

6. DAFTAR PUSTAKA

- Afriyanti, I., Somadayo, S., Hadi, D., Pendidikan, M., Sekolah Dasar, G., Program, D., & Pendidikan, S. (2020). PEMANFAATAN MEDIA CERITA RAKYAT SEBAGAI UPAYA MEMBANGUN KREATIVITAS ANAK. In *Jp* (Vol. 7, Issue 2).
- Ashby-Green, M., & Van Der Werff, T. (2018). *HOW TO USE THE SECRET LANGUAGE OF COLOUR*.
- Bancroft, T. (2006). *Creating Characters with Personality*.
- Bishop, R. (2019). *The Character Designer*.
- Blair, P. (1980). *How to Animate Film Cartoons*.
- Ega, P., & Hendra, A. (2020). GAYA SEMIREALIS SEBAGAI INSPIRASI PERANCANGAN CHARACTER CONCEPT ART GAME FANTASI BERBASIS LEGENDA NUSANTARA. In *Jurnal Barik* (Vol. 1, Issue 3). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Khalis, F. M., & Mustaffa, N. (2017). Cultural inspirations towards Malaysian animation character design. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 33(1), 487–501. <https://doi.org/10.17576/jkmjc-2017-3301-32>
- Lestari, T. (2010). *Mengenal Ulos*.
- Muh Akhmar, A., & Kuswarini, P. (2018). *Pelatihan Keterampilan Menulis Cerita Deskriptif dan Karangan Cerita Rakyat pada Siswa SMA Se Kecamatan Lau di Kabupaten Maros*.
- Permatasari, J., Fiyanto Jurusan Seni Rupa, A., Bahasa dan Seni, F., & Negeri Semarang, U. (2023). Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni PENCIPTAAN ILUSTRASI CERITA RAKYAT MEDANG KAMULAN DENGAN TEKNIK DIGITAL. In *Eduarts* (Vol. 12, Issue 3). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduart>
- Putu Arka Prasetya, I., Komang Angga Maha Putra, I., & Wayan Nandaryani, N. (2023). *PENERAPAN GAYA VISUAL KONSEP KARTUN PADA PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DI NUR LEARNING CENTRE UBUD* (Vol. 4, Issue 1). <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/selarasrupa>
- Setiawan, K. I., Leonita, A. K. I., & Setiawan, D. M. I. (2023). Perancangan Media Animasi Cerita Rakyat ‘Siap Sangkur Mataluh Mas’ di SDN 3 Kedewatan. *Indonesian Gender and Society Journal*, 4(1).

Sihombing, I. J. (2016). *GAMBARAN TIPE WAJAH MAHASISWA/I FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN MEDAN YANG BERSUKU BATAK TOBA TAHUN 2016.*

Soekirno, S. (2023). *Misteri ulos berwarna teduh.* Kompas.

Tillman, Bryan. (2011). *Creative Character Design.* Focal Press.

Wells, P. (2012). *Understanding Animation* (2nd ed.). Routledge.

Zeb. (2014). *Basic Cartoon Proportions.*

