

## DAFTAR PUSTAKA

- Kurniawan, A.D. (2011). Perancangan Kartun 2 Dimensi “Insomnia” Dengan Penggunaan Bone Tool Pada Adobe Flash CS4. Publikasi Skripsi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer, Yogyakarta.
- Radion, K. (2009). Ultimate Game Design, Yogyakarta : Andi.
- Setiawan, F.B. (2013). Pembuatan Film Animasi Edukasi “Menjaga Lingkungan Kita” Dengan Menggunakan Adobe Flash CS3. Skripsi, Universitas Muhammadiyah, Ponorogo.
- Stevano, BAYU. (2007). 101 Tips Dan Trik Flash 8. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sudirman. (2011). Animasi Kartun Indonesia Banget Dengan Flash CS5. Palembang: Maxikom.
- Sutopo, AJI. (2002). Pengantar Grafika Komputer. Jakarta: Gava Media.
- Suyanto, M. & Yuniawan,A. (2006). Merancang Film Kartun Kelas Dunia. Yogyakarta: Andi.
- 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.
- Triana, Y. (2011) Perancangan Film Animasi Dua Dimensi (2D), Tentang Legenda Terjadinya Telaga Ngebel Di Kabupaten Ponorogo. Skripsi, Universitas Negeri, Malang.