

DAFTAR PUSTAKA

- Aedi, N. (2010). *Instrumen Penelitian dan Pengumpulan Data*. Bandung: Repository UPI.
- Afandi, A. I. (2014, Oktober 20). <http://sekolahku5198.blogspot.co.id>. Retrieved September 2, 2016, from sekolahku my scool my adventure: <http://sekolahku5198.blogspot.co.id/2014/10/prinsip-prinsip-dasar-animasi.html>
- Ahmad, Rohani. (1997). *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Anderson, Ronald H. (1987). *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Terjemahan Yusufhadi Miarso, dkk. Jakarta: PAU-UT.
- Anggraini, D. (2012). *Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Menggunakan Model Addie untuk Pembelajaran Seni Tari pada Siswa Sekolah Dasar*. Bandung: Thesis Upi.
- Apriliani, I. (2013, 2 16). *Dasar Animasi*. Retrieved 01 27, 2017, from sugarpinx.blogspot: <http://sugarpinx.blogspot.co.id/2013/02/stop-motion.html>
- Arikunto, & Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Bustaman, B. (2001). *Web Design dengan Macromedia Flash MX 2004*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Cahyono. H.D & Pujiyanta. A. (2012). *Media Pembelajaran Jaringan Saraf Tiruan Metode Kehonen Berbasis Multimedia*. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika* 1(1), 51 - 59.
- Cangara & Hafied, H. (2006). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Danandjaja & James . (2007). *Folklore Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain - lain*. Jakarta: PT. Temprin.
- Danandjaja. (2007). *Folklor Indonesia; Ilmu Gosip, Dongeng, Dan Lain- lain*. Jakarta: PT. Pustaka Utama Grafiti.

- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran : Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gaya Media.
- Dasar Animasi. (2014, 6 20). Retrieved 1 27, 2017, from [dasaranimasi.blogspot: http://dv204dasaranimasi.blogspot.co.id/2014/06/animasi-stop-motion.html](http://dv204dasaranimasi.blogspot.co.id/2014/06/animasi-stop-motion.html)
- Dewi, S. A. (2012). *Pembelajaran Seni Rupa Tiga Dimensi Dengan Menggunakan Media Playdough di Kelompok B1 TK ABA Sidoharjo Turi Selman Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Diyar. (2012). *Pengertian Foto*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Djohan. (2003). *Psikologi Kegelapan*. Yogyakarta: Buku Baik.
- Djohan. (2006). *Terapi Musik : Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Galang Press.
- E. Mulyasa. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Fenrich, P. (1997). *Practical Guidelines For Creating Instructional Multimedia Applications*. The Dryden Press.
- Hamdani. (2011). *Dasar - Dasar Kependidikan*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Handayani, P. D. (2013). *Clay Figure "Kreasi Boneka Clay dengan Berbagai Gaya Busana yang Fashionable"*. Surabaya: Tiara Aksa.
- Hartono, D. S., & Rujiono, D. (2015). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS "THEME I HAVE A PET" UNTUK KELAS 4 SD NEGERI RANDUGUNTING . *PIXE Jurnal Komputer Grafis*, 1-8.
- Hendrowibowo. (2007). *"Pendidikan Moral"*, Majalah Dinamika, FIP, UNY. LAI, Alkitab, Jakarta : Lembaga Alkitab Indonesia.
- Joyce. (2009). *Yuk Utak - Atik dengan Clay Tepung Makanan*. Yogyakarta: ANDI.
- Kaelan. (2001). *Pendidikan Moral Pancasila*. Yogyakarta : Penerbit Paradigma.
- Kosasih, D. (2008). Pembelajaran berbasis Lingkungan dan Budaya Lokal : Kearifan Lokal yang tercermin dalam Permainan Tradisional. *Workshop Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS* (p. 1). Kabupaten Garut: upi. Retrieved Oktober 27, 2015, from

http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BAHASA_DAERAH/196307261990011-DEDE_KOSASIH/PDF/Makalah/Makalah_Garut_JAdi.pdf

