

## DAFTAR PUSTAKA

- Danandjaja, James. (1984). *Folklor Indonesia, Ilmu gossip, dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Grafitipers.
- Tognazzini, Bruce. (2003). *First Principle of Intercation Design* : Neilses Norman Group Information
- Prakosa, Gatot. (2013). *Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi- Institut Kesenian Jakarta
- Murnir. (2013). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Hutcheon, Linda (2006). *A Theory Of Adaptation*. New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Caputo, Tony. (2003). *Visual Storytelling : The Art And Tehnique*. New York : Watson-Guption Publications.
- Sherline Pimenta dan Ravi Poovaiah (2010). *On Defning Visual Narratives*. Industrial Design Centre: Indian Institute of Technology.
- Ayuningsih, Diah. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Pustaka Lasarasasti.
- Cresswell, John. (2013). *Research Design Pendekatan kualitatif, Kuantitatif, dan mixed*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Kerlow, Isaac. *The art of 3D computer animation and effects*.
- Sullivan, Karen, Gray Schumer, dan Kate Alexander. (2008). *Ideas for the Animated Short Finding and Building Stories*. USA: Elsevier Inc.
- Animalbooks. ( 2013). *Ensiklopedia Dunia Fauna 1 Fakta Unik Dan Menakjubkan Seputar Dunia Hewan*. Yogyakarta : Andi
- Kartikasari, Marshall, & Beehler. (2012). *Ekologi Papua*. Jakarta : Yayasan Obor
- Rokhmansyah, Alfian. (2014). *Studi dan Pengkajian Sastra*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Tarigan, Henry Guntur. (2011). *Dasar Dasar Psikosastra*. Bandung : Angkasa.

### **Sumber Pengantar Karya / Jurnal/ Seminar:**

- Permadi, Dimas Eggi. (2015) : *Perancangan Ekspresi dan Gesture Untuk Karakter Animasi 3d "Nyi Anteh"*. Pengantar Karya Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom Bandung
- Christian, Davies. (2015): *Perancangan Serial Animasi Untuk Menanamkan Nilai Antikorupsi*. Pengantar Karya Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Bandung.

Darmansyah, S. (2015) : *Perancangan Aplikasi Buku Anak Interaktif, Adaptasi dari Cerita Rakyat Papua Asal Mula Burung Cenderawasih dengan Judul : “Kweiya, the Boy Who Flies”*. Pengantar Karya Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Bandung.

**Sumber lain :**

Octanico, Bernadus Dicky. (2014), *Mengenalkan Anak Usia Dini Dengan Visual Cerita Bergambar*. Diakses pada <http://www.kompasiana.com/> (15 Agustus 2016, 09:10)

Alvionitasari, Rezki. (2013), *Sapardi: Sastra Mengikuti Perkembangan Zaman*. Diakses pada <https://m.tempo.co> (15 Agustus 2016, 10:15)

Kuswanto. (2013), *Pengguna iOS di Asia Menyukai Jenis Aplikasi In-App Purchase*. Diakses pada <http://www.makemac.com/> (14 Agustus 2016, 23:15)

Editor, Plimbi. (2013), *Tablet Android Vs iPad: Apakah Tablet Android Sekarang Ini Lebih Baik Dari iPad?*. Diakses pada <http://www.plimbi.com/> (14 Agustus 2016, 22:20)

Ditindb. (2015), *Lomba Penulisan Cerita Rakyat Tahun 2015*. Diakses pada <http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/> (14 Agustus 2016, 21:22)

Samsuni. (2016), *Asal Usul Burung Cenderawasih*. Di akses pada <http://ceritarakyatnusantara.com/> ( 6 Maret 2016, 20:19)

StatCounter Global Stats. (2016). *Top tablet OSs in Indonesia from Jan to Aug 2016*. Diakses pada <http://gs.statcounter.com/> ( 14 Agustus 2016, 21:42)

Taghfirin. (2014). *Keragaman Manusia Raja Ampat*. Diakses pada <https://taghfirin.wordpress.com> ( 25 Febuari 2016, 17:35)

Indonesia, Kutilang (2012). *Jagal Hitam*. Diakses pada <http://www.kutilang.or.id/> (25 Febuari 2016, 20:15)

GoRaja Ampat, (2012). *Penduduk Asli Raja Ampat*. Diakses pada <http://www.gorajaampat.com/> (7 Maret 2016, 22:12)