

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku

- Ali, M., & Asrori, M. 2010. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aji, R. 2014. *Sejarah Pahlawan Indonesia*. Jakarta: Kompas Ilmu.
- Ajisaka, A. 2010. *Mengenal Pahlawan Indonesia*. Kawan pustaka.
- Anis, M. Z. A. 2015. *Sejarah Bukan Warisan Melainkan Pembelajaran*.
- Herliyani, E. 2014. *Animasi Dua Dimesi*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.
- Ikranegara, Y. 2014. *Sejarah Lengkap Pahlawan Indonesia*. Surabaya: Dua Media.
- Moleong, L. J. 2001. *Metodologi Perancangan Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pahlawan Rakyat Sedunia 2*. 2015. Yayasan Pustaka Obor Indonesia: Tim Nuansa Cendekia, Bandung.
- Raco, J.R. 2010. *Metode Perancangan Kualitatif Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Rahimsyah. 2014. *Kumpulan Biografi Pahlawan Bangsa*. Surabaya: Surya Jaya
- Said, J., Wulandari, T. *Ensiklopedi Pahlawan Nasional*. 1995. Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional: PT Kabelindo Murni Tbk, Jakarta.
- Agustina, D. & Gurning, E. 2001. *Seri Pengenalan Budaya Nusantara Maluku Manise*. Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

### B. Jurnal

- Amirullah, A. 2021, February. *Pentingnya Sejarah Dalam Pembinaan Karakter Bangsa Dan Pembangunan Nasional*. In *Prosiding Seminar Nasional Himpunan Sarjana Ilmu-ilmu Sosial* (Vol. 2, pp. 141-148).

- Andriani, S., Ardianto, D. T., & Erandaru. 2017. *Perancangan Animasi 2D sebagai Antisipasi Kekerasan Seksual pada Anak Usia 10-12 Tahun*. Jurnal DKV Adiwarna, 1(10). Diakses pada 7 April 2022.
- Azmi, Z. 2011. *Implementasi Grafika Komputer Untuk Pembuatan Animasi*. Jurnal SAINTIKOM, 209. Diakses pada 7 April 2022.
- Fahmi, A.H. 2020. *PERANCANGAN ANIMASI DUA DIMENSI SEBAGAI MEDIA PROMOSI PRODUK WILD CHILD SEMARANG*. Universitas Negeri Semarang. Diakses pada 2 Juni 2022, dari <http://lib.unnes.ac.id/42311/>
- Hasanuddin, D., & Adityawan, O. 2021. *Perkembangan Flat Design dalam Web Design dan User Interface (UI)*. Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya. Diakses pada 3 Juni 2022, dari <http://digilib.uin-suka.ac.id>
- Jurnal.Id. 2020. *Konsep Consumer Insight Untuk Meningkatkan Penjualan*. Diakses pada 2 Juni 2022, dari <https://www.jurnal.id/id/blog/konsep-consumer-insight-untuk-meningkatkan-penjualan-suatu-produk-atau-layanan/>
- Muhdaliha, B., & Batuaya, D. R. D. 2017. *Film Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Bali Berjudul I Ceker Cipak*. Jurnal Bahasa Rupa, 1(1), 61–72.
- Phetorant, D. 2020. *Peran music dalam Film souce*. Institut Kesenian Jakarta. Diakses pada 3 Juni 2022, dari <http://jurnal.isi-dps.ac.id>
- Pracihara, M.M. 2016. *Warna Sebagai Look dan Mood Pada Videography Film Televisi “Pancer”*. Diakses pada 3 Juni 2022, dari <http://journal.isi.ac.id>
- Putri, A.F. 2018. *Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas Perkembangannya*. Universitas Negeri Padang. Diakses pada 2 Juni 2022, dari <http://jurnal.iicet.org>
- Putra, A.S. 2014. *Keefektifan Penggunaan Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran Musik Mancanegara Di SMPN 1 Prambanan Sleman*. Univeristas Negeri Yogyakarta. Diakses pada 4 Juli 2022, dari <https://core.ac.uk/download/pdf/33514887.pdf>

