

DAFTAR PUSTAKA

- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- <http://masroh19.blogspot.co.id/2013/02/sudut-pandang-pengambilan-gambar.html> Diakses pada 06 Mei 2017.
- <http://the-gadgeteer.com/2011/07/16/flickbooks-app-turn-iphone-videos-into-flipbooks/>) Diakses pada 28 April 2017
- http://www.satriamultimedia.com/artikel_apa_itu_multimedia.html Diakses pada 6 April 2017.
- https://www.academia.edu/11280841/Seni_Rupa_Modern_and_Kontemporer_di_Indonesia.html Diakses pada 29 April 2017
- https://www.yohanessurya.com/download/penulis/Bermimpi_13.pdf Diakses pada 6 Juni 2017.
- https://www.beaconlearningcenter.com/documents/1347_3498.pdf Diakses pada 6 Juni 2017.
- <https://www.acpsd.net/cms/lib011/.../PlanetsWorksheets.pdf> Diakses pada 6 Juni 2017.
- Khrisna, Anand. *Kehidupan*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Nurhadiat, Dedi. 2004. *Seni Rupa SMA Kelas 3*. PT Grasindo, Jakarta.
- Nusantara, Yayat. *Seni Budaya untuk SMA Kelas XII*. Erlangga, Bekasi.
- Rakhmat, Ioanes. *Doktrin surga dan Neraka*. Democracy Project - Yayasan Abad Demokrasi, Jakarta.
- Tickle, Naomi R. 2015. *Cara Cepat Membaca Wajah Menjadi Seseorang yang Paling Diinginkan dan Menyenangkan*. Ufuk Press, Jakarta Selatan.
- Villar, Oliver. *Learning Blender: A Hands-On Guide to Creating 3D Animated Characters*. 2014. United States on recycled paper at RR Donnelley in Crawfordsville, Indiana.