

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Somantri, Sutjihati. 2006. Psikologi Anak Luar Biasa. Bandung: Refika Aditama.

SUPAS. 2015. Hasil Survei Penduduk Antar Sensus 2015. Jakarta: Badan Pusat Statistik.

Chaplin, JP. 1968. Kamus Lengkap Psikologi. Terjemahan oleh Dr. Kartini Kartono. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Hurlock, Elizabeth B. 1980. Psikologi Perkembangan (Edisi ke-5). Terjemahan oleh Dra. Istiwidayanti. Jakarta: Erlangga

Tillman, Bryan. 2011. Creative Character Design. United Kingdom: Elsevier

White, Tony. 2006. Animation From Pencils To Pixels: Classical Techniques for Digital Animators. United Kingdom: Elsevier.

McDaniel, James W. 1976. Physical Disability and Human Behavior (Second Edition). UK: Pergamon Press.

Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta

Maestri, George. 2001. Character Animation 2 Volume II: Advanced Techniques. USA: New Riders Publishing

Johnston, Ollie and Thomas, Frank. 1981. The Illusion of Life: Disney Animation. New York: Walt Disney Production

Mullen, Tony. 2007. Introducing Character Animation with Blender. Indiana Polis: Wiley Publishing

Burns, David D. 1993. Ten Days to Self-Esteem. New York: Harper Collins

Gunawan, Bambi Bambang. 2012. Nganimasi Bersama Mas Be!. Jakarta: PT Elex Media Komputindo

Prakosa, Gotot. 2010. Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia. Jakarta: FFTV IKJ Press & Yayasan Seni Visual Indonesia

Sachari, Agus. 2005. Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa. Bandung: Erlangga

Suherman, Bonnie. 2007. Teknik Mewarnai Kartun dengan Photoshop. Jakarta: PT Elex Media Komputindo

Kerlow, Isaac. 2004. *The Art of 3D: Computer Animation and Effects*. Indiana Polis: Wiley Publishing

Jurnal

David, Johnson. 1990. *The Arts in Psychotherapy* Vol.17 No. 1. United Kingdom: Elsevier

Fernandez, Ibiz. 2002. *Macromedia Flash Animation and Cartooning*. New York: McGraw-Hill Publisher

Lauster, P. 1978. *The Personality Test*. London: Pan Books.

Hardani, dkk. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group

Faisal, Sanafiah. 1990. *Penelitian Kualitatif: Dasar-dasar dan Aplikasi*. Malang: Ya3

Esterberg, Kristin G. 2002. *Qualitative Methods in Social Research*. New York: McGraw-Hill Publisher

KBBI. 2020. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online].
<http://kbbi.web.id/pusat> [Diakses 20 Oktober 2020]

Sutiono, Edwin H. 2012. *Prinsip Dasar untuk Membuat Rigging Character dalam Program 3D Digital Animation*. Ultimart Vol. V, Nomor 2. Serpong: Gading.

Husniah, Lailatul, Hardianto Wibowo dan Eko Mulyanto Yuniarno. 2015. *Facial Rigging untuk Karakter 3D berbasis Facial Action Coding System*. *Journal of Animation and Game Studies* Vol. 1 No.1. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia

Swasty, W., & Utama, J. (2017). *Warna Sebagai Identitas Merek Pada Website*. *ANDHARUPA : Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*. Vol 03. No 01 (2017). Bandung: Universitas Telkom

Afif, R., Mulya Prajana, A., & Ari Prahara, G. (2020). *Analysis of Character Design and Culture in the Laskar Cima Animation*. *Proceeding International Conference on Multimedia, Architecture and Design*. Vol 1. 410-414. Bandung: Universitas Telkom

Hasbullah. Santosa, Hendra, & Swandi. I Wayan. (2021). *Daya Tarik Desain Karakter “Si Meton”*. *Demandia* Vol. 06 No.01 Hal 26-44. Bandung: Universitas Telkom