

DAFTAR PUSTAKA

- Dermawan, Budiman. 1998. *Penuntun Pelajaran Seni rupa*. Bandung: Ganeca Exact Bandung.
- Darmaprawira Sulasmi, 2002 *Warna, Teori dan Kreativitas penggunaannya*, Bandung: Penerbit ITB
- Komarudin, dkk. 2006. *Kamus Tulisan Karya Ilmiah*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Margono, 2004, *Metodologi Penelitian Pendidika*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Mesra, 2005. *Serentak Panel Gipsun Sebagai Alternatif Pengembangan Kriya Seni. Jurnal Seni Rupa FBS-Unimed*. 2 (No.2) 127-141.
- Read, Hebert. 1972. *The Meaning Of Art, London*, Faber. Soekmono. R, 1973, *Sejarah Kebudayaan Indonesia*, Jilid 1,2 dan 3. Jakarta: Yayasan Kansium
- Sipahelut, Atisah. 1991. *Dasar-dasar Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Cetakan ketujuh. Bandung: Alfabeta
- Susanto Mikke. 2011. *Diksi Rupa*, yogyakarta. Dicti Art.
- Welly Vina P Harefa dan Badiran M. 2012. *Meningkatkan Hasil Belajar Teori Warna Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pulau Rakya*. Jurnal Seni Rupa FBS Unimed 9 (No.2) 65-76.

Sumber Internet

- Annarisanti. *Unsur-unsur Desain*, <http://anaarisanti.blogspot.com/2010/12/unsur-unsur-desain-busana.html?m=1>. Diakses 22 Maret 2016. Jam 23.00 Wib.
- Edu. *Produk*, <http://edustrem.com.my/product.php?action=1206>. Diakses 22 Maret 2016. Jam 23.30 Wib.
- Material Scientist. *Hue*, <Http://en.m.wikipedia.org/wiki/hue>. diakses 22 Maret 2016. Jam 23.00 Wib.

Ryan Gondokusumo. Permainan Warna Dalam Desain agar terlihat lebih profesional, <http://blog.sribu.com/2013/12/10/permainan-warana-dalam-desain-agar-terlihat-lebih-profesional/>. Diakses 23 maret 2016.



THE
Character Building
UNIVERSITY