

DAFTAR PUSAKA

- Anto. (2022). *Nilai Moral dari Legenda Sangkuriang*. Diakses pada (15/04/22) melalui <https://www.antorij.com/089/53/26/nilai-moral-dari-legenda-sangkuriang.htm>
- Fatubun, A. (2017). *Generasi Muda Lupakan Cerita Rakyat*. Diakses pada (14/04/22) melalui <https://www.ayobandung.com/bandung/pr-79617641/generasi-muda-lupakan-cerita-rakyat>
- Hidayanti, K. F. (2022). *12 Prinsip Dasar Animasi Besutan Disney, Animator*. Diakses pada (15/04/22) melalui *Wajib Tahu*. <https://glints.com/id/lowongan/prinsip-dasar-animasi/>
- Husni, C. G. (2021). *Cerita Singkat Sangkuriang (Ringkasan)*. Diakses pada (15/04/22) melalui <https://www.sundapedia.com/cerita-singkat-sangkuriang-ringkasan/>
- Ihsan, Nurul. (2021). *Sangkuriang dan Gunung Tangkuban Perahu*. Diakses pada (16/04/22) melalui <https://www.ebookanak.com/ceritapedia-2/sangkuriang-dan-gunung-tangkuban-perahu/>
- Jati (2018). *Cerita rakyat singkat singkat*. Diakses pada (16/04/22) melalui <https://www.jatikom.com/cerita-rakyat-sangkuriang-singkat/>
- Purnomo, W. (2013). *Teknik Animasi 2 Dimensi*. Kementerian Pendidikan & Kebudayaan.
- Ricky, W. P. (2021). *PENGANTAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DALAM PENERAPAN*. Penerbit ANDI.
- Rosidi, A. (2007). *Sang Kuriang Kesiangan*, Bandung. Penerbit Nuansa.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. PT Elex Media Komputindo.

