

## DAFTAR PUSTAKA

- Adya, G. N. 2014. Tugas Akhir. *Perancangan DVD Film Animasi Pendek 2D "The Paijo" sebagai media interaktif pembelajaran teknik dasar menghafal cepat untuk anak-anak*. Yogyakarta: Institute Seni Indonesia.
- Ananda, R. 2015. Tentang Warna. <http://www.rifananda98.blogspot.co.id/2015/11/tentang-warna.html>. Diakses pada tanggal 5 Januari 2017. Pukul 15:55 WIB
- Anonim. \_\_\_\_\_. <http://qudos-animations.co.uk>. Diakses pada tanggal 5 Januari 2017. Pukul 15:50 WIB.
- Beane, A. 2012. *3D Animation Essentials*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Binham, R. 2015. Teori Warna. <http://www.ronapresentasi.com/teori-warna/>. Diakses pada tanggal 5 Januari 2017 . Pukul WIB 05:08 WIB.
- British Dyslexia Association (BDA). 2007. <http://www.bdadyslexia.org.uk>. Diakses pada tanggal 5 Januari 2017. Pukul 16:08 WIB.
- Cendekianingrum, Nugrahani. 2014. Tugas Akhir. *Pembuatan Film Animasi "Arana-Pertarungan Antar Saudara" Berbasis 3D dengan Aplikasi Blender*. Fakultas Sekolah Vokasi UGM, Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Dewi, S. C. 2015. Tugas Akhir. *Perancangan Animasi Dua Dimensi "Pengenal Adab Makan dan Minum dalam Islam untuk anak Sekolah Dasar"*. Yogyakarta: Institute Seni Indonesia.
- Dyslexia Association of Singapore (DAS). <http://www.das.org.sg>. Diakses pada tanggal 5 Januari 2017. Pukul 16:16 WIB.
- Dyslexia Online Jurnal. 2015. <http://www.dyslexia-adults.com/journal.html>. Diakses pada tanggal 5 Januari 2017. Pukul 16:22 WIB.
- Dyslexia Parents Resource. [www.dyslexia-parents.com](http://www.dyslexia-parents.com). Diakses pada tanggal 5 Januari 2017. Pukul 05:11 WIB.
- Feisner, E. A. 2006. *Colour*. USA: King Lauerence Publish.



- Felisitas, J. 2012. Pengertian dan Arti Warna. <http://www.ilmugrafis.com/artikel.php?page=pengertian-arti-warna>. Diakses pada tanggal 5 Januari 2017. Pukul 05:09 WIB.
- Fernandez, I. 2002. *Macromedia Flash Aniamtion and Cartooning: A Creative Guide*. California: MCGraw-Hill/Osborne.
- Hariyanto. 2012. <http://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/>. Diakses pada tanggal 5 Januari 2017. Pukul 05:00 WIB.
- Hermijanto, O.B., Valentina V. dan Yang, A. 2016. *DYSLEXIA: Bukan Bodoh, Bukan Malas, Tetapi Berbakat*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.
- Indira, P. 2010. *Mereka tetap anak pintar*. KOMPAS, 24 Agustus 2010.
- International Dyslexia Association (IDA). <http://www.dyslexiaida.org>. Diakses pada tanggal 5 Januari 2017. Pukul 16:01 WIB.
- Junaedi, A. 2003. *Perancangan Logo*. Bandung: PT. Tesapura.
- Komputer, W. 2013. *Shortcourse Adobe Premiere Pro CS6*. Yogyakarta: ANDI; Semarang: WAHANA KOMPUTER.
- Levenson, H. 1980. *Creating an Interior*. London: Prentice Hall International Inc.
- Mayub, A. 2003. *Perancangan dan Pembuatan Model Animasi Gerak Dua Dimensi dengan Macromedia Flash*. Tesis. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- McIntrye, C. 2001. *Dyspraxia 5-11*. London: David Fulton.
- Miles, T.R. Westcombe, J. dan Ditchfield, D. 2008. *Music and Dyslexia A Positive Approach*. England: Jhon Wiley and Sons Ltd.
- Nirmala, M. A. 2015. *Marketing Plan for Lexipal Application as Startup Business*. Tesis. S2 Manajemen UGM. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Prastita, H. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.



- Priyatmono, D. 2011. Animasi karakter dengan Anime. <http://dodyanimation.com/category/tutorial/anime-studio-pro/>. Diakses pada tanggal 5 Januari 2017. Pukul 05:03 WIB.
- Reid, G. 2007. Effective Learning and Motivation-Ideas and Strategies for Independent Learning. <http://www.drqavinreid.com>. Diakses pada tanggal 5 Januari 2017. Pukul 16:18 WIB.
- Reid, G. 2009. *Dyslexia: a practitioner's handbook*. England: Jhon Wiley and Sons Ltd.
- Reid, G. 2011. *Dyslexia : A Complete Guide for Parents & Those Who Help Them*. England: Jhon Wiley and Sons Ltd.
- Senseno. 2016. *Mastering Manga- Tutorial Lengkap*. Sidoarjo: Genta Group Production.
- Smits-Engelsman, B. C. M dan Van Galen, G. P. 1997. *Dysgraphia in children: Lasting psycomotor deficiency of transient developmental delay*. *Journal of Experimental Child Psychology*, 67: 164-184.
- Sutopo, A.H. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suyanto, M. 2005. *Multemedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta : ANDI.
- Suyanto, M. dan Yuniawan, A. 2006. *Merancang Film Kartun*. Yogyakarta: ANDI.
- Thompson, L. 2008. *Art in Action: Have You Got What it Takes to be an Animator*. United States of America: Compass Point Books.
- Zaharuddin, G. D. Purwantoro, e. dan Dasmana, D. 2007. *The making of 3D Animation*. Bandung: Informatika.