

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Firmansyah, A., & Kurniawan, M. P. (2013). Pembuatan Film Animasi 2D Menggunakan Metode Frame by Frame Berjudul “Kancil dan Siput”. *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)*, 14(4), 10.
- [2] Firmansyah, A., & Kurniawan, M. P. (2013). Pembuatan Film Animasi 2D Menggunakan Metode Frame by Frame Berjudul “Kancil dan Siput”. *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)*, 14(4), 10.
- [3] Putriati, D., & Purwanto, A. (2018). Pembuatan Film Animasi Pendek 2D “SMILE” dengan Teknik Frame by Frame. *INFOS Journal-Information System Journal*, 1(1), 13-18.
- [4] Putriati, D., & Purwanto, A. (2018). Pembuatan Film Animasi Pendek 2D “SMILE” dengan Teknik Frame by Frame. *INFOS Journal-Information System Journal*, 1(1), 13-18.

[5] Firmansyah, A., & Kurniawan, M. P. (2013). Pembuatan Film Animasi 2D

Menggunakan Metode Frame by Frame Berjudul "Kancil dan Siput".
Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI), 14(4), 10.

[6] Firmansyah, A., & Kurniawan, M. P. (2013). Pembuatan Film Animasi 2D Menggunakan Metode Frame by Frame Berjudul "Kancil dan Siput". Data

Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI), 14(4), 10.

[7] Firmansyah, A., & Kurniawan, M. P. (2013). Pembuatan Film Animasi 2D

Menggunakan Metode Frame by Frame Berjudul "Kancil dan Siput".
Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI), 14(4), 10.

[8] Retnowati, N. D., & Rahmawan, M. G. (2016). Animasi E-learning Pembelajaran Matematika dan Fisika Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas 1. Angkasa: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi, 8(2), 139-148.

[9] Sastrawan, P. V., Arthana, I. K. R., & Sindu, I. G. P. (2017). Pengembangan SOP Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas

Pendidikan Ganesha Berbasis Animasi. KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika), 6(1), 114-123.

[10] Animation For Us.
<http://www.animationforus.weebly.com/cell->

[animation](#), diakses tanggal 2 November 2017 pukul 07.30 WIB

[11] Ardiyansah. 2010. 12 *Prinsip Animasi*.

<http://dkv.binus.ac.id/2010/04/14/12-prinsip-animasi/> , diakses tanggal 31 Oktober 2017 pukul 21.47 WIB

[12] M. Suyanto, 2003. Multimedia alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing, Yogyakarta : Andi Offset. Hal 287

[13] Wicaksono, Arifranu. 2016. *Teknik Pembuatan Animasi*.

http://www.academia.edu/10120106/Langkah_Praktis_Membuat_Animasi_Stop_Motion , diakses tanggal 1 November 2017 pukul 09.21 WIB

[14] Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.

[15] Al Fatta Hanif. 2007. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern. Yogyakarta. Andi Offset, Hal 44

[16] Al Fatta Hanif. 2007. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern. Yogyakarta. Andi Offset, Hal 63

[17] Suyanto, M. dan Yuniawan, A. 2006. *Merancang Film Kartun Kelas Dunia*. Yogyakarta: Andi Offset.

