

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Blair, Preston. *Cartoon Animation*.
- Banik, Debasmita. *Animation Concepts*.
- Chun, Kim Byong. 2007. *Buku Panduan Yongmoodo*. Bekasi:Sigma Utama Jaya.
- DIVIF 2/KOSTRAD. 2009. *Yongmoodo Federation Korea*.
- Elizabeth B. Hurlock. 2013. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta:Erlangga.
- Mattesi, Michael D. 2008. *Force:Character Design from Life Drawing*. USA:Elsevier.
- Oppenheim, Annie I. 1900. *Physiognomy Made Easy*. London.
- Raco, J.R. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Kompas Gramedia.
- Senseno. 2016. *Mastering Manga*. Genta Group Production.
- Soewardikoen, Didit. 2013. *Metode Penelitian Visual*. Bandung:Dinamika Komunika.
- Stanchfield, Walt. 1970. *Gesture Drawing for Animation*.
- Thomas, F., dan Johntson, O. 1981. *The Illusion of Life*.
- White, Tony. 2009. *How to Make Animated Films*. USA:Elsevier.

### Jurnal

- Angga dan Mei. 2013. *Pembuatan Film Animasi 2D Menggunakan Metode Frame by Frame Berjudul "Kancil dan Siput"*, Vol.14 hlm. 11.
- Aditia, Patra. 2020. *Karakteristik Budaya Nusantara pada Tokoh dan Semesta Komik Nusa V Analisis Visual dengan Pendekatan Teori Semiotika Roland Barthes*. Vol. 05 No.1

### Skripsi

- Ratna, Cikita. 2018. *Perancangan Desain Karakter Dalam Film Pendek Animasi 2D "Maya"*. Skripsi. Fakultas Industri Kreatif Universtias Telkom.
- Ilhamsyah. 2015.