

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Ahmadi, A., Munawar, S. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: RINEKA CIPTA.
- Assegaf, D. (1983). *Jurnalistik Masa Kini*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Budiman, K. (2011). *Semiotika Visual Konsep, Isu, dan Problem Ikonitas*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Tillman, Bryan. 2011. *Creative Character Design*. Massachusetts: Focal Press.
Tersedia di https://www.academia.edu/23674548/_Bryan_Tillman_Creative_Character_Design_BookZZ_org_. (Diakses pada: 5 Mei 2020).
- Darmaprawira, S. (2002). *WARNA: Teori dan Kreativitas penggunaannya*. Bandung: ITB.
- Kayame, R., Pongtiku, A., Rerey, V.H., Resubun, Y., Soeprato, T. (2016). *METODE PENELITIAN KUALITATIF SAJA*. Indonesia: Nulisbuku.com
Tersedia di https://www.academia.edu/33649839/2016_BUKU_METODOLOGI_KUALITATIF_SAJA_by_Arry_Pongtiku_dkk. (Diakses pada: 5 Mei 2020).
- Male, A. (2007). *Illustration: A Theoretical & contextual Perspective*. Switzerland: AVA Academia's Theory.
- Nurgiantoro, B. (1998). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: GAJAH MADA UNIVERSITY PRESS.
- Nurgiantoro, B. (2018). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: GAJAH MADA UNIVERSITY PRESS. Tersedia di [http://staffnew.uny.ac.id/upload/130799889/penelitian/Buku+ke-6+\(Sastra+Anak\).pdf](http://staffnew.uny.ac.id/upload/130799889/penelitian/Buku+ke-6+(Sastra+Anak).pdf). (Diakses pada: 3 Mei 2020).
- Redaksi Trubus. (2013). *Rahasia Burung Juara*. Jakarta: PT Trubus Swadaya.
Tersedia di <https://books.google.co.id/books?id=0O9vDgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=rahasia+burung+juara&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwim5vXh9KzrAhXaILcAHV->

CBIMQ6AEwAHoECAQQA#v=onepage&q=rahasia%20burung%20juara&f=false. (Diakses pada: 25 Mei 2020).

Roberts, B. (2009). *Face Reading: How to Know Anyone at a Glance*. United States: Healing and Insight Publishers. Tersedia di https://www.academia.edu/34585730/FACE_READING_HOW_TO_KNOW_ANYONE_AT_A_GLANCE_BARBARA_ROBERTS. (Diakses pada: 27 Mei 2020).

Salisbury, M. (2004). *Illustrating Children's Books: Creating Pictures for Publication*. Canada: Barron's Educational Series, Inc.

Stewig, J.W. (1982). *Children and Literature*. Chicago: Rank McNally.

Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA.

Tinarbuko, S. (2009). *Semiotika Komunikasi Visual, Edisi Revisi*. Yogyakarta: Jalasutra.

Sumber Jurnal

Ardiansyah, O. (2017). *KONSTRUKSI MAKNA FASHION DALAM PEMBENTUKAN IDENTITAS*. Dikutip dari: http://repository.upi.edu/32760/4/S_IKOM_1304110_Chapter1.pdf (Diakses: 23 Juli 2020)

Asliyah, A. (2006). *Perubahan Visual Sampul Majalah MANGLE Periode 1960-an Sampai 2000-an*. Dikutip dari: <http://elib.unikom.ac.id> (Diakses: 20 Januari 2020)

Bura, B. (2016). *PENGGUNAAN LAKSEM BURUNG DALAM PERIBAHASA SIKKA: KAJIAN SOSIOLINGUISTIK*. Dikutip dari: <http://202.52.52.22/index.php/kembara/article/view/4015/4376> (Diakses pada: 5 Mei 2020)

Dahu, S. (2018). *STRUKTUR DAN FUNGSI HASEHAWAKA MANU KAKAE PADA MASYARAKAT TETUN FEHAN DESA FOREK MODOK*. Dikutip dari: <http://jurnal.unimor.ac.id/JBI/article/view/285/128> (Diakses pada: 5 Mei 2020)

Hidayat, A. (2017). *SEPATU TEGEP BOOTS BANDUNG, JAWA BARAT: KAJIAN ESTETIKA DAN SOSIAL*. Dikutip dari: (Diakses pada: 23 Juli 2020)

