

DAFTAR PUSTAKA

- Abdilah, Ubed. 2002. *Politik Identitas Etnis Pergulatan Tanda Tanpa Identitas*. Magelang: Yayasan Indonesiatara
- Adriyanto, A. R., Sentosa, I., & Syarief, A. 2020. *Memahami Perilaku Generasi Z Sebagai Dasar Pengembangan Materi Pembelajaran Daring*. Prosiding: Seni, Teknologi, dan Masyarakat, 2, 165-173
- Bancroft, Tom. 2012. *Character Mentor*. Waltham: Focal Press
- Bangsawan, Irwan P. Ratu. 2019. *Direktori Permainan Tradisional Kabupaten Banyuasin*. Banyuasin: Dinas Pendidikan, Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata
- Creswell, John W. 2009. *Research Design*. California: Sage Publications
- Darmadi. *Asiknya Belajar Sambil Bermain*. Guepedia
- Ekadjadi, Edi S. 2009. *Kebudayaan Sunda: Suatu Pendekatan Sejarah*. Jakarta: Pustaka Jaya
- Gumelar, M S. 2018. *Elemen dan Prinsip Animasi*. An1mage
- White, Tony. 2009. *How to Make Animated Films*. Burlington: Focal Press
- Gunarsa, Singgih D. dan Yulia Singgih D. Gunarsa. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Jakarta: Gunung Mulia
- Gunawan, Bambi Bambang. 2012. *Nganimasi Bersama Mas Be*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Hasanah, Aan. dkk. 2016. *Nilai-Nilai Karakter Sunda*. Yogyakarta: Deepublish

Herayati, Yetti. dkk. 1993. *Makanan: Wujud, Variasi dan Fungsinya Serta Cara Penyajiannya Pada Orang Sunda di Jawa Barat*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Hunt, Lester H. 1997. *Character and Culture*. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers

Iswinarti. 2017. *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang: UMM Press

Julia, J. 2018. *Orientasi Estetik Gaya Pirigan Kacapi Indung dalam Kesenian Tembang Sunda Cianjuran di Jawa Barat*. Sumedang: UPI Sumedang Press

Kristiani, Dian. 2014. *Ensiklopedia Negeriku Permainan Tradisional*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer

Kupperman, Joel. 1991. *Character*. New York: Oxford University Press

Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenada Media Group

Lahr, Martha Mirazon. 1996. *The Evolution of Modern Human Diversity: A Study of Cranial Variation*. Melbourne: Cambridge University Press 1996

Luthfiyani, Lulu. 2017. *Kamus Genggam Bahasa Sunda*. Yogyakarta: Frasa Lingua

M, Sardiman A. 2002. *Sejarah 1*

Mattesi, Michael D. 2006. *Force Dynamic Life Drawig for Animators*. Burlington: Elsevier

Saputro, Heri dan Intan Fazrin. 2017. Ponorogo: Forum Ilmiah Kesehatan

Selby, Andrew. 2013. *Animation*. London: Laurence King Publishing

Simon, Mark. 2003. *Producing Independent 2D character Animation Making and Selling a Short Film*. Amsterdam: Focal Press

Soedewi, S. 2019. *Identitas Visual Pada Signage System di Pusat Perbelanjaan Metro Indah Mall*. Waca Cipta Ruang, 5(2), 379-387

Suyitno. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif: Konsep, Prinsip dan Operasionalnya*. Tulungagung: Akademia Pustaka

Widianto, Harry. 2019. *Jejak Austronesia Di Indonesia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press

Wulandari, Callista Chairani, dan Arumsari, R. Y. 2017. *Perancangan Buku Ilustrasi Tembang Dolanan Jawa Tengah untuk Anak Usia 5-6 Tahun*. Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia. Vol 03. No 01 (2017).