- Lickona. (2013). *Mendidik untuk Membentuk Karakter*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Lord, P., & Sproxton, D. (Directors). (2012). *The Pirates! Band Of Misfits* [Motion Picture].
- M.Suyatno. (2005). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Mahmud. (2005). *Psikologi Pendidikan Mutakhir*. Bandung: Sahifa.
- Makmum. (1995). *Pengembangan Profesi dan Kinerja Tenaga Kependidikan*. Bandung: Sarana Pasca Karya
- Mukhtar & Iskandar. (2010). *Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Muliawan, J. U. (2009). *Manajemen Playgroup dan Taman Kanak - Kanak*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mulyanta, & Edi, S. (2007). *Tekhnik Modern Fotografi Digital*. Yogyakarta: Andi.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Nadya. (2012). KAJIAN PERKEMBANGAN ANIMASI STOPMOTION DI INDONESIA. *JURNAL RUPARUPA PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL UNIVERSITAS BUNDA MULIA Vol 1 Nomor 2, Desember 2012*, 80.
- Nawawi, H. (2012). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada. Univercity press.
- Nugroho, M. A. (2013, Maret 2). *12 Prinsip Animasi*. Retrieved September 2, 2016, from www.mawan.or.id:
<https://www.mawan.or.id/files/pdf/12%20Prinsip%20Animasi.pdf>
- Nurgiantoro, B. (2002). *teori pengkajian fiksi*. Yogyakarta: Gadjahmada University Press.
- Parker. (2003). *Psikologi Kehelapan*. In Djohan. Yogyakarta: Buku Baik.

- Pitajeng. (2006). *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas.
- Pratama, W. (2014). Game Adventure Misteri Kotak Pandora. *Jurnal Telematika Vol. 7 No.2 Agustus 2014*, 9.
- Pujiastuti, H. E (2013). *Konstruksi Pendidikan Karakter Dalam Film (Kajian Analisis Isi Pada Film Negeri 5 Menara Untuk Pembelajaran PPkn)*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Purwandoyo, S. (Director). (2013). *Dudung & Kate Cupcake* [Motion Picture].
- Purwanto. (2008). *Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Raharjo, S.B. (2011). *Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Menciptakan Akhlak Mulia*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan.
- Purwanto, N. (1996). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rusyana, Y. (2000). Tujuan Pendidikan Seni. *Gelar : Jurnal Ilmu dan Seni STSI Surakarta : STSI Press Surakarta*, 7.
- Sadiman & Arief S. (2002). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Saebani, B. A., & Achdhiyat, H. (2009). *Ilmu Pendidikan Islam Jilid I*. Bandung: Pustaka Setia.
- Samion, Kaswari, & Umar, S. (2009). *Pedoman Pengajaran Mikro dan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL)*. Pontianak: Fahrana Bahagia.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sondang, S (2006). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta : Bumi Aksara
- Sihkabuden, Setyosari dan Punaji. (2005). *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Press.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor - Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subana. (2005). *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito.

- Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT.Ramaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: CV.Afabeta.
- Sugono, & Dendy. (2003). *Buku Praksis Bahasa Indonesia 2*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Sukmadinata. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Sumarno, Marseli. (1996). *Dasar - Dasar Apresiasi Film*. Jakarta: PT Grasindo.
- Supandi. (1992). *Teori Belajar Motorik*. Bandung. FPOK
- Supangkat, Jim. (2005). *Urban / Culture* . Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Surya Adrian Permana Putra, J. C. (2013, Mei 5). *12 prinsip animasi*. Retrieved 11 11, 2016, from All About Animation:
<http://animlicious.blogspot.co.id/2013/05/12-prinsip-animasi.html>
- Suryanto, A. (2008). *Evaluasi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suryabata, S. (2012). *Metodelogi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Syahfitri, Y. (2011). TEKNIK FILM ANIMASI DALAM DUNIA KOMPUTER Vol. 10 / No. 3. *Jurnal SAINTIKOM* , 216 - 217.
- Syaiful Bahri Djamarah,(1995). *Strategi Belajar Mengajar*. Banjarmasin: Rineka Cipta.
- Triyanto. (2001). Pembelajaran Kreativitas Melalui Pendidikan Seni Rupa di Taman Kanak - Kanak. *Lingua Artistika : Jurnal Bahasa dan Seni FBS (No. 3 Tahun XXIV September) Universitas Negeri Semarang : CV IKIP Semarang Press*, 387 - 388.
- Usman, S. (2000). *Rangkaian Cerita Rakyat Nusantara Dari Kalimantan Barat (Jilid 2)*. Pontianak: Romeo Grafika.
- Witherington. (1952). *Kecakapan Belajar Siswa*. Jakarta : PT Raja Grafindo
- Widyastuti, & Nurhidayati. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa*. UNY : Program Studi Bahasa Jawa.
- Yuniawan, M. S. (2006). *Merancang Film Kartun Kelas Dunia*. Andi Offset.

Yuswanto. (2002). *Microsoft Visual Basic 6.0 Pemrograman Grafis dan Multimedia*. Surabaya: Prestasi Pustaka Publisher.

Zembry. (2001). *Animasi Web dengan Macromedia Flash 8*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

(2015, Oktober 28). Retrieved from Web Sederhana:
<http://websederhana.weebly.com/animasikomputer.html>

(2015, Oktober 28). Retrieved from Oprek Zone: (<http://oprekzone.com/proses-pembuatan-animasistopmotion-3d-shaun-the-sheep>)