

Daftar Pustaka

- Laniampe, H., dkk. (2024). Sejarah kebudayaan Indonesia. Tri Edukasi Ilmiah.
- Leeuwe, M. (2019). How to draw backgrounds. Mitchleeuwe.nl.
- Eiseman, L. (2017). The complete color harmony: Pantone edition. Rockport Publishers.
- Sugiyono. (2015). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Alfabeta.
- Koentjaraningrat. (2009). Pengantar ilmu antropologi. Rineka Cipta.
- Gustami, S. P. (2004). Estetika: Sebuah pengantar. Penerbit Rekayasa Sains.
- Tangdilintin, H. M. (1992). Nilai budaya dalam kehidupan masyarakat Sulawesi Barat. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Payung, W., Jainuddin, & Rahim, A. (2025). Eksplorasi etnomatematika terhadap makanan khas Mamasa. MathSciED of Journal, 1(1).
- Dewi, A. T. R., Aini, A. N., Sania, I., Azizah, N. Z., Nurpadilah, Y., & Supriyono. (2024). Rendahnya minat pada budaya lokal di kalangan remaja. Jurnal Pendidikan Tambusai, 8(2), 23642–23649.
- Rezaldi, M., & Alhafizi, I. (2023). Game asset design as a culture conservation effort through new media. Jurnal Bahasa Rupa.
- Lionardi, A. (2022). Kajian visual desain karakter Kancil pada animasi 3D “Kancil”. Visualita: Jurnal Online Desain Komunikasi Visual, 11(1), 16. <https://doi.org/10.34010/visualita.v11i1.6398>
- Anwar, S., Subari, & Yahya, S. (2022). Eksplorasi Punokawan dalam perancangan asset game bergaya chibi untuk generasi muda sebagai upaya pelestarian budaya Nusantara. MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual. STIKI Malang.
- Nurchahyo. (2022). Kajian peran sketsa dalam proses kreatif dan pendidikan desain. Lintas Ruang: Jurnal Pengetahuan dan Perancangan Desain Interior, 10(2).
- Dewi, Y., Rahmansyah, A., & Rahadiano, I. (2021). Perancangan desain karakter game untuk mengenalkan nilai filosofis dalam senjata tradisional Sumedang Larang. Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom.
- Koesoemadinata, I. P. (2018). Visual adaptation of wayang characters in Teguh Santosa's comic art. Mudra: Jurnal Seni Budaya, 33(3), 401–408. <https://doi.org/10.31091/mudra.v33i3.544>
- Pratama, D., Wardani, W. G. W., & Akbar, T. (2018). The visual elements strength in

visual novel game development as the main appeal. *Mudra: Jurnal Seni Budaya*, 33(3), 326–333. <https://doi.org/10.31091/mudra.v33i3.455>

Setyorini, N. (2015). *Cerita rakyat Mamasa: Kajian structural*. Universitas Muhammadiyah Purworejo.

Kurniati. (2012). *Busana adat upacara dukacita (Rambu Solo) di Kabupaten Mamasa Sulawesi Barat*. Universitas Negeri Makassar.

Arianus, & Mandadung. (2005). *Keunikan budaya Pitu Ulunna Salu, Kondosapata, Mamasa*. Pemerintah Kabupaten Mamasa.

Febriady, A. (2022, Agustus 30). Mengenal Leong khas Mamasa, kuliner olahan beras ketan kaya rempah. *Detik.com*. <https://www.detik.com>. Diakses 19 November 2024.

Kompas.com. (2021, Mei 19). Senjata tradisional Sulawesi Barat. <https://www.kompas.com/skola/read/2021/05/19/140917869/senjata-tradisional-sulawesi-barat>. Diakses 21 November 2024.

Kandawulo. (2018, Mei 19). *Kandawulo*. Perpustakaan Digital Budaya Indonesia. <https://budaya-indonesia.org/Kandawulo>. Diakses 21 November 2024.