- Rochmawati, I., & Albar, D. 2022. *Implementasi User Interface Pada Multimedia Interaktif Cerita Rakyat Dari Kalimantan Barat*. Jurnal Universitas Komputer Indonesia. Vol 10, No. 02 hh 5.6. Diakses pada 13 Agustus 2022, dari [https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=en&user=Bn6\\_RDIAAAAJ&citation\\_for\\_view=Bn6\\_RDIAAAAJ:3fE2CSJrl8C](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=Bn6_RDIAAAAJ&citation_for_view=Bn6_RDIAAAAJ:3fE2CSJrl8C)
- Syahfitri, Y. 2011. *Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer*. Jurnal SAINTIKOM, 213-216.
- Setianto, Y. 2019. *Jurnal Publikasi Pendidikan. Pendidikan Karakter Melalui Keteladanan Pahlawan Nasional*, 9 (2).
- Utomo, T.P., Muttaqin, A & Aswin, M. 2020. *Penilaian Komposisi Rule Of Thirds Pada Fotografi Menggunakan Bantuan Pengolahan Citra Digital*. Diakses pada 4 Juni 2022, dari <https://media.neliti.com/media/publications/120135-ID-penilaian-komposisi-rule-of-thirds-pada.pdf>
- Wibowo, H.Y., Rante, H & Subhan, A. 2011. *Implementasi Teknik Sound Effect Dan Voice Over Dalam Pembuatan Video Dokumenter Perlindungan Anak Di Kawasan Dolly*. Politeknik Eletronika Negeri Surabaya. Diakses pada 4 Juni 2022, dari [http://repo.pens.ac.id/970/1/paper\\_yoni\\_yang\\_bener.pdf](http://repo.pens.ac.id/970/1/paper_yoni_yang_bener.pdf)

### C. Internet

- Gramedia. 2021. *Media: Pengertian, Fungsi dan Jenis Yang Harus Kamu Tahu*. Diakses pada 3 Juni 2022, dari <https://www.gramedia.com/literasi/media/>
- Ilmupedia. 2015. *Ini Dia 4 Jenis Pahlawan Yang Harus Diketahui*. Diakses pada 10 Mei 2022, dari <https://ilmupedia.co.id/articles/ini-dia-7-jenis-pahlawan-yang-harus-kamu-ketahui/full>
- Julinar, S., & Triana, W. 1995. *Ensiklopedia Pahlawan Nasional*. Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional, Direktorat Jenderal Kebudayaan. Diakses pada 11 Mei 2022, dari [http://pustaka.kebudayaan.kemdikbud.go.id/index.php?p=show\\_detail&id=3247 &keywords=ensiklopedi+pahlawan](http://pustaka.kebudayaan.kemdikbud.go.id/index.php?p=show_detail&id=3247 &keywords=ensiklopedi+pahlawan)

- Pengajar.co.id. 2022. *Audio Visual*. Diakses pada 2 Juni 2022, dari <https://pengajar.co.id/audio-visual/>
- Kementrian Sosial. 2018. *Pengusulan Gelar Pahlawan*. Diakses pada 10 Mei 2022, dari <https://direktoratk2krs.kemsos.go.id/pengusulangelarpahlawan>
- Kumpulan Pengertian. 2016. *Pengertian Gaya Bahasa Menurut Para Ahli*. Diakses pada 10 Mei 2022, dari <https://www.kumpulanpengertian.com/2016/01/pengertian-gaya-bahasa-menurut-para-ahli.html>
- Prezi. 2015. *Layout (Tata Letak) Produksi*. Diakses pada 10 Mei 2022, dari <https://prezi.com/lfvjb2jl0h1z/layout-tata-letak-produksi/>
- Potongan Nostalgia. 2017. *Ketahui Berbagai Gelar Pahlawan Nasional*. Diakses pada 10 Mei 2022, dari <https://kumparan.com/potongan-nostalgia/ketahui-berbagai-gelar-pahlawan-nasional-di-indonesia/full>
- Scribd. 2021. *Pemanfaatan Media Audio Dalam Promosi*. Diakses pada 2 Juni 2022, dari <https://www.scribd.com/presentation/514749122/Pemanfaatan-Media-Audio-Dalam-Promosi-Kesehatan>
- Solusi Printing. 2022. *Jenis Layout Dalam Desain Grafis*. Diakses pada 22 Juni 2022, dari <https://solusiprinting.com/ada-12-jenis-layout-dalam-desain-grafis-simak-disini/>

#### **D. Sumber Lain**

- Albar, D. 2022. *Kuliah ke-3: Jenis-Jenis Media (Merchandise)*. Universitas Komputer Indonesia. Diakses pada 7 April 2022.
- Suziana. 2022. Wawancara Mengenai Sejarah dan Sistem Pengajaran Sejarah Di Sekolah. Guru Sejarah SMK Negeri 12 Garut.