

terlihat lebih angkuh dan tinggi hati. Selain itu, fitur ini diambil dari penampilan orang sombong yang biasa digambarkan dengan kepala mendongak ke atas.

Antropomorfisme pada tokoh hewan merupakan sebuah konsep yang sangat luas, namun belum banyak diteliti. Untuk peneliti berikutnya, masih banyak yang dapat digali lebih dalam terkait konsep antropomorfisme, seperti warna, proporsi, bentuk, dll. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat memperdalam pemahaman pembaca mengenai konsep antropomorfisme pada tokoh hewan dan menjadi referensi yang bermanfaat untuk peneliti lain.

6. DAFTAR PUSTAKA

- 7 Nama-Nama Neraka Berdasarkan Tingkatan dan Penghuninya. (8 Desember 2023). Cnnindonesia.com. <https://www.cnnindonesia.com/edukasi/20231206103521-569-1033503/7-nama-nama-neraka-berdasarkan-tingkatan-dan-penghuninya#:~:text=Tingkatan%20neraka%20disebutkan%20sebagai%20berikut,yang%20dijelaskan%20dalam%20Al%20Quran>
- Ahoge アホ毛. (18 Mei 2017). Japanesewithanime.com. <https://www.japanesewithanime.com/2017/05/ahoge.html>
- Bailey, C. M. (2015). *Anthropomorphic Narrative: Humanizing Animals in Factual Writing and Filmmaking*. (Tesis Magister, Montana State University, 2015) Diakses dari <https://scholarworks.montana.edu/items/558d7d2f-9b82-45ea-b882-feccb9fab7b8>
- Bancroft, T. (2012). *Character Mentor: Learn by Example to Use Expressions, Poses, and Staging to Bring Your Characters to Life*. Massachusetts: Elsevier, Inc.
- Buehrens, J. A., & Parker, R. A. (2010). *A House for Hope: The Promise of Progressive Religion for the Twenty-first Century*. Boston: Beacon Press.

- Diego-Mas dkk. (2020). *The Influence of Each Facial Feature on How We Perceive and Interpret Human Faces*. *I-Perception*, 11(5). doi: <https://doi.org/10.1177/2041669520961123>
- Egri, L. (1972). *The Art of Dramatic Writing: Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives*. New York: Touchstone.
- Erlhoff, M., & Marshall, T. (2008). *Design Dictionary: Perspectives on Design Terminology*. Germany: Birkhäuser Verlag.
- Hentilä, A. (2019). *Designing Fantasy Creatures for a Visual Novel*. (Skripsi Sarjana, South-Eastern Finland University of Applied Sciences, 2019) Diakses dari https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/167221/hentila_aino.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Landis, D. N. (2014). *Costume Design: Defining Character*. Diunduh dari <https://www.oscars.org/sites/oscars/files/teachersguide-costumedesign-2015.pdf>
- Lewis, M. (2018). *Creating Stylized Characters*. United Kingdom: 3DTotal Publishing.
- Manfredo dkk. (2020). How Anthropomorphism Is Changing the Social Context of Modern Wildlife Conservation. *Biological Conservation*, 241, 108297. doi: <https://doi.org/10.1016/J.BIOCON.2019.108297>
- Mau Jadi Ahli Surga, Yuk Amalkan 5 Amalan Ini. (7 September 2023). Detik.com. <https://www.detik.com/sumut/berita/d-6918194/mau-jadi-ahli-surga-yuk-amalkan-5-amalan-ini>
- Mota-Rojas dkk. (2021). Anthropomorphism and Its Adverse Effects on the Distress and Welfare of Companion Animals. *Animals : an open access journal from MDPI*, 11(11), 3263. doi: <https://doi.org/10.3390/ani11113263>

- Mulyawan, I. W. (2015). Three Dimensional Aspects of the Major Character in Oscar Wilde's *Vera*. *Phenomena: Journal of Language and Literature*, 15(1), 7-13. Diambil dari <https://erepo.unud.ac.id/id/eprint/6531>
- Munir. (2012). *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Namira, I. (2023, 4 Januari). *7 Makhluk Mitos Jepang Mengerikan, Inspirasi Banyak Anime*. Diakses pada 8 Januari 2024, dari <https://www.idntimes.com/science/experiment/izza-namira-1/kumpulan-makhluk-mitos-dari-jepang>
- Nurgiyantoro, B. (1998). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurwito. (2015). *MODUL 4 AGAMA BUDDHA: Materi 4 Alam Kehidupan*. Jakarta: Universitas Esa Unggul.
- Purwaningsih, D. A. (2018). Character Design in Indonesian Animated Series: Escaping The Shadow of Foreign Hegemony. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 9(2), 48-60. doi: <https://doi.org/10.31937/ultimart.v9i2.751>
- Purwaningsih, D. A., & Ruswandi, D. H. (2021). Designing Anthropomorphic Cat Family Characters in 2D Animated Short Film "Hanyut". *IMOVICCON: International Moving Image Cultures Conference*, 2, 54-63. Diambil dari <https://ojs.uph.edu/index.php/IMOVICCON/article/viewFile/7243/3339>
- Suci, E.S.T. (2023, 27 Februari). *Kekerasan oleh Remaja dan Gagalnya Pendidikan Keluarga*. Diakses pada 5 Maret 2024, dari https://www.kompas.id/baca/opini/2023/02/26/kekerasan-oleh-remaja-dan-gagalnya-pendidikan-keluarga?status=sukses_login&utm_source=kompasid&utm_medium=login_paywall&utm_campaign=login&utm_content=https%3A%2F%2Fwww.kompas.id%2Fbaca%2Fopini%2F2023%2F02%2F26%2Fkekerasan-oleh-remaja-dan-gagalnya-pendidikan-keluarga

Whitlatch, T. (2015). *Principles of Creature Design: Creating Imaginary Animals*. Culver City: Design Studio Press.

Zeveloff, S. I. (2013). *Raccoons: A Natural History*. United States: Smithsonian Institution Press.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA