RCTI+*. Retrieved from *rctiplus.com*: https://www.rctiplus.com/news/detail/seleb/3206145/kisah-ratu-dewata-cucu-prabu-siliwangi-yang-terkenal-alim-tapi-kurang-cakap-memimpin?utm_campaign=news_artikel_3206145&utm_medium=referral&
- Budi Darmo, A. T. (2022). Board Game Sebagai Media Edukasi Pembelajaran. *Jurnal Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain – Universitas Tarumanagara*, 20.
- Budiman. (2019). Imam Budiman Bab 1. *elibrary.unikom*, 1.
- Coursera. (2024, 9 21). *Apa Itu Desain Karakter? Dan Bagaimana Memulainya*. Retrieved from Coursera: <https://www.coursera.org/articles/character-design>

- Dachlan, D. (2019, 5 16). *kompasiana*. Retrieved from *kompasiana.com*: <https://www.kompasiana.com/diella/5cdcb32895760e190f1b50a3/melacak-jejak-peradaban-di-lereng-gunung-pulosari-pandeglang-bag-2>
- Dangga, M. D. (2023, 2 8). *Kumparan*. Retrieved from *Kumparan.com*: <https://kumparan.com/daidangga17/berkurangnya-minat-generasi-muda-terhadap-budaya-indonesia-1znAwU38uKh?ref=register>
- Dewojati, R. K. (2009). DESAIN GRAFIS SEBAGAI MEDIA UNGKAP PERIKLANAN. *journal uny*, 175.
- Ega Pradesta, H. A. (2020). GAYA SEMIREALIS SEBAGAI INSPIRASI PERANCANGAN CHARACTER CONCEPT ART GAME FANTASI BERBASIS LEGENDA NUSANTARA. *Jurnal Barik*, 167 - 177.
- Ega Pradesta, Hendro Aryanto. (2020). GAYA SEMIREALIS SEBAGAI INSPIRASI PERANCANGAN CHARACTER. *ejournal.unesa.ac.id*, 167-177.
- Fernand Gobet, Jean Retschitzki, Alex de Voogt. (2004). *Moves in Mind*. London: Psychology Press.
- Harris. (2021). *Gramedia Blog*. Retrieved from *gramedia.com*: <https://www.gramedia.com/literasi/teori-warna/?srsltid=AfmBOoqjc4ik31R35Adov-xj4vJo5aybWdRHHTL3KOyoONr6P3ihdRlm>
- Hutcheon, L. (2013). *A Theory of Adaptation*. Routledge.
- Josslyn Amelie, Elda Franzia Jasjfi. (2023). ANALISIS VISUAL SPLASH ARTKARAKTER LUX PADA GAME“LEAGUE OF LEGENDS. *e-jurnal trisakti*, 226.
- Kumparan. (2022, 9 5). *Berita Hari Ini*. Retrieved from *Kumparan.com*: https://kumparan.com/berita-hari-ini/6-silsilah-prabu-siliwangi-yang-terkemuka-di-masyarakat-1ybKCjZeN8E?utm_source=chatgpt.com
- kumparan. (2024, 5 27). *Sejarah dan Sosial*. Retrieved from *kumparan.com*: <https://kumparan.com/sejarah-dan-sosial/asal-usul-nyi-roro-kidul-dan-mitos-yang-berkembang-22p0Ng7E78z/full?>
- Kurniawan, H. (2022, 6 30). *Sindonews*. Retrieved from *daerah.sindonews.com*: <https://daerah.sindonews.com/read/812875/29/prabu-surya-kencana-raja-tanpa-mahkota-pajajaran-yang-lari-ke-baduy-dalam-1656540417?>
- Kusuma, D. (n.d.). MITE “NYI POHACI SANGHYANG ASRI” SEBAGAI REFLEKSI. *kbi.kemdikbud*.

- Lubis, H. A. (2023, 7 4). *Dibimbing*. Retrieved from [dibimbing.id: https://dibimbing.id/blog/detail/prinsip-pengertian-dan-jenis-layout-design](https://dibimbing.id/blog/detail/prinsip-pengertian-dan-jenis-layout-design)
- Lukman Hadi Subroto, Widya Lestari Ningsih. (2021, 12 30). *kompas.com*. Retrieved from [kompas.com: https://www.kompas.com/stori/read/2021/12/30/120000779/raden-kian-santang-putra-pajajaran-yang-menjadi-penyebar-islam?](https://www.kompas.com/stori/read/2021/12/30/120000779/raden-kian-santang-putra-pajajaran-yang-menjadi-penyebar-islam?)
- Lukmantara, A. (2015, 5 16). *Sunda Siabah Blog's*. Retrieved from [sundasiabah.blogspot.com: https://sundasiabah.blogspot.com/2015/05/prabu-surawisesa.html?](https://sundasiabah.blogspot.com/2015/05/prabu-surawisesa.html)
- Museum Prabu Geusan Ulun. (2025). *Museum Prabu Geusan Ulun*. Retrieved from [museumprabugeusanulun.org: https://www.museumprabugeusanulun.org/](https://www.museumprabugeusanulun.org/)
- Mustofa, M. A. (2023, 12 22). *laduni.id*. Retrieved from [laduni.id: https://www.laduni.id/post/read/518041/biografi-nyai-rara-santang-ibunda-sunan-gunung-jati.html?](https://www.laduni.id/post/read/518041/biografi-nyai-rara-santang-ibunda-sunan-gunung-jati.html?)
- Nginwanun, M. (2023). Sejarah Maritim di Nusantara (Abad VII-XVI):. *Sejarah Maritim di Nusantara (Abad VII-XVI)*, 35.
- Nila Sari Yusfa Sumayah, Dimas Krisna Aditya, Paku Kusuma. (2023). PERANCANGAN KARTU PERMAINAN LAGU DAERAH INDONESIA. *telkom university repository*, 9798.
- Nurdyansa. (2025, 5 6). *biografiku.com*. Retrieved from [biografiku.com: https://www.biografiku.com/biografi-sunan-gunung-jati/](https://www.biografiku.com/biografi-sunan-gunung-jati/)
- Nurseto, T. (2011). MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK. *journal uny*, 34.
- Paku Kusuma, Dharsono, Dwi Marianto, Guntur. (2020). Maskot Kota Yogyakarta. *MUDRA Jurnal Seni Budaya*, 250-255.
- Purnomo, A. (2022, 12 27). *detik jateng*. Retrieved from [detik.com: https://www.detik.com/jateng/budaya/d-6484378/legenda-nyi-blorong-sosok-panglima-kerajaan-ratu-kidul?](https://www.detik.com/jateng/budaya/d-6484378/legenda-nyi-blorong-sosok-panglima-kerajaan-ratu-kidul?)
- Redaksi Wartain. (2024, 7 31). *Wartain.com*. Retrieved from [Wartain.com: https://wartain.com/raja-pajajaran-ke-v-ratu-nilakendra-memerintah-15-tahun/](https://wartain.com/raja-pajajaran-ke-v-ratu-nilakendra-memerintah-15-tahun/)
- Rizaldi Yusuf Ahmad, Dimas Krisna Aditya, Novian Denny Nugraha. (2020). PERANCANGAN BOARD GAME PERANG TERBUKA KESULTANAN ACEH 1873 – 1904 UNTUK USIA 11 – 15 TAHUN. *telkomuniversity.ac.id*, 1068-1087.

