

DAFTAR PUSTAKA

- Adri, Muhammad. (2008). 9 hlm. *Strategi Pengembangan Multimedia Instructional Design*. Jurnal Invotek Vol. VIII. No. 1 Februari 2007, ISSN 1411-3414
- Herdiyono, N. A. (2016). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Makrame Siswa Kelas VIII SMPN 1 Ngemplak*. (Skripsi). Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Yogyakarta
- Jumaeri, dkk. (1977). *Pengetahuan Barang Tekstil*. Bandung: Sekolah Tinggi Teknologi Tekstil Bandung.
- Kustandi, C., Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Poespo. G. (2005). *Pemilihan Bahan Tekstil*. Yogyakarta: Kanisius
- Pratiwy, E.D. (2016). *Video Pembelajaran Seni Makrame Untuk Anak Berusia 9-11 Tahun*. (Skripsi). Jurusan Pendidikan Seni Rupa. Universitas Pendidikan Indonesia
- Ruslan, A. (2016). *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Saefuddin, H. A, Berdiati, I. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Saputra, R. N. (2013). *Pembelajaran Seni Grafis Melalui Media CD Interaktif Untuk Siswa SMA*. (Skripsi). Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Universitas
- Sobandi, B. (2006). "Makrame (Kerajinan Dengan Teknik Simpul)". *Dalam Kegiatan Magang Program D2 dan S1 Dosen UNSRI Palembang* (hlm. 1-7). Bandung: Fakultas Bahasa dan Seni UPI Bumi Siliwangi.
- Soemarjadi. Muzni, R. & Wikdatizahra. (1992/1993). *Pendidikan keterampilan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Pendidikan.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta

- Susilana, R., Riyana. C. (2008). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, Bandung: Jurusan Kurikulum dan teknik pendidikan, FIP Universitas Pendidikan Indonesia
- Syamdhany, D. N. (2016). Video Animasi 3D dengan Teknik Stop Motion Sebagai Media Pembelajaran Menggambar Model. (Skripsi). Departemen Pendidikan Seni Rupa, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Waini, R. dkk. (2014). *Landasan Pendidikan*. Bandung: Sub Koordinator MKDP Landasan Pendidikan Jurusan Pedagogig Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia

Sumber Internet:

- Arif, M. R. (2015). *Mengenal Komputer*. [Online]. Diakses dari <https://coretanarif.wordpress.com/2015/04/29/mengenal-komputer/>
- Bagus, R. (2014). *Kerucut Pengalaman (Cone Of Experience)* Edgar Dale. [Online].Diakses dari <https://bagusdwiradyan.wordpress.com/2014/07/06/kerucut-pengalaman-cone-of-experience-edgar-dale/>
- Everything, S. (2015). Unik Menarik Tutorial Photoshop Corel Draw Teknologi Science. [Onlie]. Diakses dari <http://www.otodidaxx.com/2015/02/mudahnya-edit-lagu-mp3-dan-cover-album.html>
- Grafika, S. (2013). *Panduan Mempersiapkan Desain Untuk Percetakan Offset – Part 2*. [Online]. Diakses dari <https://offsetprintingsmg.wordpress.com/2013/04/04/panduan-mempersiapkan-desain-untuk-percetakan-offset-part-2/>
- Gulendra, W. (2010). *Pengertian Garis dan Bentuk*. [Online]. Diakses dari <http://www.isi-dps.ac.id/berita/pengertian-garis-dan-bentuk/>
- Hadi, Q. (2015). *Inilah Pengertian Seni kerajinan Makrame Dan Cara Membuatnya*. [Online]. Diakses dari <https://www.qolbunhadi.com/inilah-pengertian-seni-kerajinan-makrame-dan-cara-membuatnya/>
- Halim. (2017). Pentingnya Media dalam Pembelajaran. [Online]. Diakses dari <http://www.igi.or.id/pentingnya-media-dalam-pembelajaran.html>

- Isyanto. (2013). *Pengertian dan Manfaat Multimedia Pembelajaran*. [Online]. Diakses dari <http://istiyanto.com/pengertian-dan-manfaat-multimedia-pembelajaran/>
- Muhuck. (2011). *Pengertian Tipografi dan Tipografi dalam Web Design*. [Online]. Diakses dari <https://muhuck.wordpress.com/2011/12/04/pengertian-tipografi-dan-tipografi-dalam-web-design/>
- Netral, H. (2015). *Pengertian Seni Rupa, Unsur Unsur & Fungsi Seni Rupa*. [Online]. Diakses dari <http://hariannetral.com/2015/07/pengertian-seni-rupa-unsur-unsur-fungsi-seni-rupa.html>
- NN. (NY). *15 SONY Blank DVD-R DVDR Silver Logo Branded 16X 4.7GB 120min Media Disc*. [Online]. Diakses dari <https://www.ebay.com/itm/15-SONY-Blank-DVD-R-DVDR-Silver-Logo-Branded-16X-4-7GB-120min-Media-Disc-/162138785143>
- NN. (NY). *HP DeskJet Ink Advantage 2135 All in One Printer - F5S29B*. [Online]. Diakses dari <https://uae.souq.com/ae-en/hp-deskjet-ink-advantage-2135-all-in-one-printer-f5s29b-9763554/i/>
- NN. (NY). *SanDisk Flashdisk Cruzer Blade CZ50 - 16GB*. [Online]. Diakses dari <https://www.lazada.co.id/products/sandisk-flashdisk-cruzer-blade-cz50-16gb-i160030643-s181889865.html>
- NN. (NY). *Smartphone Samsung Galaxy Ace 4 Neo Duos Preto com Tela de 4", Dual Chip, Android 4.4, Câmera 3MP, 3G e*. [Online]. Diakses dari <https://www.casasbahia.com>.
- Pengertian, S. (2017). *Pengertian Garis, Titik dan Bidang Beserta Contohnya*. [Online]. Diakses dari <http://www.sumberpengertian.co/pengertian-garis-titik-dan-bidang>
- Prawira, N. (2014). *Unsur-Unsur Multimedia*. [Online]. Diakses dari E
- Purba, E. A. (2013). *Arti dan Makna Bentuk*. [Online]. Diakses dari <http://karib.ayobai.org/2013/05/arti-dan-makna-bentuk.html>
- Rahayu, A. T. (2015). *CD Media Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas 5 SD*. [Online]. Diakses dari <https://www.youtube.com/watch?v=TFDMuIDgB0Q>

- Soebirin. (2013). *Pengertian dan Konsep Grafika Komputer*. [Online]. Diakses dari <https://ilmukomputasi09.wordpress.com/2013/06/15/pengertian-dan-konsep-grafika-komputer/>
- Vectors, P. G. (2016). *Bunga Klip Seni Grafis*. [Online]. Diakses dari <https://publicdomainvectors.org/id/bebas-vektor/Bunga-klip-seni-grafis/2902.html>
- Zaky. (2018). *Pengertian Media Pembelajaran Menurut Para Ahli dan Secara Umum*. [Online]. Diakses dari <https://www.zonareferensi.com/pengertian-media-pembelajaran/>