

## DAFTAR PUSTAKA

### SUMBER JURNAL DAN BUKU

- Arya Pradipta, Trisna. 2013. Perancangan Game Artwork dan Artbook pada Platform Game Genre menggunakan Gaya Penggambaran Art Nouveau : Studi Kasus Game “ Endigo”. Jurnal Online Universitas Kristen Satya Wacana (Online) ( <https://repository.uksw.edu/handle/123456789/3964> diakses 22 Februari 2021 )
- Hedgpeth, Kevin and Stephen Missal. 2006. Exploring Character Design. Thompson Delmar Learning.
- Blair, Preston. 1949. Advanced Animation.
- JANTORO, Fajar Dwi. 2018. Perancangan ArtBook "the Ultimate Fire Rescue" sebagai Superhero Alternatif untuk Anak-anak & Remaja. Institut Seni Yogyakarta, (Online), ( [https://opac.isi.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=39615#gsc.tab=0](https://opac.isi.ac.id/index.php?p=show_detail&id=39615#gsc.tab=0) diakses 22 Februari 2021).
- Jogiyanto, H.M., 2005, Analisa dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis. ANDI. Yogyakarta
- Al-Bahra Bin Ladjmanudin. 2005. Analisis dan Desain Sistem Informasi. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Muhammad Andri Abdi. 2017. Perancangan Concept Art Book Sebagai Panduan Produksi Serial Animasi "Indekos". Universitas negeri malang Fakultas sastra (Online) (<http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/seni-desain/article/view/55127> diakses 22 Februari 2021).
- WIRAWAN, Asief Akbar. 2012. Perancangan Artbook koleksi karakter untuk game visualisasi budaya Indonesia "ARKA". Institut Seni Yogyakarta, (Online), ([https://opac.isi.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=27199#gsc.tab=0](https://opac.isi.ac.id/index.php?p=show_detail&id=27199#gsc.tab=0) diakses 22 Februari 2021)