

DAFTAR PUSTAKA

- Andi, Andreas (2003). *Mengetahui Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash MX*. PT Elex Media Komputindo : Jakarta
- Anggra. 2008. *Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash*. Yogyakarta: Gava Media.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bustaman, Burmansyah. 2001. *Web design dengan macromedia flash mx 2004*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Darma, I Made, 1983. *Alat Peraga dan Komunikasi Pendidikan, Diktat Materi Pelajaran Alat Peraga dan Komunikasi Pendidikan, untuk Siswa SPG negeri Denpasar*.
- Fathanah, Nurul. (2021). *Lembaga Manajemen Kolektif*.
- Firmansyah,A., & Kurniawan, M. P. (2013). Pembuatan Film Animasi 2d Menggunakan Metode Frame By Frame Berjudul “Kancil dan Siput”. *“Data Manajemen dan Teknologi Informasi, 14(4), 10-13*.
- H. Choudhury, & G. Khataniar. (2016). *Featured Based Comparison and Evaluation of E learning Platform in Academic Environment. International Journal of Digital Application & Contemporary Research, vol.4: 1-7*.
- Hadi, Sutrisno. (1986). *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain score*. [Online] Tersedia :<http://www.physics.indiana.edu/nsdi/AnalyzingChange-Gain.pdf> [Diakses 15 Mei 2019].
- Hamzah, Amir. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) uji produk kuantitatif dan kualitatif proses dan hasil dilengkapi contoh proposal pengembangan desain uji kualitatif dan kuantitatif*. CV. Literasi Nusantara Abadi: Malang. 2019.

- Harto, Dwi Budi. 2008. *Multimedia Interaktif (handout untuk Mahasiswa Prodi Desain Komunikasi Visual D3-Unnes)*. Jurusan Seni Rupa FBS Unnes. Semarang.
- Kustandi, Cecep. Dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Lautfer. Ruth. (1993). *Pedoman Pelayanan Anak.Malang Indonesia* : Yayasan Persekutuan Pekabaran Injil Indonesia.
- Mahnun.Nunu.(2012). *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. Dalam Jurnal Pemikiran Islam; Vol. 37, No. 1: 27.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mustika, M.Kom. (2016). *Animasi Masking Gambar dan Objek*.
- Nazir. (1988). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pramono, Andi. 2004. *Berekreasi Animasi dengan Macromedia Flash MX*.
- Rahman, Abdur. (2007). *Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa Tengah dengan Macromedia Flash MX*.
- Riberu, Tito. 2004. *Referensi dan Tuntutan Perancangan Program Action Script Macromedia Flah MX*. Jakarta : Dinastindo.
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru)*. Depok: Rajawali Pers.
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sani, Ridwan Abdullah dkk (2017). *Penelitian Pendidikan*. Tangerang. Tira Smart.
- Shofiyah, Nurul. (2019). *Animasi 2D Karakter*.
- Sugiyono (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Susilowati, Wiji. (2007). *Pengembangan Program Macromedia Flas 8 Untuk Pembelajaran Fisika di SMA*.

Sommerville, Ian. (2011). *Software Engineering* (Rekayasa Perangkat Lunak). Jakarta: Erlangga.

Wahyono. 2013. *Animasi Interaktif*. Jakarta: Cormick.

Warsita, Bambang. (2011). *Pendidikan Jarak Jauh*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Zembry. 2001. *animasi web dengan macromedia Flash 8*. Jakarta : Elex Media Komputundo.



THE
Character Building
UNIVERSITY