

## DAFTAR PUSTAKA

- Azmi, Z. (2011). Implementasi Grafika Komputer Untuk Pembuatan Animasi. Jurnal SAINTIKOM, 209
- Budi, R. (2011). Having Fun with Adobe Flash Professional CS5. Klaten : PT Skripta Media Creative.
- Kurniawan, A.D. (2011). Perancangan kartun 2 dimensi “Insomnia” dengan penggunaan bone toll pada Adobe Flash cs4. Publikasi Skripsi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer, Yogyakarta.
- Radion, K. (2009). Ultimate Game Design. Yogyakarta: Andi.
- Salim, P. (2008). The Contemporary English-Indonesia dictionary. Jakarta : Media eka Pustaka.
- Sudirman. (2011). Animasi Kartun Indonesia Banget Dengan Flash CS5. Palembang :Maxikom.
- Suyanto, M. & Yuniawan, A. (2006). Merancang Film Kartun Kelas Dunia. Yogyakarta: Andi
- Sutopo, A.H. (2002). Pengantar Grafika Komputer. Jakarta : Gava Media.
- Syarif, A.M. (2005). Cara Cepat Membuat Animasi Flash menggunakan SwiSHmax. Yogyakarta: Andi.
- Syahfitri, Y. (2011). Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer. Jurnal SAINTIKOM, 213-216.
- Zufri, S.F (2011). Perancangan Film Animasi 2 Dimensi “Keluhanku” dengan Macromedia Flash. Publikasi Skripsi, SekolahTinggi Manajemen Informatika dan Komputer, Yogyakarta.