

DAFTAR PUSTAKA

- Farabi, M.M.A, Ahmad, H.A, Dwinita, L. (2022). Analisis ekosistem industri animasi layar lebar studi kasus: “Si Juki the Movie Panitia Hari Akhir.” *Wimba : Jurnal Komunikasi Visual*, 13(1).
<https://doi.org/10.5614/jkvw.2022.13.1.4>
- Handriyotopo. (2016). Industri animasi menjadi tuan di rumah sendiri (sebuah kenyataan dan harapan bagi insan dan penggiat industri animasi lokal). *Capture : Jurnal Seni Media Rekam*, 6(2).
<https://doi.org/10.33153/capture.v6i2.759>
- Rudawan, R. A. (2017). Model Pengembangan Intellectual Property (IP) Berbasis Transmedia Storytelling. *KOPERTIP : Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika Dan Komputer*, 1(2). <https://doi.org/10.32485/kopertip.v1i02.23>
- Suwasono, A. A. (2017). Konsep art dalam desain animasi. *DeKaVe*, 10(1), 1–19.
<https://doi.org/10.24821/dkv.v10i1.1765>
- Tillman, B. (2012). *Creative character design*. Focal Press.
<https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9780240814964>

