

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyatno, Very. 2007. *Cara Mudah Menggambar Dengan Pensil*. Jakarta: PT Kawan Pustaka
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azmi, 2016. *Ichwan Azhari, Gedung- Gedung Bersejarah Di Kota Medan Dalam Sketsa*, Unimed Press, Medan.
- Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni Wacana, Apresiasi, dan Kreasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wang, Thomas. 2002. *Sketsa Pensil*. Hendro Sangkoyo
- Depdiknas. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Fernandez, Ibiz. 2002. *Macromedia Flash Animation & Cartooning: Acreative Guide*. California.
- Gunarso, Nyoman. 1979. *Sketsa*. Yogyakarta: Asri
- Gumelar, 2004. *Memproduksi Animasi TV, Solusi Murah dan Cepat*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Hariyanto, Budi. 2015. Pengaruh Kemampuan Menggambar Sketsa Terhadap Prestasi Menggambar Ilustrasi pada Siswa Seni Rupa Kelas III SMK Negeri 1 Pacitan.
- Hendrianto, Gayus. 2017. *Penciptaan Animasi "Upload" Dengan Teknik Animasi Digital 2D*. Journal of AnimationSD and Games Studies, Vol.3 No. 2
- Hill, Adrian. 2000. *How to Draw*, terj.Chusaeri. Bandung: Angkasa
- Murry, Linda & Peter. 1959. *Adictionary Of Art and Artist*. New York: Penguin Books.
- 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
- Ruslan, Arief. 2016. *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*. Bogor: Ghalia Indonesia

- Stephen P. Robbins & Timonthy A. Judge. 2008. *Perilaku Organisasi*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sugito, dkk. 2001. *Pendidikan Seni Rupa*. Medan: Unimed
- Sugiono, 2012. *Metode penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- 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
- Waluyanto, Heru Dwi. 2001. *Peran Menggambar Dalam Mewujudkan Karya Animasi*. Jurnal Nirmana Vol.3 No.1.
- Wilde, Oscar. 2007. *What Is Graphic Design*. Singapore Star Standard Industries.
- Yangni, Stanislaus. 2014. *Sketsa Sebagai Proses Kreatif dalam Seni Lukis*. Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni. Vol 20 (2)Maret, 18-20. Yogyakarta: ISI Yogyakarta

Sumber Internet

<https://kbbi.web.id/mampu/15/01/2020/15:42>

<https://kbbi.web.id/gambar/15/01/2020/16:00>

<https://seputarilmu.com/2019/03/sketsa.html/13:00>

