# DAFTAR PUSTAKA

Ardi, F. P., Munawarah, P. A., Rahmat, M. S., & G, L. A. M. (2021). Kajian Perancangan Karakter Maskot Universitas Pendidikan Mandalika. *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, *3*(1), 46–52. https://doi.org/10.35746/jtim.v3i1.123

Ariella, R., Rori, Y., & Wahyudi, A. T. (2022). *Proses Kreatif Pembuatan Desain Karakter Dalam Karya Ilustrasi*. https://www.instagram.com/marina\_sidneva/

Assalia, D., & Pramasheilla, A. (2021). Penerapan Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure Dalam Pertunjukan Kethoprak Ringkes. *Performing Arts Education*. https://doi.org/10.24821/ijopaed

Audi, A., Made, I., Saputra, A. A., Pramayasa, H. M., Animasi, P., Rupa, S., & Desain, D. (2024). Perkembangan Gaya Animasi Dunia Dan Indonesia. *Anima Rupa: Jurnal Animasi*, 72–78. https://doi.org/10.59997/anrupa

Clarafitri Hermanudin, D. (2019). *Perancangan Desain Karakter Untuk Serial Animasi 2D “Puyu to The Rescue” Dengan Mengapatasi Biota Laut*.

Dave Kehr. (2024). *Animation in Europe*. https://britannica.com.

Dj Kasim, R., Soga, Z., & Heratika Mamonto, A. (2022). Analisis Semiotik Ferdinand de Saussure Terhadap Nilai-Nilai Da’wah Pada Film Nussa dan Rara. *Komunida: Media Komunikasi dan Dakwah*, *12*, 196–221. https://doi.org/10.35905/komunida.v7i2

Fetrimen, F., & Fatmasari, R. (2021). Implementasi Klasifikasi Usia Film Televisi Pada Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Partisipasi Masyarakat. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, *9*(2), 155. https://doi.org/10.29210/162300

Firmansyah, H., & Tsuroyya, S. S. (2024). *Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Terhadap Pertengkaran Rumah Tangga Dalam Film “Perfect Strangers”* (Vol. 8).

Gaby. (2021). *12 Prinsip Animasi dan Sejarah Perkembangan Animasi di Dunia*. https://www.gramedia.com/literasi/12-prinsip-animasi/.

Hanifah, F., Mahasiswa, L., Desain, M., Rupa, S., Desain, D., Aziz, H., Dosenfakultas, A., Zpalanzani, A., & Dosenfakultas, M. (2020). *Representasi Islami Dalam Animasi “Nussa” Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak* (Vol. 16, Nomor 2). https://www.facebook.com/kartun

Hermanudin, D. C. , & R. N. (2020). Perancangan Desain Karakter untuk Serial Animasi 2D “Puyu To The Rescue” Dengan Mengapatasi Biota Laut". *Jurnal Sains dan Seni ITS*, F227-F233.

Kitsu. (2024). *The European Animation Journal*. https://issuu.com/bmsrl/docs/eaj\_june2024.

MC Unnecessary Observations. (2024). *Curious George Commits A Crime*. Unnecessary Observations .

Melati, E., Dara Fayola, A., Putu Agus Dharma Hita, I., Muh Akbar Saputra, A., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, *06*(01), 732–741.

Mortensen, S. R., Schmidt-Persson, J., Olesen, L. G., Egebæk, H. K., Boye, H., Bilenberg, N., & Grøntved, A. (2023). Parental Recreational Screen Media Practices and Behavioral Difficulties Among Danish 7-Year-Old Children. *Academic Pediatrics*, *23*(3), 667–674. https://doi.org/10.1016/j.acap.2023.01.004

Nyoman, N., Sanjiwani, A., Ayu, G., Sosiowati, G., Ketut, N., & Matradewi, W. (2023). The Emotional Intelligence Analysis of the Main Character in Thao’s You’ve Reached Sam. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Oktober*, *19*, 577–585. https://doi.org/10.5281/zenodo.8412857

Permata Sari, I., Hasna Kartina, A., Candra Permana, F., & Hidayatullah Firmansyah, F. (2022). *Perancangan Karakter Animasi 2 Dimensi “Edia” Pada E-Module Mata Pelajaran Seni Budaya Di SMP* (Vol. 08, Nomor 03). http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/index

Pradila Putri, E., Dafrina, A., & Novianti, Y. (2023). *Persepsi Visual Generasi Digital terhadap Warna Furnitur pada Interior Kafe*. *VIII*(2).

Pradita, P. Y. (2019). *Persepsi Visual Wanita terhadap Desain Visual pada Sosialisasi Gempa di Indonesia (Women’s Visual Perception of the Earthquake Socialization Design in Indonesia)*. http://www.lampost.co/berita-mitigasi-bencana-gempa-bumi-di-indonesia,2016

Pungky Febi Arifianto. (2021). *Peran Komunikasi Visual Media Sosial Pada Bisnis Pangan Dan Kuliner Di Tengah Pandemi Covid-19* (Vol. 24, Nomor 2).

Realita, E., & Setiadi, U. (2022). Konsumsi Berita Insidental di Media Sosial pada Generasi Dewasa. *Jurnal riset komunikasi*, *5*, 99–112.

Roida Simanjuntak, S. I. K. U. S. R. (2023). Literatur Review: Pengaruh Screen Time Terhadap Masalah Perilaku Anak. Dalam *Jurnal Keperawatan* (Vol. 11, Nomor 1).

Saleha, \*, & Yuwita, M. R. (2023). *Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Pada Simbol Rambu Lalu Lintas Dead End*.

Sobri, T., Meilantika, D., Asia, M., Jend Yani No, J. A., Tanjung Baru, A., & Selatan Korespondensi, S. (2022). Hal. 53-62 Marissa 1 , Taufik Sobri 2 , Dian Meilantika 3 Jurnal Teknik Informatika Mahakarya. Dalam *JTIM) JTIM* (Vol. 5, Nomor 1).

Sopandi, A., Tisnawati, R., Multimedia, K., & Ganesha, P. P. (2021). *Perancangan Video Animasi Dua Dimensi Tentang Protokol Kesehatan Covid-19 Di Lipi Bandung*. *8*. https://ojs.unm.ac.id/tanra/

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.

Tsamarah Arfina, N., Yugo Prasetiya, H., & Ahmad Yani, J. (2023). Perancangan konsep desain karakter pada proyek pembelajaran cerita “petualangan steve.” Dalam *Journal of Digital Education, Communication, and Arts Article History* (Vol. 6, Nomor 1).

Virginia, P. (2022). Karakter Animasi Kecerdasan Emosional Sebagai Media Komunikasi Interaksionisme Simbolik. *Jurnal Komunikasi Global*, *11*(1).

Widia Kartika, E., & Supena, A. (2024). *Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Dalam Novel “Pasung Jiwa” Karya Okky Madasari*. https://jurnal.umj.ac.id/index.php/penaliterasiEmail

Yurisma, D. Y., & Prasetya, A. J. (2021). Pengenalan desain komunikasi visual dan animasi dalam dunia industri untuk pelajar Sekolah Menengah Atas. *TEKMULOGI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *1*(1), 37–46. https://doi.org/10.17509/tmg.v1i1.34297