

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, D. K. (2015). Bima Satria Garuda, A New Face of Indonesian Superhero Character. *Bandung Creative Movement*, 2(1), 269–276.
- Alfarist, S. Z., & Ratuannisa, T. (2024). Pengenalan Bentuk Geometri Dasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Busana Siap Pakai. *Jurnal Seni Dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 7(1), 37–52.
- Andelina, I. R. (2020). Kajian Desain Karakter Persona 4 Berdasarkan Pendekatan Archetype Dan Manga Matrix. *Jurnal Desain Dan Seni Narada*, 7(1).
- Andhita, P. R. (2021). *Komunikasi Visual*. Banyumas: Zahira Media Publisher.
- Archipelago ID. (2024). Tari Burung Enggang - Keanggunan & Kebudayaan Suku Dayak.
- Ari, I. M. A., & Handriyotopo, H. (2020). Perancangan Pop Up Book And Sound Tembang Dolanan Sebagai Media Pengenalan Alat Musik Gamelan. *CITRAWIRA: Journal of Advertising and Visual Communication*, 1(1), 22–43.
- Asasongko, A., & Moerdisuroso, I. (2021). Refleksi Perilaku Asosial Akibat Pengaruh Media Sosial Dalam Karya Seni Rupa Posmodern. *Jurnal Ilmiah Edukasi Seni Rupa Dan Budaya Visual*, 1(1), 8–19.
- Ashari, R. F., & Haryati, T. (2021). Mokokuseki: Satu Upaya Ekspor Produk Entertainment Jepang ke Amerika Serikat. *Jurnal Bahasa Asing Lia*, 2(1), 71–87.
- Aulia, Z., Matondang, M., Latifah, T., Sari, D. P., & Nasution, F. (2022). Peran Orangtua Dalam Perkembangan Psikososial Pada Masa Remaja. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 11063–11068.
- Basiroen, V. J., Putra, I. N. A. S., Judijanto, L., Anggara, I. G. A. S., Negoro, A. T., Sutarwiyasa, I. K., ... Ramadhani, N. (2024). *Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual (DKV)*. Bantul: PT. Green Pustaka Indonesia.
- Budiarta, I. G. M., & Sila, I. N. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Coreldraw Sebagai Media Pembelajaran Pada Kuliah Desain Komunikasi Visual Prodi Pendidikan Seni Rupa Undiksha. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 12(2), 115–128.
- Dinus. (2023). Psikologi Warna. Retrieved April 15, 2025, from Repository Dinus website: https://repository.dinus.ac.id/docs/ajar/PSIKOLOGI_WARNA.pdf
- DKV Telkom University. (2024). Klasifikasi Warna: Penjelasan Lengkap dari Warna Primer hingga Kuartier. Retrieved April 20, 2025, from BVCD Telkom University website: <https://bvcd.telkomuniversity.ac.id/klasifikasi-warna-penjelasan-lengkap-dari-warna-primer-hingga-kuarter/>
- Fig Palace. (n.d.). Hirono Blind Boxes: A Comprehensive Guide. Retrieved April 16, 2025, from Fig Palace website: <https://figpalace.com/Blogs/Guide/Hirono-Blind-Boxes-Guide>

