

DAFTAR PUSTAKA

- Andalas, Sulistyorini. (2017). *Sastra Lisan: Kajian Teori dan Penerapannya dalam Penelitian*. Cetakan Pertama. Malang: Madani
- Bascom, W. R. (1954). *Four functions of folklore / William R. Bascom*. Evanston : Northwestern University,.
- Broto, G.S.D. (2014), *Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet*, https://www.kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo22014-tentang-riiset-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran_pers. (Diakses 20 Desember 2022).
- Cangara, Hafied. 2008. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : Rajawali Pers
- Danandjaja, James.(2002). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng dan lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Eboch, D. J. (2017). *Three Ways To Make Characters More Three-Dimensional*, <https://screencraft.org/blog/three-ways-make-characters-three-dimensional/> (Diakses 5Maret 2023)
- Elfitri, Marisa. (2017), *Perancangan Buku Ilustrasi Anak Cerita Rakyat Riau..* Skripsi Sarjana pada Telkom University Bandung: tidak diterbitkan.
- Hahury, R. M. S., (2020). *Analisis Pengaplikasian Teori Warna dan Penggunaan Siluet dalam Desain Karakter*. Skripsi Sarjana pada Universitas Kristen Petra Surabaya: tidak diterbitkan.
- Hayward, Susan. (2006), *Cinema Studies: The Key Concepts*, Routledge, New York.
- Iskandar, Muhammad, dan Nursholih, Sonson., (2019). *Sangkuriang Character Of Sundanese Folktale Design Through 70's Comic Illustration Technique*. Pada 6th Bandung Creative Movement 2019. Telkom University.

Isnain. (2007). *Cerita Rakyat*. <http://melayuonline.com/ind/culture/dig/1256/cerita-rakyat>. (Diakses 20 Desember 2022)

Kotler, Philip dan Kevin Lane Keller. 2009. *Manajemen Pemasaran*. Edisi ke 13. Jakarta: Erlangga

Lestari, R. W., (2022). *Suku Bangsa di Indonesia dan Ras di Dunia Lengkap Dengan Ciri Khasnya*, <https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/suku-bangsa-di-indonesia-dan-ras-di-dunia-lengkap-dengan-ciri-khasnya> (Diakses 9 April 2023)

Lionardi, A. (2022). *Kajian Visual Desain Karakter Kancil pada Animasi 3D “Kancil”*. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 11(1), 16.

Ma'as, Ayu (2021). *Mengenal Jenis-Jenis POV atau Sudut Pandang dalam Sebuah Cerita*, <https://kids.grid.id/read/473045232/mengenal-jenis-jenis-pov-atau-sudut-pandang-dalam-sebuah-cerita?page=all> (Diakses 8 Maret 2023)

McQuail, Dennis. 2011. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta : Salemba Humanika

Melati (2021). *Suku Melayu dan Kebudayaannya*, <https://goodminds.id/suku-melayu/> (Diakses 9 April 2023)

Moleong, Lexy J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Naghdi, Arash., (2023). *How does shape language impact a character design? (with illustrated examples)*, <https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language-in-character-design/> (Diakses 12 Mei 2023)

Nizar, Samsul., (2023). *Lancang Kuning: Menyibak Pesan*, https://riaupos.jawapos.com/betuah/09/01/2023/291791/lancang-kuning-menyibak_pesan.html (Diakses 9 April 2023)

Nur Kencana, Wayan. (1986), *Evaluasi Pendidikan*, Surabaya : Usaha Nasional.

Nurgiyantoro, B. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE

- Pangesti, Rika. (2021), *Apa yang Dimaksud Observasi? Ini Tujuan, Manfaat, dan Jenis-jenisnya* <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5860988/apa-yang-dimaksud-observasi-ini-tujuan-manfaat-dan-jenis-jenisnya>. (Diakses 20 Desember 2022)
- Parsika, (2020). *Psikologi Warna : Efek Positif dan Negatif Terhadap Pikiran Manusia*, <https://www.arsitur.com/2019/04/psikologi-warna-efek-positif-negatif.html> (Diakses 15 Mei 2023)
- Piaget, Jean, & Barbel Inhelder, 2010. *Psikologi Anak*, Terj. Miftahul Jannah, Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Ramadhan, Wahyu., (2020). *Cara Lengkap Membuat Desain Karakter*, <https://kreativv.com/desain-karakter/> (Diakses 1 Juni 2023)
- Reswick, J. B., (1965). *Pengertian Desain dan Desain Interior*, Amerika Serikat.
- Rusyana, Yus. (1982). *Metode Pengajaran Sastra*. Bandung: CV Gunung Larang
- Sadikin, Mustofa (2010). *Kumpulan Sastra Indonesia*. Jakarta Timur: Gudang Ilmu
- Sanders, Julie. (2006), *Adaptation and Appropriation*, Routledge, New York.
- Simon, Mark., (2003). *Producing Independent 2D Character Animation*. Universitas Michigan: Focal Press
- Soenardi, S.R., Mudara, M.A., Setiawati, Y.S. (2005). *Si Lancang* (edisi pertama). Yogyakarta : Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, dan Kualitatif*, R&D. Bandung: ALFABETA
- Jonathan, Sarwono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta :Graha Ilmu
- Suheri, Agus., (2006). *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta : Elec Media Komputindo
- Tarigan, H.G. (1993). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa
- Wahid, Sugira. (2004). *Kapita Selekta Kritik Sastra*. Makassar: Universal Negari. Makassar.

White, Tony. (2006). *Animation: from pencils to pixels*. Oxford, UK. Focal Press.