



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, M. (2016). *Rancangan teknik industri*. Yogyakarta: Deepublish.
- Asmiatun, S., & Putri, A. N. (2017). *Belajar membuat game 2D dan 3D menggunakan unity*. Yogyakarta: Deepublish.
- Awaluddin, T. (2005). *Lightwave 3D 8.0*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Bancroft, T. (2006). *Creating character with personality*. New York: Watson Guptill Publication.
- Banoë. (2003). *Kamus musik*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Barus, U., & Suratno. (2015). *Pemanfaatan candi bahal sebagai media pembelajaran alam terbuka dalam proses belajar mengajar*. Medan: Perdama Mitra Handalan.
- Beane, A. (2012). *3D animation essentials*. Canada: Sybex .
- Beiman, N. (2013). *Prepare to board creating story and characters for animated features and shorts*. Burlington: Focal Press.
- Binanto, I. (2010). *multimedia digital dasar teori dan pengembangannya*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- Bleicher, S. (2012). *Contemporary color theory and use*. UK: Cengage Learning.
- Cabot, M. (2006). *Holiday princess*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Ceceri, K. (2015). *Video games design and code your own adventure*. US: Nomad Press.

- Dahlan, D. (2017). *Lakukan dengan hati new edition 10 Cara Selalu Enjoy dalam Hidup dan Karier*. Jakarta: PT Gramedia.
- Dewantari, A. A. (2015, January 14). Sekilas tentang pop-up, lift the flap, dan movable book, Retrieved February 25, 2018, <http://dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book.html>
- Dianawati, A. (2006). *Rangkuman pengetahuan umum lengkap (RPUL) SD*. Jakarta: PT Wahyu Media.
- Dianawati, A. (2007). *Mengenal alam & budaya indonesia*. Jakarta: PT WahyuMedia.
- Egri, L. (1946). *The art of dramatic writing*. New York: Simon & Schuster inc.
- Ford, N., Dredge,P., & Chadburn, S. (2006). *Draw cartoons*. UK: New Holland Publishers.
- Glaubke, C. (2007). *The effects of interactive media and preschoolers' learning: A review of the research and recommendations for the future*. Oakland, CA: Children.
- Gorden, J. (2005). *LightWave 3D 8 cartoon character creation*. USA: Wordware Publishing.
- Indriyana, H., & Handayaningsih, S. (2015). *Pintar bahasa indonesia super lengkap*. Yogyakarta: Indonesia Tera.

- Isroi. (2005). *Trik desain presentasi dengan powerpoint*. Jakarta: PT Elex Komputindo.
- Jackson, C. (2010). *Flash cinematic techniques enchancing animated shorts and interactive storytelling*. Burlington: Focal Press.
- Kipper, G., & Rampolla, J. (2012). *Augmented reality an emerging technologies guide to AR*. USA: Syngress.
- Kirana, T. (2015). *Intisari RPUL SD kelas 4,5,6 rangkuman ilmu pengetahuan umum lengkap*. Jakarta: Mukti Publisher
- Kristiani, D. (2015). *Ensiklopedia negeriku alat musik tradisional*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Kristiani, D., & Bemoe, A. (2016). *Ensiklopedia negeriku pakaian adat*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Kusrini, I. A. (2007). *Bahasa indonesia 2*. Jakarta: Quadra.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Malang: Penerbit Gunung Samudera.
- Lanham, M. (2017). *Augmented reality game development*. Birmingham: Packt Publishing Ltd.
- Madden, L. (2011). *Professional augmented reality browsers for Smartphones*. California: Wiley Publishing.
- Maestri, G. (2006). *Digital character animation 3*. California: New Riders.

- Nugraha, R. S. (2017, January 17). Media pembelajaran buku pop up. Retrieved February 25, 2018, from <http://www.tintapendidikanindonesia.com/2016/07/media-pembelajaran-buku-pop-up.html>
- Nuraeni. (2015). *Integrasi syariat islam terhadap tradisi pernikahan masyarakat di desa bontosunggu kec. bontonompo selatan kab. gowa*. <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/2366/1/NURAENI.pdf>.
- Oka, G. P. A. (2017). *Media dan multimedia pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Pangajow, F. A. (2008). *RPG studio*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Piliang, Y. A. (2003). *Hantu-hantu politik dan matinya sosial*. Solo: Tiga Serangkai.
- Rizky, R., & Wibisono, T. (2012). *Mengenal seni & budaya indonesia*. Depok: Penebar Swadaya Grup.
- Rusman (2012). *Biografi serang dakko sebagai maestro gendang di sulawesi selatan*. Makassar, Indonesia: Universitas Negeri Makassar
- Sa'adah, L., Dasmu., Supriyana, M., & Aini, K. (2010). *Sukses UAS SD/MI kelas 4*. Jakarta: Kawahmedia.
- Sembodo, Edy. (2010). *Contekan pintar sastra indonesia*. Jakarta: PT Mizan Publika.
- Siagian, E. L. (2002). *Gong*. Indonesia: Lembaga Pendidikan Seni Nusantara

Sibero, I. C. (2009). *Membuat model dan animasi transformers dengan 3DS max.*

Yogyakarta: MEDIAKOM.

Siswanto, W. (2008). *Pengantar teori sastra.* Malang: Gramedia Widiasarana Indonesia.

Subagio, A. (2013). *Go go indonesia 101 alasan aku bangga jadi anak indonesia.* Jakarta: Cerdas Interaktif.

Sunaryo. (2004). *Psikologi untuk keperawatan.* Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.

Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media pembelajaran hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian.* Bandung: CV WACANA PRIMA.

Suyanto, M., & Yuniawan, A. (2006). *Merancang film kartun.* Yogyakarta: C.V

ANDI OFFSET.

Swasty, W. (2010). *A-Z warna interior rumah tinggal.* Tangerang: Griya Kreasi.

Tillman, B. (2011). *Creative character design.* USA: Focal Press.

Wells, P. (2006). *The fundamentals of animation.* USA: AVA Publishing SA.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A