- Sanjaya, Y. (2024, 1 28). *radarkuningan.com*. Retrieved from radarkuningan.disway.id: <https://radarkuningan.disway.id/read/658144/profil-surawisesa-raja-pajajaran-pengganti-prabu-siliwangi-miliki-keturunan-jadi-penguasa-kuningan?>
- Sanjaya, Y. (2024, 2 2). *radarkuningan.com*. Retrieved from radarkuningan.disway.id: <https://radarkuningan.disway.id/read/658414/4-fakta-ratu-nilakendra-penerus-prabu-siliwangi-yang-menganut-aliran-sesat-gagal-mempertahankan-pajajaran?>
- Saputra, I. Y. (2018, 11 9). *Epos Regional*. Retrieved from regional.epos.id: <https://regional.espos.id/minat-generasi-mileneal-terhadap-sejarah-dan-budaya-rendah-ini-buktinya-951575>
- Sejarah dan Sosial, T. e. (2023, 11 29). *Sejarah dan Sosial*. Retrieved from kumparan.com: <https://kumparan.com/sejarah-dan-sosial/mengenal-asal-usul-prabu-siliwangi-sang-pemimpin-pajajaran-21fnOhadwEi?>
- Suryana, E. (2018). Sejarah Prabu Siliwangi. *dosen.ikipsiliwangi.ac.id*, 8-89.
- Telkom University. (2024, 7 8). *S1 Desain Komunikasi Visual*. Retrieved from <https://bvcd.telkomuniversity.ac.id/>: <https://bvcd.telkomuniversity.ac.id/dasar-dasar-desain-komunikasi-visual/>
- Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE (Desain Komunikasi Visual)*. Jakarta Timur: Media Pressindo.
- Tvnyaburuh. (2022, 6 16). *Tvnyaburuh*. Retrieved from Tvnyaburuh.com: <https://tvnyaburuh.com/berita/sosok-raja-yang-menjadi-biang-kerok-runtuhnya-kerajaan-pajajaran-pasca-prabu-siliwangi-kakek-sunan-gunung-jati/>
- Universitas Pakuan. (2020, 1 17). *Universitas Pakuan*. Retrieved from unpak.ac.id: <https://www.unpak.ac.id/berita/disayangkan-sejarah-pajajaran-tak-banyak-dikenal>
- Widya Lestari Ningsih, Nibras Nada Nailufar. (2021, 5 7). *kompas.com*. Retrieved from Raja-Raja Kerajaan Pajajaran: <https://www.kompas.com/stori/read/2021/05/07/154241079/raja-raja-kerajaan-pajajaran>
- Witabora, J. (2012). PERAN DAN PERKEMBANGAN ILUSTRASI. *media neliti*, 660.
- Yunswantoro. (2022, 6 20). *Sindonews*. Retrieved from daerah.sindonews.com: <https://daerah.sindonews.com/read/802783/29/kisah-ratu-nilakendra-raja->

kelima-pajajaran-penganut-sekte-tantra-yang-mewajibkan-ritual-
persetujuan-1655647560

Yuswantoro. (2022, 10 17). *SindoNews*. Retrieved from daerah.sindonews.com:
[https://daerah.sindonews.com/read/914425/29/kisah-kerakusan-ratu-sakti-
raja-pajajaran-yang-merampas-harta-rakyat-dan-menikahi-selir-ayah-
1665958212](https://daerah.sindonews.com/read/914425/29/kisah-kerakusan-ratu-sakti-raja-pajajaran-yang-merampas-harta-rakyat-dan-menikahi-selir-ayah-1665958212)

Zintkla, J. (2024, 11 24). *nnc*. Retrieved from netralnews.com:
[https://www.netralnews.com/meluruskan-sejarah-kematian-prabu-siliwangi-
dan-makna-di-balik-legenda/N3h5aGJjKzJSUHNncjZIWHlXd25FZz09](https://www.netralnews.com/meluruskan-sejarah-kematian-prabu-siliwangi-dan-makna-di-balik-legenda/N3h5aGJjKzJSUHNncjZIWHlXd25FZz09)