- Fikriyah, A. N. (2023). *Perancangan Media Promosi dan Publikasi RS Graha Husada Gresik*. Universitas Internasional Semen Indonesia.
- Fitryarini, I. (2023). Pembentukan Budaya Populer Dalam Kemasan Media Komunikasi Massa. *Jurnal Ilmiah Komunikasi Makna*, 2(2), 9–22.
- Gordon, R., & Bose, L. S. (2022). Reflecting on Representation: Exploring Critical Tensions within Doctoral Training Programmes in the UK. In *Strategies for Supporting Inclusion and Diversity in the Academy: Higher Education, Aspiration and Inequality* (pp. 49–68). UK: Springer.
- Gumelar, R. G. (2021). Kasus Layout Majalah Cosmopolitan dan Aneka Yes. *Jurnal Lontar*, 5(2), 80–90.
- Hahury, R. M. S. (2022). Analisis Pengaplikasian Teori Warna dan Penggunaan Siluet dalam Desain Karakter. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(121), 3–4.
- Hakim, F. N. (2021). *Teknik Actionscribing dalam Pembuatan Presentasi Multimedia Interaktif*. Semarang: Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik.
- Harinie, L. T., & Sintani, L. (2022). Assistance for Independent Workers in Strengthening Business Proposals and Strengthening Business Financial Recording for Business Development. *Engagement: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 560–570.
- Hendriyana, H. (2022). *Rupa Dasar (Nirmana): Asas dan Prinsip Dasar Seni Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Hildayanti, S. K., Alie, J., & Setiadi, B. (2023). Merayakan Keanekaragaman Kita: Mempromosikan Inklusivitas, Pemahaman Budaya, Keterlibatan Masyarakat, dan Kebanggaan Komunitas. *Jurnal Pengabdian West Science*, 2(5), 325–334.
- Indonesian Civil. (2025). Suku Dani. Retrieved April 15, 2025, from Indonesian Civil website: <https://www.indonesiancivil.com/artikel/suku-dani>
- Kemdikbud. (2017). Prajurit Keraton Yogyakarta Kesatuan (Bregada) Wirabraja. Retrieved April 13, 2025, from Kemdikbud website: <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbyogyakarta/prajurit-keraton-yogyakarta-kesatuan-bregada-wirabraja/>
- Kumparan. (2021). Tari Saman: Pengertian, Kostum, dan Gerakannya. Retrieved April 15, 2025, from Kumparan website: <https://kumparan.com/kabar-harian/tari-saman-pengertian-kostum-dan-gerakannya-1woZ3mpWXf9>
- Kurniawan, A., & Patria, A. S. (2021). Perancangan Concept Art Karakter Si Buta Dari Goa Hantu Reborn. *BARIK-Jurnal SI Desain Komunikasi Visual*, 2(1), 31–40.
- Kusuma, P., Dharsono, D., Marianto, D., & Guntur, G. (2020). Maskot Kota Yogyakarta. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 35(2), 250–255.
- Lavidavayastama, M., & Khairani, J. N. (2023). Tentang Bregada Wirabraja, Prajurit Keraton Jogja Berjudul “Lombok Abang.” Retrieved April 15, 2025, from Detik Jogja website: <https://www.detik.com/jogja/budaya/d->

7013169/tentang-bregada-wirabraja-prajurit-keraton-jogja-berjuluk-lombok-abang

- Laytno, N. H., & Waluyanto, H. D. (2014). *Perancangan Buku Komik “Story of Otaku Life”, Tentang Kehidupan Seorang Otaku*. Petra Christian University.
- Lestari, H. (2025). Psikologi Warna: Pengaruh Warna Terhadap Emosi dan Perilaku. Retrieved April 20, 2025, from RSJ Babel Prov website: <https://rsj.babelprov.go.id/content/psikologi-warna-pengaruh-warna-terhadap-emosi-dan-perilaku>
- Lichty, T. (2007). *Design Principles for Desktop Publishers*. London: Scott Foresman & Co.
- Lulu The Piggy. (n.d.). Lulu The Piggy - Journey To The West Blind Box Series. Retrieved April 15, 2025, from Lulu The Piggy website: https://luluthepiggy.com/Products/Lulu-The-Piggy-Journey-To-The-West-Series-Blind-Box-Set?SrsId=Afmboordbqkflcsr-E1l1stxotr3vx_V3AE3x7LfEE3fkIDPdMQOUoYq2
- Mahardikayana, D. A., Dewi, A. K., & Sari, N. (2023). Perancangan Ulang Logo Tuksedo Studio Di Gianyar Sebagai Sarana Untuk Meningkatkan Brand Awareness. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(1), 37–51.
- Mahendra, I., & Kasmana, K. (2022). Baduy Luar’s Weaving as an Identity and Embodiment of Pikukuh Karuhun. *Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 6(3), 426–438.
- Mamis, S., Putra, I. N. A. S., Yusa, I. M. M., Aryanto, D., Yasa, N. P. D., Wahidiyat, M. P., ... Sutarwiyasa, I. K. (2023). *Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual (DKV): Panduan Lengkap Untuk Memasuki Dunia Kreatif Visual*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Mary. (2023). Chibi in a Simple Way. Retrieved April 15, 2025, from Tips Clip Studio website: <https://tips.clip-studio.com/en-us/articles/4907>
- Mashuri, M., & Nurjannah, D. (2020). Analisis SWOT Sebagai Strategi Meningkatkan Daya Saing. *Jurnal Perbankan Syariah*, 1(1), 97–112.
- Nabila, S. (2022). *Perkembangan Remaja Adolescence*. Jember: Universitas Jember.
- Ni’matuzahroh, S., & Prasetyaningrum, S. (2018). *Observasi: Teori dan Aplikasi dalam Psikologi*. Malang: UMM Press.
- Novica, D. R., & Hidayat, I. K. (2018). Kajian Visual Desain Karakter Pada Maskot Kota Malang. *Journal of Arts and Education*, 3(2).
- Nurhidayat, D. (2018). Enggang dan Simbol Kepemimpinan Suku Dayak. Retrieved April 20, 2025, from Media Indonesia website: <https://mediaindonesia.com/weekend/170782/enggang-dan-simbol-kepemimpinan-suku-dayak>
- ODT. (2016). Principles of Design. Retrieved April 20, 2025, from Online Design

