

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyatno, Very. 2007. *Cara Mudah Menggambar Dengan Pensil*. Jakarta: PT. Kawan Pustaka.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press.
- Azmi. 2012. *Kajian Tentang Teknik Dasar Hitam Putih Sebagai Penciptaan Karya Gambar Ilustrasi Pada Buku Cerita*. *Jurnal Seni Rupa: FBS Unimed*: Vol. 9 No.2. Medan.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anggraini S, Lia dan Kirana Nathalia. 2016. *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni Wacana, Apresiasi, dan Kreasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baharuddin, dan Wahyuni, Nur. 2015. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Depdiknas. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdikbud. 2013. *Kurikulum Pendidikan SD*. Jakarta. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Gumelar. 2004. *Memproduksi Animasi TV, Solusi Murah dan Cepat*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Hill, Adrian. 2000. *How to Draw*, terj.Chusaeri. Bandung: Angkasa.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hesron. 2012. *Pengaruh Media Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas X SMA Swasta Brigjen Katamso Medan Tahun Pembelajaran 2011/2012*, Skripsi, Unimed, Medan.

- Jihad, Asep, dan Haris, Abdul. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Kosasih, E. 2011. *Ketatabahasaan dan Kesusastraan Cermat Berbahasa Indonesia*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Marsh, Gilbreth, Fevre. 2002. *PC Animate Plus*. San Fransico, Presidio Software.
- Margono, S. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mesra, 2013. "Bahan Ajar Seni Rupa". *Menggambar Bentuk I*. Medan: Unimed.
- Ruslan, Arief. 2016. *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugito,dkk. 2001. *Pendidikan Seni Rupa*. Medan: Unimed.
- Sudarta, GM. 2007. *40 Tahun Oom Pasikom Peristiwa Dalam Kartun Tahun 1967-2007*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Susilana, R dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudarsono. 2012. *Tinjauan Seni Rupa*. Yogyakarta: Asri.
- Sugiono. 2012. *Metode penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sagala, Sofian. 2013. "Bahan Ajar Seni Rupa". *Menggambar Ilustrasi I*. Medan: Unimed.
- . 2015. "Bahan Ajar Seni Rupa". *Ilustrasi 3*. Medan: Unimed.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugito, dkk. 2015. *Statistik Pendidikan Seni Rupa*. Universitas Negeri Medan. Unimed Press.
- Sudjana. 2016. *Metode Statistika*. Bandung: PT. Tarsito.

Wilde, Oscar. 2007. *What Is Graphic Design*. Singapore: Star Standard Industries.

Sumber Internet:

Ayu dan Nila. 2013. *Tentang Kartunku*.

<https://tentangkartunku.wordpress.com/2013/01/06/jenis-jenis-kartun/>
diakses 29 Desember 2016, pukul 20.38 WIB.

Anugrah Putri, Tria W. 2008. *Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Di Sekolah Dasar*. *Jurnal*.

<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3170>. diakses 6 Oktober 2017, pukul 14.50 WIB.

Dwi W, Pramudya, dkk. 2015. *Hubungan Kemampuan Menggambar Ilustrasi Secara Manual Dengan Kemampuan Menggambar Ilustrasi Secara Digital*. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa: Vol 3 No. 3* https://scholar.google.co.id/scholar?start=40&q=jurnal+ilustrasi+kartun&hl=id&as_sdt=0,5. diakses 11 Oktober 2017, pukul 17.00 WIB.

Fadillah, Muhammad. 2016. *Adit dan Sopo Jarwo*.

<http://muhammadfadillah.blog.widyatama.ac.id/files/2016/01/51-11agus2015-Adit-dan-Sopo-Jarwo.jpg/> diakses 29 Desember 2016, pukul 21.20 WIB.

Harsono, Beni, dkk. 2009. *Perbedaan Hasil Belajar Antara Metode Ceramah Konvensional Dengan Ceramah Berbantuan Media Animasi Pada Pembelajaran Kompetensi Perakitan Dan Pemasangan Sistem Re*. *Jurnal: Vol 9 No.2*. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPTM/article/view/202> diakses 6 Oktober 2017, pukul 14.55 WIB.

Ikhwanudin, M. 2010. *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Asam-Basa Terintegrasi Nilai*. Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/1137/1/98332-M.%20ikhwanudin%20al%20fatakh-FITK.pdf/> diakses 07 April 2017, pukul 11.02 WIB.

Suheri, Agus. 2006. *Animasi Multimedia Pembelajaran*. *Jurnal: Vol 2 No. 1*. <http://physicsmaster.orgfree.com/Artikel%20%26%20Jurnal/Inovasi%20Dalam%20Pendidikan/Animasi%20Multimedia%20Pembelajaran.pdf> diakses Januari 2017, pukul 15.46 WIB.

Zoom, Gambar. 2016. *Kumpulan Gambar Animasi Adit Sopo Jarwo*.

<http://www.gambarzoom.com/2016/02/kumpulan-gambar-animasi-adit-sopo-jarwo-lucu.html/> diakses 5 Januari 2017, pukul 23.30 WIB.