

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Dani. 2017. 'Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Warna Dengan Metode Menggambar'. *Jurnal Ilmiah Umum (JIUM)* 1 (1).
- Andelina, Ika R. 2020. 'Kajian Desain Karakter Persona 4 Berdasarkan Pendekatan Archetype Dan Manga Matrix'. *Jurnal Desain Dan Seni Narada* 7 (1).
- Cabral, Carlos Gomes. 2013. 'Cartoon Fundamentals: How to Draw a Cartoon Body'. Envatoelements. 26 November 2013.
<https://design.tutsplus.com/articles/cartoon-fundamentals-how-to-draw-a-cartoon-body--vector-18651>.
- Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna: Teori Dan Kreativitas Penggunaannya*. Penerbit ITB.
- Fowler, Mike S, and Jan Lindström. 2002. 'Extinctions in Simple and Complex Communities'. *Oikos* 99 (3): 511–17.
- Hamim, Omar Faruqe, Saidis Salekin Aninda, Md Shamsul Hoque, and Md Hadiuzzaman. 2021. 'Suitability of Pavement Type for Developing Countries from an Economic Perspective Using Life Cycle Cost Analysis'. *International Journal of Pavement Research and Technology* 14: 259–66.
- Harmanda, Brian. 2015. 'Penciptaan Media Promosi Pura Mangkunegaran Solo Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Anjungan Wisatawan Mancanegara'. *Institut Bisnis Dan Informatika Stikom Surabaya*.
- Hita, Azzahra, Alka Febby, Alya Shifa, Muhammad Raffy, and Maulana Gumelar. 2021. 'Azzahra Hita, Alka Febby Alya Shifa, Muhammad Raffy Maulana Gumelar-Peningkatan Pembelajaran Melalui Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Sekolah Dasar Peningkatan Pembelajaran Melalui Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Sekolah Dasar'.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK>.
- Jessica, Chrissila. 2022. 'Art Director: Apa Itu, Tanggung Jawab, Skill Yang Diperlukan'. Glints.Com. 1 February 2022. <https://glints.com/id/lowongan/apa-itu-art-director/>.
- Larasati, Wiseva Dewi Putri, and Yayat Sudaryat. 2020. 'Perancangan Concept Art Environment Untuk Film Animasi Pendek 2d Tentang Kebiasaan Prokrastinasi Berjudul 'Escape''. *EProceedings of Art & Design* 7 (2).
- Lionardi, Angelia. 2021. 'Perancangan Animasi 2D Sebagai Media Edukasi Tentang Penyusut Bagi Anak-Anak'. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana* 21 (1): 17–28.
- Marinda, Leny. 2020. 'Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar'. *An-Nisa': Journal of Gender Studies* 13 (1): 116–52.

- Nieminen, Marika. 2017. 'Psychology in Character Design: Creation of a Character Design Tool'.
- Novak, Jeannie, Meaghan O'Brien, and Jim Gish. 2012. *Game Development Essentials*. Vol. 3. Delmar Cengage Learning.
- Ramdhan, Zaini, and Muhammad Iskandar. 2021. 'PERANCANGAN KARAKTER PRABU SILIWANGI DENGAN TEORI BRYAN TILLMAN'. *Kalatanda : Jurnal Desain Grafis Dan Media Kreatif* 2 (1): 25.
<https://doi.org/10.25124/kalatanda.v2i1.3805>.
- Seegmiller, Don. 2007. *Digital Character Painting Using Photoshop CS3*. Charles River Media, Inc.
- Setiawan, Andry, Heru Dwi Waluyanto, Anang Triwahyudi, Program Studi Desain Komunikasi Visual, and Fakultas Seni dan Desain. 2015. 'PERANCANGAN ENTERTAINMENT CONCEPT ART BERDASARKAN NOVEL THE SCAR KARYA CHINA MIEVILLE'.
- Silitonga, Markus Kristop, and Susy Rosyida. 2015. 'Animasi Interaktif Sebagai Media Sosialisasi Indonesia Tsunami Early Warning System (Inatews)'. *Jurnal Sistem Informasi* 4 (2): 107–200.
- Soekanto, Soerjono. 1982. 'Sosiologi: Suatu Pengantar'.
- Suwasono, Arief Agung. 2017a. 'Konsep Art Dalam Desain Animasi'. *DeKaVe* 10 (1): 1–19.
- . 2017b. 'Konsep Art Dalam Desain Animasi'. *DeKaVe* 10 (1): 1–19.
- White, Tony. 2013. *How to Make Animated Films: Tony White's Masterclass Course on the Traditional Principles of Animation*. Taylor & Francis.
- Wilastrina, A. 2021. *RUANG RIAS : MENGUAK BUDAYA DAN ESTETIKA KEPUTREN PURO MANGKUNEGARAN SURAKARTA*. Penerbit YLGI.
<https://books.google.co.id/books?id=dQpGEAAAQBAJ>.
- Yuliaris, Nafiatus Miranda. 2021. 'PEMBENTUKAN KLASTER DAYA TARIK OBYEK WISATA BERDASARKAN CITY BRANDING KOTA SURAKARTA'. Semarang: Universitas Islam Sultan Agung.
- Zelanski, Paul, and Mary Pat Fisher. 2001. *Color*. Vol. 48. Ediciones AKAL.