

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Arthur, Rene. (2009). *Desain Grafis: Dari Mata Turun ke Hati*, Penerbit Kelir, Bandung.
- Ching, D.K. Perancis. (2002). *Menggambar Sebuah Proses Kreatif*, Penerbit PT. Gelora Aksara Pratama, Jakarta.
- Djalle, Zaharuddin G. (2007). *3D Animation Movie using 3DstudioMax*. Penerbit INFORMATIKA, Bandung.
- Ginjar, Anjar. (2014). *CD Interaktif Pengenalan Sejarah Sahabat Nabi Berbasis Games Untuk Anak-anak* (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia, 2014, tidak diterbitkan)
- Kurniadi, Cahyo. *Animasi Warna*. Diunduh pada tanggal 5 Desember 2015, dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014). *Seni Budaya SMP/MTs Kelas VIII*. Penerbit Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI. Jakarta.
- Nusim, Roberta. (2011), *Animation : Creating Movement Frame by Frame*, Penerbit Young Mind Inspired (YMI), England.
- Sadiman, Arif., dkk. (2009), *Media Pendidikan*, Penerbit PT Raja Grafindo Persada.
- Saputra, Redy. (2013). *Pembelajaran Seni Grafis Melalui Media CD Interaktif Untuk Siswa SMA* (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia, 2013, tidak diterbitkan)
- Solihin, Esawan. (2007). *Iklan Layanan Masyarakat Belajar Menulis dan Membaca dengan Media Animasi Dua Dimensi* (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia, 2007, tidak diterbitkan)
- Sugihartono, Ranang Agung. (2010). *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*. Penerbit PT. Indeks Permata Puri Media, Jakarta.
- Sundayanti, Warti. (1991). *Pendidikan Kesenian II Seni Rupa*. Penerbit Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan, Jakarta.

Internet

- Ardiyansah. (2010). *12 Prinsip Animasi*. (online). Diakses dari <http://dkv.binus.ac.id/2010/04/14/12-prinsip-animasi/> pada tanggal 13 Februari 2016
- Bacher, Hans. (2008). *Dream Worlds : Production Design for Animation*. Publikasi online resmi. Diunduh pada tanggal 11 Februari 2015, dari http://vk.com/doc-388266_184345946?hash=ce3a264e02d566da92
- Darmawan, Deni. *Konsep Dasar Pembelajaran*. Diunduh pada tanggal 5 Desember 2015, dari file.upi.edu/.../PDF/Konsep_Pembelajaran.pdf
- Glebas, Perancis. (2009). *Directing The Story*. Publikasi online resmi. Diunduh pada tanggal 1 maret 2015 dari <http://www.slideshare.net/otic89/directing-the-storyprofessionalstorytellingandstoryboardingtechniquesforliveactionandanimation>
- O'Connell, Mark. *The Complete Encyclopedia of Sign & Symbols*. Dipublikasikan secara online. Diunduh pada tanggal 5 Desember 2015.
- Rahmatulloh, Muhammad. *PengaruhPemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar(Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMPN Banjarmasin)*. Diunduh pada tanggal 5 Desember 2015, dari http://jurnal.upi.edu/file/17-Muhammad_Rahmattullah.pdf
- Shabri, Imam., Yuliana, Mike., Assidiqi, M. Hasbi. (2011). *Pembuatan Animasi 2D Bertemakan Peduli Lingkungan dengan Cell Technique*. Dipublikasikan secara online. Diunduh pada tanggal 25 Desember 2014.
- Shaw, Sussanah. (2008). *Stop Motion Craft Skill for Model Animation*. Dipublikasikan secara online. Diunduh pada tanggal 11 Februari 2015.
- Simon, Mark (2013), *Storyboard : Motion in Art*, Penerbit Focal Press, England
- Thomas, Frank., Johnston, Ollie. (1981). *The Illution of Life Disney Animation*. Dipublikasikan secara online. Diunduh pada tanggal 28 Desember 2015.
- Willenbrink, Mark and Mary (2014), *Drawing People for The Absolute Beginner*, Penerbit North Light Books, Ohio.

Wright, Jean (Jean Ann) (2013), *Animation Writing and Development : From Script to Pitch*, Penerbit Focal Press, England.

Williams, Richard (2011), *The Animators Survival Kit*, Faber and Faber, United States.