

Daftar Pustaka

1. Ardina, Doni. 2015. Buku Pintar Batu Mulia, Panduan Hobi & Investasi Terlengkap. Yogyakarta: Cemerlang.
2. Bungin, Burhan. 2008. Penelitian Kualitatif – Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya. Jakarta: Kencana Prenada Media.
3. Biran, Misbach Yusa. 2006. Teknis Menulis Skenario Film Cerita, Jakarta: Pustaka Jaya.
4. Creswell, John W. 2013. Ed : Ketiga. *Research Design – Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
5. Dhimas, Andreas. 2013. Cara Mudah Merancang Storyboard untuk Animasi Keren, Yogyakarta: Taka Publisher.
6. Herliyani, Elly. 2014. Animasi Dua Dimensi. Yogyakarta: Graha Ilmu
7. Keraf, Gorys. 1982. Argumentasi dan Narasi. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
8. LN, Syamsu Yusuf. 2012. Psikologi Perkembangan Anak & Remaja. Bandung: Remaja Rosdakarya.
9. Munir. 2012. Multimedia – Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
10. Purnomo, Wahyu. 2013. Animasi 2D. Malang: Kementerian Pendidikan & Kebudayaan Republik Indonesia
11. Semi, M Atar. 2009. Menulis Efektif. Padang: UNP Press
12. Sarwono, Sarlito W. 2012. Ed : Revisi. Psikologi Remaja. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
13. Tarigan, Henry Guntur. 2015. Ed: Revisi. Prinsip-Prinsip Dasar Sastra. Bandung: Angkasa Bandung.
14. Tentor, Tim Super. 2016. 3 in 1 Solusi Cerdas BBM SMP/MTS Kelas 1, 2 & 3. Jakarta Selatan: Bintang Wahyu

Sumber Lain

1. Alvin Lutfianda. (2015). Skripsi Perancangan Narasi Visual Interaktif Adaptasi “Hakim Yang Cerdik” Untuk Anak Usia 3-5 Tahun. (openlibrary.telkomuniversity.ac.id).
2. Abdi Maulana. (2015). Batu Akik Pandan: Khas Betawi. (<http://www.majalahbatu.com/2015/04/batu-akik-pandan.html>).
3. Bio In God Bless. (2015). Fenomena Batu Akik Menggelegar, Klenik atau Soal Lain. (<http://lifestyle.liputan6.com/read/2164420/fenomena-batu-akik-menggelegar-klenik-atau-soal-lain>).
4. Harian Kompas. (2015). Batu Akik dan Asal-Usul Magma. (<http://sains.kompas.com/read/2015/02/08/16000041/Batu.Akik.dan.Asal-usul.dari.Magma>).
5. Iceteaman. (2013). Dalam Artikel Proses Pembuatan Animasi 2D (<http://www.kaskus.co.id/thread/548445b2dc06bdb07a8b456b/proses-pembuatan-animasi-2d/>).
6. Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2015). Mitos. (<http://kbbi.web.id/mitos>).
7. Mec Dian. (2014). Modul *Storyboard*. (<https://www.scribd.com/doc/211554570/Modul-Storyboard>).
8. Maya Reviana. (2008). Skripsi Mediafreaks Animation Studio (Arsitektur Simbolisme).
9. Nurul Fajar. (2015). Skripsi Perancangan *Motion Graphic* Bahaya Eksploitasi Penambangan Batu Pancawarna di Kabupaten Garut. (openlibrary.telkomuniversity.ac.id).
10. StevenCrewniverse. (2013). *Gem Glow Final Storyboard 4_12_2013*. (<https://id.scribd.com/doc/182358908/Gem-Glow-Final-Storyboard-4-12-2013#scribd>).
11. Top Lintas. (2014). Batu Akik Jahanam. (<http://toplintas.com/batu-akik-jahanam/>).
12. Wikipedia. (2015). Dalam Artikel Animasi. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Animasi>).

13. Wikia. (2013). Gem Glow. (http://steven-universe.wikia.com/wiki/Gem_Glow).