Teacher website: https://www.onlinedesignteacher.com/2015/11/design-principles_69.html

- P2K Stekom. (2023). Tari Burung Enggang. Retrieved April 20, 2025, from P2K Stekom website: https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Tari_burung_enggang
- Pertiwi, B. C., Apsari, D., & Wahab, T. (2020). Perancangan Buku Cerita Berilustrasi Tentang Cerita Rakyat Nyi Pohaci Sebagai Media Edukasi Untuk Anak Usia 7-12 Tahun. *EProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Pradana, R. S. (2021). Totopong Sebagai Pakaian Khas Masyarakat Sunda. *Jurnal Seni Dan Budaya*, 4(2), 45–53.
- Pranata, H. (2023). Tipografi Sebagai Bentuk Ekspresi Visual dalam Media Cetak dan Digital. *Jurnal Teknologi Dan Desain Komunikasi*, 4(1), 12–25.
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Putri. (2015). Kong Andri: Di Indonesia, Toys Designer Minim Apresiasi. Retrieved April 20, 2025, from Ziliun website: <https://ziliun.com/Kong-Andri-Di-Indonesia-Toys-Designer-Minim-Apresiasi/>
- Putri, A. R. (2022). *Pembuatan Desain Karakter Petugas Keamanan dan Proses Colouring dalam Film Seri Animasi “Volcanid: The Rise of Garuda.”* Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Putri, V. K. M., & Gischa, S. (2021). Tari Burung Enggang, Tarian Suku Dayak Kenyah. Retrieved April 15, 2025, from Kompas website: <https://www.kompas.com/skola/read/2021/04/12/143239769/tari-burung-enggang-tarian-suku-dayak-kenyah>
- Qodariah, L., Pebriani, L. V., & Sulistiobudi, R. A. (2022). *Memahami Emosi Manusia: Perkembangan Emosi Pada Bayi dan Anak*. Bandung: Penerbit Alumni.
- Qolby, A. S., & Anggapuspa, M. L. (2022). Analisis Visual Karakter Venti dalam Game Online Genshin Impact. *BARIK-Jurnal SI Desain Komunikasi Visual*, 3(2), 190–201.
- Ramadhani, F. (2024). Sejarah Reog Ponorogo yang Masuk Warisan Budaya Takbenda UNESCO. Retrieved April 15, 2025, from Detik Jatim website: <https://www.detik.com/jatim/budaya/d-7670344/sejarah-reog-ponorogo-yang-masuk-warisan-budaya-takbenda-unesco>
- Rawung, F. K., Heryanto, N. Y., Chiesara, A. T., & Freodonova, C. (2021). Analisis Penerapan Basic Shape pada Desain Karakter Animasi Inside Out. *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual*, 2, 187–193.
- Salam, S., & Muhaemin, M. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Sari, D. P. (2019). Efek Warna Biru dalam Mengurangi Stres. *Jurnal Kreatif*, 3(2), 78–85.

