

## DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, John W. (2010). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dit PADU, Ditjen PLSP, Depdiknas, 2004
- Eisner, Will. (1996). *Graphic Storytelling And Visual Narrative*. New York. W.W.Norton & Company, Inc.
- Fatimah. (2009). *Fun Math: Matematika Asyik dengan Metode Pemodelan*. Bandung: Mizan Group.
- Hartati, Sofia. (2005). *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Herliyani, Elly. (2014). *Animasi Dua Dimensi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Hurlock, Elizabeth B. (1980). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Keraf, Gorys. (2010). *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: Gramedia.
- Maryati Ambarita, Henny. (2015). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Berhitung Untuk Anak Kelompok A TK Teruna Bangsa*. Tugas Akhir pada Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta: tidak diterbitkan.
- Mudjito. (2007). *Pedoman Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar.
- Munir. (2013). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Pardew, Les. (2005). *Beginning Illustration and Storyboarding for Games*. Boston: Thomson Course Technology.
- Pimenta, Sherline & Poovaiah,Ravi. (2010). *On Defining Visual Narratives*.

- Semi, M. Atar. (1990). *Menulis Efektif*. Padang: Angkasa Raya Padang.
- Sari, Sinta. (2015) *Perancangan Visual Storytelling Untuk Visual Novel Manarah Visual Storytelling Design For Manarah Visual Novel*. Tugas Akhir pada Jurusan Desain Komunikasi Visual Telkom University: tidak diterbitkan.
- Sriningsih. (2008). *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.
- Sugiyono. (2014). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Thomas, Frank & Johnston, Ollie. (1995). *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Walt Disney.
- Yusuf, Syamsu (2000). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

**Sumber lain:**

<http://kbbi.web.id/>, 22 September 2015.

<http://techno.okezone.com/read/2016/03/16/207/1337776/96-persen-pengguna-smartphone-tertinggi-ada-di-indonesia>, diakses 12 Agustus 2016,

[http://gs.statcounter.com/#mobile\\_os-ID-yearly-2015-2016](http://gs.statcounter.com/#mobile_os-ID-yearly-2015-2016), diakses 12 Agustus 2016.

Buku Panduan Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual 2013-2014.

Capputo, Tony. VISUALSTORYTELLING Cross-polinating film, animation, games and comics. Diunduh: <http://tonyccaputo.com> (27 Oktober 2015)

Listiyani, Dwi. (2013). *Model Pembelajaran Membaca Menulis Berhitung (Calistung): Pada Anak Usia Dini di Kabupaten Pekalongan*. Jurnal Penelitian. Vol. 10, No. 1. Hal 1 – 18.

Peraturan Pemerintah No. 58 tahun 2009

Pixar's *22 Rules to Phenomenal Storytelling* oleh Emma Coats

Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Wawancara dengan narasumber