- Jardin, T.J. (2013). *Animals as character: Anthropomorphism as personality in animation. (Master Thesis, University of Wiatersrand, Johannesburg, South Africa)*. Dikutip dari http://wiredspace.wits.ac.za/jspui/bitstream/10539/13614/2/TimothyJardim_0702651P_Anthropomorphism_as_personality_in_animation.pdf. (Diakses: 16 April 2020)
- Lambert, A. (Tanpa tahun). *Men's Hat: Type of Hats over the Years*. Dikutip dari http://services.library.drexel.edu/static_files/dsmr/Lambert_Men's%20Hats%20final.pdf (Diakses pada 22 Juni 2020)
- Martina. (2019). *Perancangan Typeface Hasil daptasi Budaya Sumba.(Bachelor Thesis, Universitas Multimedia Indonesia, Tangerang, Banten)* Dikutip dari: <http://kc.umn.ac.id/10575/> (Diakses pada: 5 Mei 2020).
- Mierek, J. (2010). *Interrelating with animals: nonhuman selves in the literary imagination. (Master thesis, University of Urbana-Champaign, Illinois, United States)*. Dikutip dari <https://core.ac.uk/download/pdf/4824666.pdf>. (Diakses: 16 April 2020)
- Pratama, Ikhsan (2019) *Tinjauan Makna Ilustrasi Tokoh Penyihir Aphelion Karya Jake Parker Melalui Semiotika Roland Barthes*. Dikutip dari <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/727/> (Di akses pada 5 Mei 2020)
- Prawirajaya, K. D. R, Redig, I. W. (2018). *GANESHA: Dewa Berkepala Gajah, Sebuah Taringnya Patah. (Magister Thesis, Universitas Udayana, Denpasar, Bali)* Dikutip dari: https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_penelitian_1_dir/4ca732ac716011324ee22aae093fe088.pdf#page=198 (Diakses pada: 7 Mei 2020)
- Supriyadi, A., Soetarto, E., & Dharmawan, A. H. (2008). *Analisis Sosio-Ekologi dan SosioBudaya Burung*. *Sodality: Jurnal Transdisiplin Sosiologi, Komunikasi, dan Ekologi Manusia Vol 2 2008 |, 02(01), 99–120*. Dikutip dari <https://journal.ipb.ac.id/index.php/sodality/article/download/5889/4554>. (Diakses: 18 Juli 2020)
- Tinarbuko, S. (2003). *Semiotika analisis tanda pada karya desain komunikasi visual. (Doctoral thesis, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta, Indoneia)*.

Dikutip dari
<http://nirmana.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/16093/16085>.

(Diakses: 15 April 2020)

Wibowo, I.S.W. (2006). *SEMIOTIKA:Aplikasi praktis bagi penelitian dan penulisan skripsi mahasiswa ilmu komunikasi*. Dikutip dari: https://www.academia.edu/1858269/SEMIOTIKA_KOMUNIKASI_APLIKASI_PRAKTIS_UNTUK_PENELITIAN_DAN_SKRIPSI_KOMUNIKASI. (Diakses: 22 April 2020)

Witabora, Jonata. 2012. *Peran dan Perkembangan Ilustrasi*. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, School of Design, 3 (2) 659-667. Dikutip dari: <https://media.neliti.com/media/publications/167371-ID-peran-dan-perkembangan-ilustrasi.pdf> (Diakses pada: 5 Mei 2020).

Yustana. (2011). *Gajah dalam Terakota Majapahit*. (Thesis, Institut Seni Indonesia, Surakarta, Jawa Tengah) Dikutip dari: <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/dewaruci/article/view/979> (Diakses pada: 7 Mei 2020).

Sumber Internet

bobo.grid.id. (2018). *3 Hewan yang Ada di Cerita Bona, Ada Hewan Langka Indonesiannya, lo!* Diakses pada 13 November 2019, dari <https://bobo.grid.id/read/08948932/3-hewan-yang-ada-di-cerita-bona-ada-hewan-langka-indonesiannya-lo?page=all>

Soppengkab.go.id. (2015). *Makna lambang kabupaten Soppeng*. Diakses pada 5 Mei 2020, dari <https://soppengkab.go.id/arti-lambang/>

Travel.rakyatku.com. (2015). *Kenapa kakatua jadi lambang kabupaten Soppeng?* Diakses pada 5 Mei 2020, dari <https://rakyatku.com/tag/weekend/?url=43938/2017/04/01/kenapa-kakaktua-jadi-lambang-kabupaten-soppeng-ini-penjelasmnya>