- Setiawan, F., & Handayani, W. (2020). Budaya Visual Dalam Tradisi Siklus Kehidupan Masyarakat Jawa Di Tulungagung. *Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 23(1), 1–12.
- Simajuntak, E. (2024). Tari Saman Aceh: Sejarah, Makna, Gerakan, dan Pakaian. Retrieved from Detik website: <https://www.detik.com/sumut/budaya/d-7224582/tari-saman-aceh-sejarah-makna-gerakan-pola-lantai-dan-pakaian>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sundari, S. (2020). Karakterisasi Tokoh dengan Menggunakan Teknik Proporsi dalam Ilustrasi Buku Cerita Anak. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(2), 121–129.
- Suryajaya, M. (2016). *Sejarah Estetika: Dari Abad Kuno Hingga Abad 20*. Yogyakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Suryana, E., Wulandari, S., Sagita, E., & Harto, K. (2022). Perkembangan Masa Remaja Akhir (Tugas, Fisik, Intelektual, Emosi, Sosial dan Agama) dan Implikasinya pada Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1956–1963.
- Suwantono, W. (2025). Tari Burung Enggang. Retrieved April 15, 2025, from Scribd website: <https://id.scribd.com/document/616107851/Tari-Burung-Enggang>
- Syakal IAIN Kediri. (2021). Pembuatan Caplok (Topeng Reog) di Desa Watuompak. Retrieved April 3, 2025, from Syakal IAIN Kediri website: <https://syakal.iainkediri.ac.id/pembuatan-caplok-topeng-reog-di-desa-watuompak/>
- Syahrani, A. W., & Kamil, M. L. (2022). Budaya dan Kebudayaan: Tinjauan dari Berbagai Pakar, Wujud-wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan yang Bersifat Universal. *Cross-Border*, 5(1), 782–791.
- Tempo. (2019). Koteka dari Tanaman Prasejarah. Retrieved April 20, 2025, from Tempo website: <https://www.tempo.co/sains/koteka-dari-tanaman-prasejarah-870280>
- Tempo. (2020). Mengetahui Makna Aksesoris Suku Dani Papua dan Kelas Sosial Pemakainya. Retrieved April 15, 2025, from Tempo website: <https://www.tempo.co/hiburan/mengetahui-makna-aksesori-suku-dani-papua-dan-kelas-sosial-pemakainya-568707>
- Totten, C. (2012). *Game Character Creation with Blender and Unity*. UK: Wiley & Sons.
- Toyzero Plus. (n.d.). Cici's Story. Retrieved April 19, 2025, from Toyzero Plus website: https://toyzeroplus.com/Collections/Cici-S-Story?SrsId=Afmbooozdxquuqeh5qbcfmsxdzn_Qzpbhk4erxa0dfm6o_Vdhpotwb2i
- Tribrata News. (2022). Properti yang Digunakan Tari Saman. Retrieved April 15, 2025, from Tribrata News website:

<https://tribrataneews.polri.go.id/blog/nasional-3/properti-yang-digunakan-tari-saman-46648>

Wikipedia. (2006). Reog. Retrieved April 15, 2025, from Wikipedia website: <https://id.wikipedia.org/wiki/Reog>

Wikipedia. (2022). Bregada. Retrieved April 19, 2025, from Wikipedia website: <https://id.wikipedia.org/wiki/Bregada>

Wikipedia. (2025). Dadak Merak. Retrieved April 19, 2025, from Wikipedia website: https://id.wikipedia.org/wiki/Dadak_merak

Yoga, P., Swendra, C. G. R., & Sarjani, N. K. P. (2023). Perancangan Desain Maskot Festival Ubud Campuhan Budaya Di Yayasan Janahita Mandala Ubud. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(1), 115–122.

Yogananti, A. F. (2015). Pengaruh Psikologi Kombinasi Warna Dalam Website. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1(1), 45–54.

Yusa, I. M. M., Anggara, I. G. A. S., Muhdaliha, B., Putra, I. G. N. A. Y., Prasetyo, D., Ramadhani, N., ... Putra, R. W. (2024). *Ilustrasi Digital: Teori dan Penerapan*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.