

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, H., Ramdhan, Z., & Sumarlin, R. (2021). Perancangan Desain Karakter Untuk Animasi Kena and The Spirit Of West Java. *EProceedings of Art & Design*, 8(6).
- Alexandra, Q. M., Sumarlin, R., & Afif, R. T. (2023). PERANCANGAN BACKGROUND DALAM SEBUAH ANIMASI MOTION COMIC BERJUDUL KECEMASAN: PERJUANGAN TAK TERLIHAT. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).
- Berelson, B. (1952). *Content analysis in communication research*. Free Press.
- Bancroft, Tom. (2006). *Creating Characters with Personality*. New York: Random House Inc.
- Bishop, Randy. (2019). *The Character Designer*. Sweden: 21draw
- Danandjaja J. (2007). *Folklor Indonesia: ilmu gosip, dongeng, dan lain lain*. Kreatama, Jakarta
- Denis L, Cowen R. (2001). *Values, Cultures and Education: An Overview*. London: Kagan
- Eisner, Will. (1985). *Comics and Sequential Art*. New York: W.W. Norton & Company.
- Effendy, Onong Uchjana. 2013. *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fitri, Agus Zaenul, Haryanti, Nik. (2020) *Metode penelitian pendidikan: Kuantitatif, kualitatif, mixed method, dan research and development*. Malang: Madani Media.
- Harder, Jenny. (2023). *Creativer Character Design for Games and Animation*. Boca Raton: CRC Press.
- Hart, Chris. (2008). *Cartooning The Ultimate Character Design*. New York: Chris Hart Books
- Ivan C Sibero. (2009). *Berkreasi dengan Animasi*. Bandung: MediaKom.
- Indrawan, R. & Yaniawati R.P. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran Untuk Manajemen, Pembangunan, dan Pendidikan*, Bandung: Penerbit PT Refika Aditama.
- Johnston, F. T. (1981). *Disney Animation: The Illusion of Life*. United States: Abbeville Press.
- Matessi, Michael D. (2008). *Force Character Design from Life Drawing*. London: Focal Press.

- Miles, M.B, Huberman, A.M, & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook, Edition 3*. USA: Sage Publications. Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi, UI-Press.
- Munir, (2013). MULTIMEDIA dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Mustafidah, Hindayati dan Suwarsito, Suwarsito (2020) *Dasar-dasar Metodologi Penelitian*. Purwokerto: UMP Press.
- Mella, L. A., Afif, R. T., & Sumarlin, R. (2023). PERANCANGAN STORYBOARD ANIMASI 2D'MAYA DAN JALU SARUNG AJAIB'SEBAGAI MEDIA INFORMASI PRODUK KEBUDAYAAN SARUNG MAJALAYA. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).
- Morales, V. Rizo, Stephanie Garcia. *et al.* (2021). *Fundamentals of Character Design*. Worcester: 3dtotal Publishing.
- Murray, J. (2010). *Creating Animated Cartoons with Character*. New York: Watson-Guptill Publications
- Pebriyanto; Ahmad, Hafiz Aziz; Irfansyah. (2022). Anthropomorphic-Based Character in The Animated Film “Ayo Makan Sayur dan Buah”. *CAPTURE: Jurnal Seni Media Rekam*, 14(1), 75-91
- Ramli, A. (2022). Tata Artistik Pertunjukan Teater The Eyes of Marege. *Nuansa Journal of Arts and Design Volume 6, 7*
- Ranjabar, Jacobus. (2006). *Sistem Sosial Budaya Indonesia: Suatu Pengantar*. Bogor: PT. Ghalia Indonesia.
- Sarlito Sarwono, Psikologi Remaja, Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Suciadi, A.A. (2003). *Menguasai Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash MX*. Jakarta: Dinastindo.
- Suyitno. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif: Konsep, Prinsip dan Operasionalnya*. Tulungagung: Akademia Pustaka.
- Sugiyono. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Alfabeta
- Soewardikoen, Didit W. (2021). *Metode Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Sloan, Robin J.S. (2015). *Virtual Character Design for Games and Interactive Media*. New York: CRC Press.
- Tillman, Bryan. (2019). *Creative Character Design 2e*. New York: CRC Press.
- Tillman, Bryan. (2011). *Creative Character Design*. UK: Elsevier Inc.
- Widjaja A.W. (1986). *Komunikasi dan Hubungan Masyarakat*. Jakarta [ID]: Bina Aksara.

- Wright, Jean A. (2005), *Animation Writing and Development: from Script Development to Pitch*. New York: Focal Press.
- White, Tony. (2009). *How to Make Animated Films*. London: Focal Press.
- White, Tony. (2006). *Animation: From Pencils to Pixels*. New York: Focal Press.
- Zaini, I. M., Fiandra, Y., & Afif, R. T. (2023). PERANCANGAN DESAIN KARAKTER MENGENAI PERASAAN INSECURAKIBAT JERAWAT PADA REMAJA UNTUK MEDIA ARTBOOK. *eProceedings of Art & Design, 10(2)*