

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Anggraini, Lia & Nathalia, Kirana. (2018). *Desain Komunikasi Visual : Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Cassan, Fabian. (2012). *Ensiklopedia Sains Spektakuler 7 : Reptil dan Dinosaurus*. Jakarta: Aku Bisa.
- Fastovsky, D.E & Weishampel, D.B. 2012. *Dinosaurs A Concise Natural History*. New York: Cambridge University.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Sejarah Indonesia*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset
- Lambert, D., dkk. 2008. *Encyclopedia Of Dinosaurs & Prehistoric Life*. New York: Dorling Kindersley
- McCall, Gerrie. (2016). *Buku Panduan Dinosaurus: 300 Hewan Purba*. Yogyakarta: Elex Media Komputindo
- Margono S. Drs. 2007. *Metologi Penelitian Pendidikan Komponen MKDK*. PT. Rineka Cipta, Jakarta
- Prakoso, Gatot. (2010). *Pengetahuan Dasar Film Animasi: Animasi dan Film*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ.
- Riduwan. 2004. *Metode Riset*. Jakarta : Rineka Cipta
- Semedhi, Bambang. 2011. *Sinematografi-Videografi Suatu Pengantar*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Santrock, J. W. (2003) *ADOLESCENCE: Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga.

Singarimbun, Masri & Effendi, Sofian. 2009. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta : LP3ES.

Soenyoto, Partono. (2017) *Animasi 2D*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Yusuf, Syamsu. (2001). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Jurnal :

Brochu, Christopher. (2003). *Osteology of Tyrannosaurus rex: Insights from a Nearly Complete Skeleton and High-Resolution Computed Tomographic Analysis of the Skull*. <https://www.researchgate.net>

Fathurrahman (2017) *Perancangan Media Informasi Kimono Melalui Media Pembelajaran Animasi Interaktif*. Universitas Komputer Indonesia. (Tugas Akhir).

Hakim, D.D 2012. *Perancangan Media Informasi Dinosaurus Untuk Anak*. Bandung: JBPTUNIKOMPP.

Hereyah, Yoyo. 2014. *Iklan Mobil di Media Cetak (Analisis Elemen Copywriting dan Elemen Visualisasi di Majalah SWA)*. portagaruda.org

Joelian, Williem. (2016). *Perancangan Artbook Hewan Purbakala di Jawa Barat untuk Kalangan Remaja di Kota Bandung*. Diambil dari : <http://repository.maranatha.edu/20553/>

Khoirul, Herlina. (2016). *Analisis Segmentasi Terhadap Keputusan Pembelian Produk Eiger di Bandar Lampung*. Diambil dari : <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/jmmd/article/view/967>

Talani, Zainuddin. (2018). *Perancangan Informasi Kapal Pinisi Melalui Video Motion Graphic*. Universitas Komputer Indonesia. (Tugas Akhir).

Wantoro. 2017. *Perancangan Font Tapych Berbasis Karakter Visual Motif Tapis Lampung*. Semarang : Jurnal Andharupa DKV Udinus.

Internet :

American Museum of Natural History (2018). *Tyrannosaurus Rex*. Diambil dari:

<https://www.amnh.org/dinosaurs/tyrannosaurus-rex> (12 Desember 2018).

Ghose, Tia. (2015). *Mesozoic Era: Age of the Dinosaurs*. Diambil dari:

<https://www.livescience.com/38596-mesozoic-era.html> (4 oktober 2018).

Hariyanto. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*. Diambil dari:

<http://belajarpsikologi.com/metode-penelitian-kualitatif/> (25 November 2018).

Holz, Thomas R. (2000). *Tyrannosauridae*. Diambil dari:

<http://tolweb.org/Tyrannosauridae/15896> (4 oktober 2018).