

## Daftar Pustaka

Alvionita, M., Tanudjaja, B. B., & Malkisedek, M. H. (2023). Perancangan art book desain karakter untuk melestarikan pakaian dan kesenian tradisional Jawa. *Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual*, 8(1), 169–182.

Arntson, A. E. (2007). *Graphic design basics* (5th ed.). Belmont, CA: Thomson Wadsworth.

Bancroft, T. (2006). *Creating characters with personality: For film, TV, animation, video games, and graphic novels*. New York: Watson-Guipill.

Belitung Pikiran Rakyat. (2025, Juni 3). Mengungkap sejarah dan nilai luhur kain tenun Cual, warisan budaya Bangka Belitung. Diakses 15 September 2025.

Bimbel Gambar. (2025). Jenis-jenis gaya ilustrasi: Kenali gayamu, kuatkan karaktermu. Diakses 16 September 2025.

Budiasa, I. N. A. W. (2025). *Perancangan maskot dan merchandise sebagai brand awareness RIEF Travel Planner*. ISI Denpasar.

Fatihah, N. A., Trisnawati, H., Hidayat, A., Jagat, L., & Elviana, V. (2024). Eksplorasi karakteristik tenun cual sebagai identitas masyarakat Melayu Sambas dan tantangan dalam upaya pelestariannya. *Borneo: Journal of Islamic Studies*, 5(1), 37–55.

Fujiwara, R. (2023). Eksplorasi karakteristik tenun Cual sebagai identitas masyarakat Melayu Sambas dan tantangan dalam upaya pelestariannya. *Borneo: Journal of Islamic Studies*, 5(1), 37–55.

Hadida, Y. W. A., & Wibawa, M. (2024). Implementasi ragam hias Nusantara dalam perancangan desain karakter game Nuswantara. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 8(1), 17–28.

Hapsari, P. (2022). Penerapan desain karakter dan art direction perancangan karakter film animasi. *ProFilm: Jurnal Ilmiah Ilmu Perfilman dan Pertelevision*, 1(1), 1–15.

Harikiswanto. (2022). Kajian motif dan makna kain tenun Cual masyarakat Bangka. *Tawshiyah: Jurnal Sosial Keagamaan dan Pendidikan Islam*, 17(1), 1–20.

Hibatullah, F. (2018). Kajian motif kain Cual khas Bangka Belitung. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, Universitas Negeri Yogyakarta.

Ibrahim, I., Hidayat, A., & Herza, H. (2022). Habitiasi subkultur Tionghoa di tengah dominasi Melayu Bangka: Politik berbagi peran. *Society*, 10(2), 255–270.

Karya Kreatif Indonesia. (2025). Produk UMKM KKI: Tenun dan produk unggulan lainnya. Diakses 17 September 2025.

Kristiana, R. (2018). *Studi kain tenun Cual Bangka* (Skripsi). Program Studi Pendidikan Vokasional Desain Fashion, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.

Nabila, F., & Pritama, H. (2023). Perancangan desain karakter Violet 2 dimensi menggunakan metode design thinking. *EduKom: Jurnal Desain dan Komunikasi Visual*, 12(1), 77–85.

Nurindiyan, A. K., Fauzan, A., & Sa'dyah, H. (2025). Integrating a story-driven approach into creating concept art and character model sheets for visual intellectual property. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 7(1).

- Pebryani, N. D. (2023). Preservasi motif tenun songket tradisional Bali. Dalam *Prosiding Bali Dwipantara Waskita: Seminar Nasional Republik Seni Nusantara* (hlm. 149–154).
- Pemerintah Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. (2023). Ruang lingkup pemerintah provinsi. Diakses 12 September 2025.
- Pemerintah Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. (2025). Aspek geografis. Diakses 24 Oktober 2025.
- Putra, R. C. (2024). Analisa kelayakan AR artbook sebagai media promosi destinasi pariwisata dan kebudayaan di Kota Singkawang. *ArtComm: Jurnal Komunikasi dan Desain*, 7(1), 10–22.
- Putri, M. T. G., & Purnengsih, I. (2023). Gaya visual Nusantara dalam media cover komik *Sangkuriang* karya R. A. Kosasih. *Jurnal Desain*, 10(3).
- Riwu, P. F., Lattu, I. Y. M., & Pilakoanu, R. T. (2020). Memori kain tenun: Kontestasi identitas kultural Sabu diaspora dan globalisasi di Kota Kupang. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 9(1), 167–182.
- Rohana. (2009). *Kain Cual Bangka*. Jakarta: Direktorat Jenderal Nilai Budaya, Seni, dan Film.
- Safitri, H., Harahap, R., & Sinabutar, R. (2024). Strategi bertahan pengrajin kain Cual Bangka dalam mempertahankan eksistensinya di era modern. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 3(1).
- Sailsbury, M. (2022). *Drawing for illustration*. Thames & Hudson Limited.
- Saniscara, P. (2020). Indonesia's local content representation in Asian Games 2018 mascot design. *Visual Communication Design Journal*, 5(1), 1–14.

Situmorang, F. Y., Romadhona, M., & Sutejo, A. (2024). Perancangan desain karakter board game Batik Jetis Sidoarjo. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4(3), 1186–1196.

Suara Bahana. (2023, Januari 12). Bagian 3: Mengenal tenun Cual Bangka dari sejarah sampai proses produksi. Diakses 5 September 2025.

Sumartono, K. A., Aji, R. I., & Ayuswantana, A. C. (2025). Desain karakter sebagai pendukung buku ilustrasi kebaya untuk anak usia 7–12 tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 9(1), 81–94.

Suparna, P. (2023). Makna simbolik kain tenun Songke Desa Batu Cermin dalam upacara adat. *Sinestesia: Jurnal Ilmiah Seni dan Desain*, 5(1), 1–10.

Tomasila, G. (2024). Teknologi sistem cerdas untuk mengklasifikasi motif tenun ikat Tanimbar. *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*, 9(4), 2333–2348.

Tribunnews Bangka. (2025, Juli 19). Kain Cual tampil modis, anak Bangka Belitung gaya dengan warisan budaya. Diakses 9 September 2025.

Wulandari, N., & Setyaningsih, E. (2023). Analisis kesesuaian gambar ilustrasi dengan teks narasi pada buku Bahasa Indonesia *Lihatlah Sekitar* SD kelas 4. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 123–134.