

REFERENCES

- Ariffin, A., Harin, M, A., Subramanian, T. S., Hamzah, N., & Rubani, S. N. K. (2018). Designing Tile Installation Tool for Floor Finishing Works. *Journal of Physics: Conference Series*, 1049(1), 1–6.
- Aslah, T. Y., Wowor, H. F., & Tulenan, V. (2017). Perancangan Animasi 3D Objek Wisata Museum Budaya Watu Pinawetengan. *E-Journal Teknik Informatika*, 11(1), 1–6.
- Aziz, A. F., & Suparman. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Jurusan Teknik Gambar Bangunan di SMKN 1 Seyegan. *E-Journal Pend. Teknik Sipil Dan Perencanaan*, 3(5), 1–9.
- Berney, S., & Betrancourt, M. (2016). Does animation enhance learning? A meta-analysis. *Computers & Education*, 101(1), 150–167.
- Burton, S., & Matthewson, L. (2015). Targeted Construction Storyboards in Semantic Fieldwork. *Methodologies in Semantic Fieldwork*, 1(1), 135–156.
- Darmawan, D., Setiawati, P., Supriadie, D., & Alinawati, M. (2016). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Englishsimple Sentences pada Mata Kuliah Basic Writing di Stkip Garut. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1), 630–644.
- Devereaux, S. P., Cipriano, B. G., & Drewes, B. F. (2016). Rendering. *U.S. Patent No. 9,384,517*.

Dewi, L. S., Arisawati, E., & Sihombing, E. G. (2017). Animasi Interaktif Kesenian dan Kebudayaan Jawa Barat untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 1(2), 144–157.

Dhiba, F., Wahyuni, A., & Hamid, A. (2017). Perbandingan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Animasi dan Media Gambar pada Materi Momentum dan Impuls. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa (JIM)*, 2(2), 186–195.

Dirgatama, C. H. A., Siswandari, & Indrawati, C. D. S. (2017). The Effectiveness of Archieved E-Book Based Curriculum 2013 As An Effort To Improving Learning Outcomes in Vocational School. *Journal of Education and Learning*, 11(3), 251–256.

Ella, W. (2016). Kelayakan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas VIII di SMP. *Pendidikan SAINS*, 4(3), 1–6.

Hamzah, N., Subramaniam, T. S., Hassan, N., Ariffin, A., & Rubani, S. N. K. (2018). Development of Central Processing Unit Teaching Using Web-Based Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1049(1), 1–6.

Haryanto, Purba, K. R., & Gunadi, K. (2016). Pembuatan Strategy Farming Game Berbasis Flash. *Jurnal Infra*, 4(1), 1–7.

Hidayat, T., & Mustajab, A. A. A. (2015). Perancangan Film Pendek Animasi 2 Dimensi dengan Konsep Objek Silhouette dan Teknik Editing Cut Out. *SEMNAS TEKNOMEDIA ONLINE*, 3(1), 7–14.

- Ismawati, D. A., & Tandyonomanu, D. (2016). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pelajaran Matematika Sub Pokok Bahasan Hubungan Antar Sudut Kelas VII SMP Negeri 1 Krembung Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 10(1), 1–7.
- Iwasa, J. H. (2015). Bringing Macromolecular Machinery to Life Using 3D Animation. *Current Opinion in Structural Biology*, 31(1), 84–88.
- Kesuma, C. (2014). Pengembangan Animasi Bahaya Merokok Guna Mengurangi Ketergantungan. *Konferensi Nasional Ilmu Sosial & Teknologi*, 1(1), 255–260.
- Kharisma, R. S., Kurniawan, R., & Wijaya, A. C. (2015). Perancangan Media Pembelajaran Berhitung Berbasis Multimedia Flash. *Jurnal Ilmiah DASI*, 16(2), 42–47.
- Koto, M. R. A. R., Kurniawan, A. P., & Hendriyanto, R. (2016). Aplikasi Pembelajaran Ilmu Astronomi Menggunakan Flash untuk SMA Angkasa Kelas Satu. *E-Proceeding of Applied Science*, 2(3), 1124–1133.
- Kunting, B. W., Budiwati, S. D., & Budiawan, R. (2017). Aplikasi Berbasis Multimedia Pembelajaran Tentang Bumi Kelas X (Studi Kasus: SMA Patra Dharma Balikpapan). *E-Proceeding of Applied Science*, 3(3), 1403–1428.
- Kusuma, E. (2013). Kurikulum 2013, 1–138.
- Lubis, M. A., Hassan, W. N. S. W., & Hamzah, M. I. (2017). Tahap Pengetahuan dan Kesiapan Guru-Guru Pendidikan Islam Sekolah Menengah di Selangor Terhadap Penggunaan Multimedia dalam Pengajaran Pendidikan Islam. *ASEAN*

- Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J)*, 1(1), 1–13.
- Luhulima, D. A., Degeng, I. N. S., & Ulfa, S. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Karakter Mengampuni Berbasis Animasi untuk Anak Sekolah Minggu. *JINOTEP*, 3(2), 110–120.
- Luo, T., Wu, C., & Duan, L. (2018). Fishbone Diagram And Risk Matrix Analysis Method And Its Applictaion In Safety Assessment Of Natural Gas Spherical Tank. *Journal of Cleaner Production*, 174(1), 296–304.
- Mardiana, T., Pradana, A. B. A., Yuliarni, P., Ariawan, S., & Setyawan, B. H. (2018). Efektivitas Latihan Bank Soal dan Pembahasan Ujian Nasional SD Berbasis. *Proceeding of The URECOL*, 1(1), 305–313.
- Marwan, M., & Hock, K. E. (2017). Development of Learning Aids for Visually Impaired Students using Hannafin Peck Theory. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 7(4), 854–859.
- Nakiboglu, C. (2017). Use Of Graphic Organizers In Secondary Chemistry Lessons, 7, 72–75.
- Novita, I. A., Prastowo, S. H. B., & Wahyuni, S. (2017). Peran Bahan Ajar Multimedia Interaktif Terhadap Keterampilan Proses Sains (KPS) Siswa Kelas X SMA. *FKIP E-PROCEEDING*, 2(1), 1–5.
- Nugraha, A. (2017). Pengembangan Media Komik Motivasi Berprestasi Sebagai Layanan Bimbingan Pribadi bagi Siswa SMP Muhammadiyah 1 Godean. *Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 3(6), 465–473.

Nurhardian, T., Ferdiansyah, R., & Dwiyatno, S. (2015). Iklan Layanan Masyarakat Tentang Tertib Berlalu Lintas Di Kota Rangkas Bitung Dengan Menggunakan Adobe Premiere Dan Adobe After Effect. *Jurnal Sistem Komputer*, 2(1), 76–92.

Oriol, T. R., Porcino, D. P., Richebourg, J. P. G. de, & Wang, N. N. (2016). Dynamic Generation of Texture Atlases. *U.S. Patent No. 9,355,464*.

Permana, A. P., Nurhayati, O. D., & Martono, K. T. (2016). Perancangan dan Implementasi Augmented Reality Pemantauan Titik Reklame Kota Semarang Menggunakan QR-Code Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 4(2), 295–304.

Pramono, S. A. (2016). Perancangan Buku Fotografi Esai Gamelan Jawa. *Doctoral Dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta*, 1(1), 1–15.

Pratiwi, P. Y., Darmawiguna, I. G. M., & Sunarya, I. M. G. (2016). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Kehidupan pada Zaman Prasejarah, 5(1).

Pratomo, A., & Irawan, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck. *Jurnal POSITIF*, 1(1), 14–28.

Rahman, A. A., & Lakoro, R. (2016). Perancangan Serial Animasi 3 Dimensi “Adri at the Undermouth World” Tentang Kesehatan Gigi. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 5(2), 199–203.

Rahmi, R., & Ahmad, A. (2017). Korelasi Motivasi Belajar menggunakan Media Berbasis Video dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Gejala Alam

- di Kelas V SD Negeri 1 Peusangan. *Jurnal Pendidikan Almuslim*, 5(1), 30–35.
- Rasheed, F. (2018). Facilitating automatic generation of customizable storyboards. *U.S. Patent No. 2018 / 0356967 A1*.
- Said, A. A., Cahyadi, D., & Arifin, I. (2017). Struktur Media Pembelajaran dalam Perspektif Desain Komunikasi Visual. *Tanra*, 4(2), 1–13.
- Sangian, J. G. C. L. (2016). Film Animasi Tragedi 5 Maret 2014 di Fakultas Teknik. *Teknik Elektro Dan Komputer*, 5(6), 47–56.
- Saputro, R. E., & Saputra, D. I. S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Buana Informatika*, 6(2), 153–162.
- Satria, R. G., Trianggana, D. A., & Surianti, D. (2015). Pembuatan Film Pendek Action Format 3D yang Berjudul War of Machine Menggunakan Autodesk 3DS Max. *Jurnal Media Infotama*, 11(1), 61–70.
- Septhiani, S., S, J. M., & Ibrahim, A. R. (2017). Pengaruh Penggunaan Multimedia Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar Kimia pada Materi Minyak Bumi di Kelas X SMA N 1 Indralaya. *Penelitian Pendidikan Kimia*, 4(1), 36–42.
- Sidik, & Moestavi, I. (2016). Rancang Bangun Media Pembelajaran Kampanye Safety Riding berbasis Animasi Interaktif. *PARADIGMA*, 18(1), 56–66.
- Sinambela, P. N. J. M. (2017). Kurikulum 2013 dan Implementasinya Dalam Pembelajaran. *Generasi Kampus*, 6(2), 17–29.
- Sudarsana, I. K. (2017). Peningkatan Mutu Pendidikan Agama Hindu Melalui Efektivitas Pola Interaksi Dalam Pembelajaran di Sekolah. *Prosiding Semaya 2*,

I(1), 134–142.

Sukmana, J. (2018). Metode 2D Hybrid Animation Dalam Pembuatan Film Animasi Di Macromedia Flash Mx. *Jurnal Pseudocode*, 5(1), 29–36.

Toar, R. V., Sugiarto, B. A., & Tulenan, V. (2015). Perancangan Short Film Animasi Berbasis 3D Pada Legenda Toar Lumimuut. *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer*, 4(5), 1–11.

Triayomi, R. (2017). The Web-based Module of Changes in Objects The Web-based Module of Changes in Objects. *Journal of Physics: Conference Series*, 895(1), 1–8.

Wahyudi, S. T., Safrianti, E., & Rahayu, Y. (2015). Aplikasi Spectrum Analyzer Untuk Menganalisa Frekuensi Sinyal Audio Menggunakan Matlab. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Teknik Dan Sains*, 2(2), 1–14.

Wibowo, E., Romika, D. P., & Ryana, M. C. (2017). Perancangan Video Profile Sebagai Penunjang Media Informasi dan Promosi pada Sma Cirta Islami Tangerang. *SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE*, 5(1), 61–66.

Widyastuti, A., & Windarto, Y. (2015). Aplikasi Terapi Musik dan Pengukuran Daya Ingat. *Jurnal Teknik Dan Ilmu Komputer APLIKASI*, 4(15), 305–314.

Wirawan, A. W., Indrawati, C. D. S., & Rahmanto, A. N. (2015). The Development of Digital Learning Based on Microsoft Access Subjects Archives to Improve Student Learning Outcomes in Office Administration at Vocational High School 3 Surakarta. *Proceedings Education and Language International Conference*, 1(1), 131–140.

- Wirawan, A. W., Indrawati, C. D. S., & Rahmanto, A. N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Kearsipan Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 3 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 7(1), 78–86.
- Wrózyński, R., Sojka, M., & Pyszny, K. (2016). The Application of GIS and 3D Graphic Software to Visual Impact Assessment of Wind Turbines. *Renewable Energy*, 96, 625–635.
- Yahya, S., Wibawa, M., & Afandy, S. (2017). Infografis kompetensi multimedia dan desain grafis di provinsi jawa timur. *JADECS*, 2(2), 98–106.