

6. DAFTAR PUSTAKA

- 21 Draw. (2019). *The Character Designer*. 21D Sweden AB.
- Amin, F. (2021). *Perancangan Komik Mbah Syekh Jondang sebagai Media Pelestarian Cerita Rakyat di Desa Jondang* (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Nahdlatul Ulama). Diakses dari <http://eprints.unisnu.ac.id/id/eprint/431>
- Arditya, R. A. (2019). Tata Kostum dalam Memperkuat 3D Character Tokoh di Program Acara Angkringan TVRI Jogja Episode “Setia Cinta, Setia Pajak”. (Tugas Akhir Skripsi, Institut Seni Indonesia). Diakses dari isi-ska.ac.id
- Ardiyanto, W. (2017). Infografis: Arti warna berdasarkan Feng Shui. Diakses dari <https://www.rumah.com/berita-properti/2017/3/148329/infografis-arti-warna-berdasarkan-feng-shui>
- Aswari, P., Diana, N. E. (2016). Identifikasi emosi berdasarkan action unit menggunakan metode Bezier curve. *Sinergi*, 20(1).
- Cherry, K. (2022, Februari 25). *Emotions and Types of Emotional Responses*. Very well mind. [What Are Emotions? Types of Emotions in Psychology \(verywellmind.com\)](https://www.verywellmind.com/what-are-emotions-types-of-emotions-in-psychology)
- Ekman, P. (2013). PaulEkmanGroup: Universal Emotions. Diakses dari <https://www.paulekman.com/universal-emotions/>
- Ferryanti, C. (2017). Pusat Penampungan Anjing Terlantar di Yogyakarta (Jurnal Tugas Akhir, Universitas Atmajaya Yogyakarta). Diakses dari <https://e-journal.uajy.ac.id/11415/>
- Geopetric. (2017). Education: Is your dog constantly chewing through their collar?. Diakses dari <https://www.geopetric.com/blogs/stylish-tails/why-do-dogs-bite-their-collars>
- Greeley, A. M. (2017). *God in the movies*. USA: Taylor&Francis.

- Henessy, K. (2013). *The Dog Encyclopedia*. New York: Dorling Kindersley.
- Hilmi, M. (2022). *Buku Ajar Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Pekalongan: Penerbit NEM.
- Ismiyatin, L., Rahmawati, L.E. (2021). Menggagas Pembelajaran Sastra Indonesia pada Era Kelimpahan. *Kajian Intertekstualitas dalam Sinetron “Pernikahan Dini” dengan Film “Dua Garis Biru”*. Malang: Unisma Press’.
- Kurniasih, S.L. (2019). *Analisis Perubahan Karakter Tokoh Utama Melalui Mise-En Scene dalam Film “Maleficent”* (Skripsi Pengkajian, Institut Seni Indonesia Yogyakarta). Diakses dari [UPT PERPUSTAKAAN INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA – UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta](http://www.perpustakaan.isi.ac.id/Perpustakaan%20ISI%20Yogyakarta)
- LTHQ. (2020). Everything you need to know about German Shepherd Lab Mix Dogs. Diakses dari <https://www.labradortraininghq.com/labrador-breed-information/german-shepherd-lab-mix/>
- Makky, B. M. (2017). Gaya Kepemimpinan dalam Film. *Analisis Isi Dalam Film “Merah Putih” Karya Yadi Sugandi*. (Skripsi Sarjana, Universitas Muhammadiyah Malang). Diakses dari <http://eprints.umm.ac.id/id/eprint/35408>
- Mubasyira, M. (2017). Jurnal Pemikiran, Penelitian Pendidikan dan Sains. *Analisis Tokoh dan Penokohan dalam Film “My Name is Khan: Karya Karan Johar, 5(2), 133-142*. Diakses dari <http://journal.uim.ac.id/index.php/wacanadidaktika>
- Mukarromah, S. (2019). An Analysis of Character Educational Values In “Zootopia” Movie Script - Electronic theses of IAIN Ponorogo. *An Analysis Of Character Education Values In “Zootopia” Movie Script*. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/8398/>

- Mulyawan, I. W. (2015). *Phenomena Journal of Language and Literature. Three Dimensional Aspects of the Major Character in Oscar Wilde's Vera*, 15(1), 9. Diakses dari <https://erepo.unud.ac.id/id/eprint/6531/>
- Nieminen, M. (2017). *Psychology in Character Design Creation of a Character Design Tool*. South-Eastern Finland University of Applied Sciences
- Nugraha, A. (2008). *Pengembangan pembelajaran sains pada anak usia dini*. JILSI. 34.
- Pribadi, S. S. (2010). Pengaruh warna terhadap kebudayaan bagi masyarakat tionghoa. (Laporan Tugas Akhir, Universitas Sebelas Maret Surakarta). Diakses dari [UNS Library - Sebelas Maret University Library](https://unslibrary.uns.ac.id/)
- Rachel. (2014). All about prong collars. *The Dog Geek*. Diakses dari <http://www.thedoggeek.com/2014/07/all-about-prong-collars.html>
- Sarasati, B., Nurvia, O. (2021). Emosi dalam tulisan. *Jurnal Psibemetika*, 14(1).
- Simoa. (2020). Animating soul with life, colors, and lines. Diakses dari <https://pixarplanet.com/blog/animating-soul-with-life-colors-and-lines/>
- Sintowoko, D. A. W. (2014). Kostum dalam membangun karakter tokoh pada film Soekarno. *Capture Jurnal Seni Media Rekam*, 6(1), 73.
- Sloan, R. J. S. (2015). *Virtual Character Design for Games and Interactive Media*. Florida: CRC Press
- Society, A. H. (2023). The Importance of Pet Collars. Diakses dari <https://www.animalhumanesociety.org/resource/importance-pet-collars>
- Subagiyo, H., Sulisty, N. H. (2013). *Dasar artistik I*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Suhariyadi (2014). *Dramaturgi*. CV Pustaka Ilalang Group. 200.

- Sulystio, I. (2021). Analisis Kostum Tokoh Utama untuk Memperkuat Karakter 3 Dimensi di Film Imperfect the Series 2021 (Tugas Akhir Skripsi, Institut Seni Indonesia Surakarta). Diakses dari https://sipadu.isi-ska.ac.id/mhsw/laporan/laporan_6555211012135234.pdf
- Swandi, Y. H. (2019). Kajian Mise En-Scene Kostum Karakter Film Wiro Sableng. (Laporan Skripsi, Universitas Komputer Indonesia). Diakses dari [Microsoft Word - UNIKOM Yosep Hendri Swandi 12. BAB II](#)
- Thompson, K., Bordwell, D. (2004). *Film history: an introduction*. McGraw-Hill.
- Wuryasti,F. (2019). Pakaian dan suasana hati yang saling berpengaruh. Media Indonesia. Diakses dari <https://mediaindonesia.com/weekend/265465/pakaian-dan-suasana-hati-yang-saling-berpengaruh>

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA