

7. DAFTAR PUSTAKA

- Adam, ST. (2019). Konsep Warna dalam Kebudayaan. Diakses dari <http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/126837-RB08R39p-Penggunaan%20warna-Analisis.pdf>
- Aldi. (2020). Sarat Teknologi Digital, Industri Animasi Berperan Kembangan Industri. Diakses dari: <https://pasardana.id/news/2020/7/28/sarat-teknologi-digital-industri-animasi-berperan-kembangkan-industri-40/>
- Ardiyansah. (2012). Desain Karakter Komik Dan Animasi Di Indonesia Dalam Pergulatan Wacana. Diunduh dari https://www.academia.edu/8145317/Desain_Karakter_dalam_Komik_dan_Animasi_Indonesia_dalam_Pergulatan_Wacana
- Beane, Andi. (2012). *3D Animation Essentials*. Indiana: John Wiley & Sons. Inc.
- Bleicher, Steven. (2012). *Contemporary Color: Theory & Use (2nd ed.)*. Clifton Park, New York: Delmar Cengage Learning.
- Chopin, Ami. (2011). *3D Art Essentials: The Fundamentals of 3D Modeling and Animation*. Oxford: Elsevier Inc.
- Hermawan, Jovensya Sheila. (2014). Deskripsi Desain Kostum pada Film Soegija. Diakses dari <https://kc.umn.ac.id/2535/>
- Mckinley, Jennah. (2016). *Clothing Hints for Young Children*. Diakses dari https://aces.nmsu.edu/pubs/_c/C401/welcome.html
- Nchandra. (2019). *2D 3D Shapes*. Didapat dari <https://www.scribd.com/document/408833487/2d-3d-Shapes>
- Prasetyanto, Anselmus Aris Budi. (2014). Analisis Perancangan 3D Modelling Karakter dan Background Game *The Hero of Majapahit* Menggunakan Metode Subdivision Modelling & Digital Sculpting. Diakses dari https://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_10.11.3790.pdf

- Rall, Hannes. (2018). *Animation: From Concept to Production*. London, New York: CRC Press, Taylor & Francis Group.
- Rita, Afroza Akter. (2018). *Specific Requirement for Development in Children's Clothing: Customer's Preference and Satisfaction for buying*. Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/327011802_Specific_requirement_for_development_in_children's_clothing_customer's_preference_and_satisfaction_for_buying
- Ryan, Mark. (2016). *Geometry for Dummies (3rd ed.)*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons. Inc.
- SK, Ishadi. (2018). *Industri Animasi di Zaman Milenium*. Diakses dari <https://news.detik.com/kolom/d-4338655/industri-animasi-di-zaman-milenium>
- Shofura Wijaya, Ashariah. (2020). *Perancangan Tekstur dengan Gaya Expressionisme Kirchner pada Film Animasi 3D Dokumenter "Ambulance"* Diakses dari <https://kc.umn.ac.id/14702/>
- Subagiyo, Heru., Sulisty, Nugroho Heri. (2013). *Dasar Artistik 1*. Diakses dari <https://text-id.123dok.com/document/q7wgrnkz-buku-dasar-artistik-smt1.html>
- Suwandi, Yosep Hendri. (2019). *Kajian Mise-En-Scene Kostum Karakter Film Wiro Sableng (Studi Kasus: Produksi Film Tahun 1988 dan Tahun 2018)*. Diakses dari https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/2326/8/UNIKOM_Yosep_Hendri_Suwandi_12._BAB_II.pdf
- Thilakanathan, Danan. (2016). *3D Modeling for Beginners: Learn Everything You Need to Know about 3D Modeling*. Thilakanathan Studios.
- Triyanto. (2012). *Mendesain Aksesoris Busana*. Sleman: KTSP.
- Yonvan, Elvinna. (2018). *Perancangan Tokoh Bako dan Atharwa dalam Animasi 3D "Bako"*. Diakses dari <https://kc.umn.ac.id/11675/>