

## DAFTAR PUSTAKA

- Alexandra, Q., M., Sumarlin, R., Afif, R. T. (2023). Perancangan Background dalam Sebuah Animasi Motion Comic Berjudul “Kecemasan: Perjuangan Tak Terlihat”
- Bancroft. T (2006). Creating Characters with Personality. <https://archive.org/details/creatingcharacte0000banc/page/n5/mode/1up>
- Firdaus, Y, Afif, R, Sumarlin, R (2023). Perancangan Desain Karakter untuk animasi 2d “Maya dan Jalu: Sarung Ajaib” sebagai media informasi produk kebudayaan sarung Majalaya.
- Karlsson & Bergendorf (2013). Game Trailers: A Study of Game Trailer Design. Stockholm School of Economics.
- Soedarso (2000) Seni Rupa & Apresiasi. Yogyakarta: Penerbitan Institut Seni Indonesia.
- Suantari, E (2016) Dunia Animasi. [https://www.academia.edu/20117174/Dunia\\_Animasi](https://www.academia.edu/20117174/Dunia_Animasi)
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.CV
- Sumatra Utara. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/juspi/article/view/1679>
- Sunarto. (1979). Wayang dan Seni Pertunjukan: Jurnal Universitas Islam Negeri
- Tillman, B. (2011). Creative Character Design. Oxford: Elsevier Focal Press.
- Webster, C. (2005). Animation The Mechanics of Motion. Oxford: Elsevier Focal Press.