

DAFTAR PUSTAKA

AINAKI. (2020). *INDONESIA ANIMATION REPORT 2020*.

Ar Razi, A., Rizky Mutiaz, I., Pindi Setiawan, dan, Teknologi Bandung Jl Ganesha No, I., Siliwangi, L., Bandung, K., & Barat, J. (2018). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 03(02). <http://bit.do/demandia>

Basli, M. Y., & Achmad, Z. A. (2023). Studi Etnografi Virtual Kritik Sosial dalam Konten Kanal Youtube Tekotok terkait Kenaikan Harga Bahan Bakar Minyak di Indonesia. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 4(1), 466–478. <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v4i1.5216>

Binus. (2020). *Pengenalan IP Character oleh HelloMotion Academy*. Binus University.

Binus. (2023). *Pengertian Desain Komunikasi Visual, Unsur, Ruang Lingkup, dan Fungsinya*. Binus University.

Fahky P, A. (2025, March 7). *Kemenekraf dukung pengembangan IP animasi lokal agar berdaya saing di kancah dunia*. ANTARA.

Faulina, R. A. (2023, March 20). *Apa Itu Moodboard, Fungsi, serta Cara Membuatnya*. Sekawan Media. <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/apa-itu-moodboard/>

Istri, A. A., Dwijayanti, P., Agung, G., Suryawati, A., Nyoman, N., & Pascarani, D. (n.d.). *Strategi Brand Communication PT. Puncak Keemasan Dunamis Indonesia dalam Membangun Awareness terhadap Produk Animasi Beakbug*.

Jenkins, H. (1992). *TEXTUAL POACHERS*. Routledge.

- Johnson, J. (2010). *Designing with the Mind in Mind Simple Guide to Understanding User Interface Design Rules*.
- Kotler, Philip., Keller, K. Lane., Tan, C. Tiong., Ang, S. Hoon., & Leong, S. Meng. (2016). *Marketing management: an Asian perspective*. Pearson Education Limited.
- Lupton, E. (2014). *Type on screen*.
- Meno, V. (2024, May 9). *Aturan Sederhana Proporsi Warna Pada Desain User Interface*. Medium. https://medium.com/@vian_puameno/aturan-sederhana-proporsi-warna-pada-desain-user-interface-8e5be1b5d753
- Multimedia Nusantara Polytechnic. (2025, January 15). *Bersinar di Tengah Tantangan: Pertumbuhan Pesat Animasi Indonesia Lima Tahun Terakhir*. Multimedia Nusantara Polytechnic.
- Rachman, A., & Sutopo, J. (2023). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM PENGEMBANGAN UI/UX: TINJAUAN LITERATUR. *SemanTIK : Teknik Informasi*, 9(2), 139. <https://doi.org/10.55679/semantik.v9i2.45878>
- Romdona, S., Senja Junista, S., & Gunawan, A. (2025). TEKNIK PENGUMPULAN DATA: OBSERVASI, WAWANCARA DAN KUESIONER. *JISOSEPOL: JURNAL ILMU SOSIAL EKONOMI DAN POLITIK*, 3(1), 39–47. <https://samudrapublisher.com/index.php/JISOSEPOL>
- Rustan, S. (2017). *Layout, Dasar & Penerapannya*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Suha. (2022, October 13). *12 Prinsip Dasar dalam Pembuatan Animasi*. Perpusteknik. <https://perpusteknik.com/prinsip-dasar-animasi/>
- Susilowati, Y. (2019). *Modul E-Commerce - Teaching Factory For Students*. Mutiara Publisher.

Tapaniya, D. (2019, May 26). *Colors in UI Design — Theory, Psychology & Practice*. Medium.

Wahyuningsih, S. (2015). *DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*.

Wells, P. (1998). *Understanding Animation* (1st ed., Vol. 1). Routledge.

