

DAFTAR PUSTAKA

- Krawczyk, N. 2006, *Game Development Essentials: Game Story & Character Development*, Thompson Delmar Learning, Clifton Park. New York
- Adams, E. 2007. *Fundamentals of Game Design*. New Riders, Thousand Oaks. California
- Tillman, B. 2011, *Creative Character Design*, Focal Press. Oxford, USA
- Tofani, A. 2013, *Mengenal Wayang Kulit Purwa*, Pustaka Agung Harapan, Surabaya, Indonesia
- Gopalachari. 2008, *Ramayana*, IRCiSoD, Jogjakarta. Indonesia
- Sindusastra, RNg. 1930. *Arjunasrabau*. Balai Pustaka, Jakarta. Indonesia
- Ruyattman, M. 2013, Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital, *Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra*, **1**
- Nirwana, A. 2018, Desain Karakter Jaka Kembang Kuning: Sebuah Re-Interpretasi Tokoh Wayang Beber Pacitan ke Dalam Bentuk Populer, *Prosiding Seminar Nasional FSRD – ISI Denpasar*
- Rahman, A. 2020, Perancangan *Artbook* Visual Karakter Kaba Anggun Nan Tongga, *Jurnal Desain Komunikasi Visual jurusan Seni Rupa, Universitas Negeri Padang*
- Yazid, M. 2018, Perancangan Desain Karakter Urang Bunian Dalam Budaya Minangkabau Melalui Media Art Book, *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, **7**
- Haryadi, T., dan Khamadi. 2014, Perancangan Model Wujud Visual Tokoh Pewayangan dalam Pembentukan Identitas dan Watak Tokoh Sebagai Acuan Desain Karakter dalam Karya DKV, *Jurnal Dekave*, **7**; 56-77
- Kim, Y. 2004, The Structural Analysis of the Hindi and South-East Asian Versions of the Indian Epic, the Ramayana: With Particular Reference to Hindi, Javanese, and Thai Versions, *Antropologi Indonesia*, **75**: 101-114
- Soekimin. 1990, Hanuman dalam Karya Sastra Jawa, *Cakrawala Pendidikan, Jurnal Ilmiah Pendidikan*, **1**: 12-31

- Redaksi. 2017, 'Kisah Ramayana: Mitos atau Sejarah?' *Timur Jawa*, diakses pada tanggal 15 Oktober 2018, <<http://www.timurjawa.com/2017/01/06/kisah-ramayana-mitos-atau-sejarah/>>
- Indonesia Student. 2017. 'Pengertian Folklore Menurut Para Ahli dan Contohnya Lengkap' *Indonesia Students*, diakses ada tanggal 15 Oktober 2018, <<http://www.indonesiastudents.com/pengertian-folklore-menurut-para-ahli-dan-contohnya/>>
- Rao, D.H. dan Murthy, K.M.K. 1998-2007. 'Sundarakanda', diakses pada tanggal 15 Oktober 2018, <http://sejarah-indonesia.perpustakaan.web.id/id3/446-329/Sundarakanda_35262_sejarah-indonesia-perpustakaan.html>
- Cakiel, H. 2018. 'Hanoman: Ciri Fisik, Kisah Singkat dan Watak Sifat Karakteristik' *Jagad.ig*, diakses pada tanggal 15 Oktober 2018, <<https://jagad.id/wayang-hanoman/>>
- Nisa, H. 2017. 'Pengertian Tokoh dan Penokohan Menurut Para Ahli' *TekoNeko*, diakses pada tanggal 15 Oktober 2018, <<https://tekoneko.net/pengertian-tokoh/>>
- Stein, F.N. 2017. 'Arti Kata "Figur" Makna Pengertian dan Definisi' *ArtikBBI*, diakses pada tanggal 15 Oktober 2018, <<https://artikbbi.com/figur/>>
- Pemajuan Kebudayaan, 2018. Undang-undang, diakses pada tanggal 4 Maret 2020, <<http://pemajuankebudayaan.id/undang-undang/>>