

## DAFTAR PUSTAKA

- Anjarsari, R. (2022). Tembang Macapat “Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Warisan Budaya Masyarakat Jawa”. Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung.
- Ballon, R. (2009). *Breathing life into your characters*. Penguin.
- Creswell, J. W. (2016). *Research design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Pustaka
- Crook, I., & Beare, P. (2017). *Motion Graphics: Principles and Practices from the Ground Up*. Bloomsbury Publishing.
- Danial dan Wasriah, 2009, *Metode Penulisan Karya Ilmiah*, Bandung: Laboratorium PKn Universitas Pendidikan Nasional.
- Darnawi. (1982). *Puisi Jawa*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- DeFar 2019. Pengertian Animasi 2D. Tersedia di: <https://qomaruna.com/pengertian-animasi-2d/>
- Dewasandra, S.A., Budiman, A. & Deanda, T.D. (2023). Perancangan Desain Karakter Untuk Animasi 2d Berjudul “Newbie Witch Nazela” Mengenai Insecurity.
- Hellström, Å., & Tekle, J. (1994). Person perception through facial photographs: Effects of glasses, hair, and beard on judgments of occupation and personal qualities. *European Journal of Social Psychology*, 24(6), 693–705. <https://doi.org/10.1002/ejsp.2420240606>
- Nopianty, F.A & Budiman, A. (2019). Perancangan Karakter Untuk Film Animasi Pendek 2d Lontong Cap Go Meh.
- Ronggowarsito, B. I., Ramdhan, Z., & Afif, R. T. (2023). Desain Karakter Virtual Youtuber sebagai Maskot Pembelajaran Menggambar. *ANDHARUPA Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(3), 353–367. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v8i3.5943>
- Ruyattman, Melissa. (2013). *Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital*. Surabaya.
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*.
- Tropes, C. T. T. (2024, February 27). Freudian trio. TV Tropes. <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/FreudianTrio>
- Wiki, C. T. A. (n.d.). *Ahoge*. Animanga Wiki. <https://animanga.fandom.com/wiki/Ahoge>
- Williams, R. (2012). *The animator’s survival kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*. Macmillan.