

## DAFTAR PUSTAKA

### Daftar Buku

- Adnan, Evita. et all. (2016), *Perkembangan Peserta Didik*, Penerbit Universitas Negeri Jakarta, Jakarta.
- Binanto, Iwan. (2010), *Mutimedia Digital, Dasar Teori +Pengembangannya*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Danandjaja, J. (1984). *Folklor Indonesia: Ilmu gosip, Dongeng, dan lain lain*, Pustaka Utama Grafiti, Jakarta.
- Danandjaja, J. (1997). *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng dan Lain-lain*, Grafik Press, Jakarta.
- Dimiyati, Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Endraswara, S. (2013), *Folklor Nusantara: Hakikat, Bentuk dan fungsi*, Ombak, Yogyakarta.
- Gallagber, Rebacca., Andrea Moore Paldy. 2007. *Exploring Motion Graphics*. Clifton Park, NY: Thomson Delmar Learning, a Division of Thomson Learning Inc
- George, Maestri. (2006). *Digital Animation Character 3. Eightht Street Berkeley*, New Riders: California.
- Hidayatullah, P. dan Akbar, M. A. Rahim, Z. 2001. *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*.Bandung: Informatika.
- K, Dian. (2010), *Cerita Rakyat Nusantara*, Penerbit PT Bhuana Ilmu Populer, Jakarta.
- Kasdhani, Sumantoro.(2019). *Animasi 2D dan 3D*. Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Krasner, Jon. (2008). *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*. Oxford: Focal Press.
- Kusrianto,Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Roblyer, M & Doering, A.H. (2010). *Integrating Educational Technology Into Teaching*. Boston: Pearson.
- Santrock, J.W. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Penerbit Kencana, Jakarta.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*, Badan Penerbit ISI Yogyakarta, Yogyakarta.

Moerdisuroso, Indro. (2011). *Pedoman Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Rupa, Edisi ke 3*. Universitas Negeri Jakarta, Jakarta.

### **Daftar Jurnal**

Mahendra, Rafi. (2018). “Implementasi Teknik Sinematografi dalam Pembuatan Film Animasi 3D Cerita Rakyat Batu Belah Batu Betangkap”. *Jurnal RESTI*: Vol. 02 No. 02, Politeknik Caltex, Riau.

Mardison, Safri. (2016). “Perkembangan Bahasa Anak Usia Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI)”. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*: Vol.6 Edisi 02, IAIN Imam Bonjol Padang, Sumatera Barat.

Nurmansyah, T (2018). “Analisis Struktural dan Nilai Pendidikan Cerita Rakyat Serta Relevansinya Sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia di SMP”. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*: Vol. 04 No.1, Universitas Negeri Semarang, Jawa Tengah.

Pebriana, Putri. (2017), “Analisis Kemampuan Berbahasa dan Penanaman Moral pada Anak Usia Dini melalui Metode Mendongeng”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*: Vol.01 No.02, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Riau.

Pratama, Eka. (2015), “Animasi 2D Interaktif Cerita Rakyat Asal Mula Selat Bali”. *Jurnal Eksplora Informatika*: Vol.01 No.01, STMIK STIKOM, Bali.

Purnama, Sigit. (2010), “Elemen Warna Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam”. *Jurnal Al-Bidayah*: Vol.02 No.01.

Santi, Trisna. (2014). “Pembuatan Film Ande-Ande Lumut Menggunakan Animasi 2 Dimensi”. *Jurnal Speed*: Vol. 6 No 3, Universitas Negeri Gorontalo, Sulawesi Utara.

### **Daftar Skripsi**

Pratama, Anugerah. (2018) “Perancangan Film Animasi Cerita Rakyat Bangka Batu Balai”. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Seni dan Sastra - Universitas Pasundan, Bandung.

Firmanto, (2013). “Pembuatan Film Animasi Dua Dimensi Cerita Rakyat “Joko Kendil” dengan Teknik Rigging. *Skripsi*. Fakultas Teknologi dan Informatika – Universitas Dinamika, Surabaya

### **Artikel Online**

Gityandraputra, Dimas. (2020) *Kelebihan Tiap Platform Media Sosial untuk Kampanye Video Marketing*, diakses dari <https://marketingcraft.getcraft.com/id-articles>, pada 25 Juli 2020.

Slembrouck, Paul Van. (2012). *How to Produce Motion Graphic*, diakses dari <https://visual.ly/blog/how-to-produce-motion-graphics>, pada 5 Januari 2020.