

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, M. F., & Atmojo, W. T. (2018). Pengenalan Perusahaan Berbasis Animasi Pada CV Dhifarindo Global Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Inovasi Informatika*, 3(2), 33–42.
- Aminah, S. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Pada SMP Negeri 8 Pagaram. *Jurnal BETRIK*, 13(1), 1–15.
- Anita, Ri. D., & Marisa, F. (2017). Rancangan Video Media Promosi Berbasis Motion Graphic 2D untuk Meningkatkan Jumlah Mahasiswa Universitas Widyagama Malang. *Journal of Information Technology and Computer Science*, 2(1), 1–5.
- Claudia, L. F. (2017). Pemahaman Konseptual dan Keterampilan Prosedural Siswa Kelas VIII Melalui Media Flash Player. *Seminar Nasional Integrasi Matematika Dan Nilai Islami*, 1(1), 26–31.
- Devitasari, I., & Arthana, I. K. P. (2016). Pengembangan Media Computer Assisted Instruction (CAI) Pada Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi Materi Pokok Pembuatan Obyek Pada Aplikasi Animasi 2 Dimensi Kelas Xi Multimedia SMK PGRI 2 Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 7(2), 1–6.
- Dewi, S., & Khumaidi, A. (2017). Pengenalan Perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi Bagi Anak Usia Dini pada Taman Kanak-Kanak (TK) Harapan Kita Kec. Pugung Menggunakan Aplikasi Multimedia Macromedia Flash. *Jurnal*, 5(1), 562–569.
- Fauzi, I., & Tambunan, H. (2016). Teknologi Pendidikan. *Pola-Pola Pembelajaran*, 3(1), 240.
- Firmansyah, A., & Kurniawan, M. P. (2013). Pembuatan Film Animasi 2D Menggunakan Metode Frame By Frame Berjudul “Kancil dan Siput.” *Jurnal Ilmiah*, 14(04), 10–13.
- Hadiwidjaja, J. X., Suwasono, A. A., & Cahyadi, J. (2017). Perancangan Video Edukasi Kesenian Jawa Karawitan Dalam Bentuk Animasi Bagi Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(10), 9.
- Hariguna, T., & Wijiono, A. (2017). Dongeng Ayam dan Kelinci Bersaudara Berbasis Animasi 2 Dimensi. *Telematika*, 10(1), 163–176.

- Harliansyah, F. (2015). Pengembangan kurikulum information literacy di perguruan tinggi: Best practices dari beberapa negara maju. *Al-Maktabah*, 14(1), 30–37.
- Hidayat, R., Suyanto, M., & Fatta, H. Al. (2017). Animasi ekspresi wajah karakter 2d menggunakan metode blendshape. *Jurnal*, 13(2), 107–114.
- Iqbal, M., & Sujatmiko, B. (2015). Pengembangan Panduan Layanan Daftar Ulang Mahasiswa Baru UNESA Berbasis Animasi 2D Menggunakan Videoscribe. *IT-EDU*, 02(02), 9–15.
- Jubaedi, A. D., & Bahri, S. (2018). Model Pembelajaran Kosakata Tiga Bahasa Berbasis Game (Studi Kasus Pengenalan Buah-Buahan). *Jurnal Prosisko*, 5(2), 102–108.
- Kausar, A., Sutiawan, Y. F., & Rosalina, V. (2015). Perancangan Video Company Profile Kota Serang Dengan Teknik Editing Menggunakan Adobe Premier Pro CS 5. *Jurnal Prosisko*, 2(1), 19–26.
- Marcelino, C., Agung, A., & Cahyadi, J. (2017). Perancangan Animasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia 4 Tahun. *Jurnal*, 1(5), 1–15.
- Mustapita, A. F., & Rizal, M. (2017). Analisis Pola Penggunaan Remitan Migrasi Internasional Secara Produktif dan Konsumtif di Kabupaten Malang. *Jurnal Ketahanan Pangan*, 1(2), 6–10.
- Mustika. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *Jurnal Mikrotik*, 8(1), 1–14.
- Ningtias, L., & Harimurti, R. (2018). Pengembangan Game Based Learning terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Teknik Animasi 2D Kelas XI MM di SMKN 1 Kota Mojokerto. *IT-EDU*, 3(1), 37–44.
- Nofiadi, S., Listyorini, T., & Susanto, A. (2017). Animasi Metamorfosis Kupu-Kupu. *DSimetris*, 8(1), 299–308.
- Pintero, Z. R., & Kaulam, S. (2018). Pengaplikasian 12 Prinsip Animasi Disney dan Motion Capture dalam Animasi “Gob and Friends.” *Jurnal Seni Rupa*, 06(02), 870–878.

- Rahman, H. (2016). Pengembangan Multimedia IPS Berbasis Adobe Flash Professional untuk Kelas IV B SD Negeri Gedongkiwo. *Basic Education*, 5(4), 287–295.
- Rizqi, G., & Suhendra, A. (2019). Pembuatan Lingkungan Virtual 3D yang Berintegrasi dengan Data Gerakan dari Motive pada Simulasi Ruang. *Jurnal Ilmiah Informatika Komputer*, 23(1), 11–21.
- Sanjaya, I. M. A., Lumenta, A. S. ., & Surgiaso, B. A. (2016). Rancang Bangun Animasi 3 Dimensi Penyebab Kecelakaan Lalu Lintas (Studi Kasus : Polres Bolaang Mongondow). *Journal Teknik Informatika*, 9(1), 1–8.
- Saputra, P. M. A. S., Wirawan, I. M. A. W., & Arthana, I. K. R. (2016). Film Animasi Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia pada Kelas VIII SMP Negeri 3 Banjar Tahun Ajaran 2015/2016. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 5(2), 129–139.
- Septanto, H. (2018). Studi Komparasi Antara Media Evaluasi Berbasis Multimedia Hasil, Dengan Media Evaluasi Berbasis Kertas Terhadap Pelatihan, Ujian Pengenalan Tik Pada Peserta Komputer Kejuruan Operator Di Ppkd Jakarta Timur). *Jurnal Bina Insani ICT*, 1(1), 1–14.
- Suhendar, A., & Fernando, A. (2016). Aplikasi Virtual tour Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Autodesk 3Ds Max. *ProTekInfo*, 3(1), 30–35.
- Sumarli, C. O., & Kurnianto, A. (2018). Developing Karakter Animasi Berbasis Kudapan Khas Tionghoa. *Jurnal Desain*, 5(03), 162.
- Wansih, S. T. (2018). Layanan Bimbingan Kelompok Tentang Tata Krama Peserta Didik Kelas IX SMP Mujahidin Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(5), 1–8.
- Wibowo, A. (2015). Produksi Film Dokumenter Sejarah Pabrik Gula Tasikmadu Kabupaten Karanganyar. *Epub-Multimedia*, 1(1), 2–21.
- Wulandari, R., Rachmat, A., & Nugraha, B. A. (2018). Promosi dan Informasi pada Media Video Profile SMA Mandiri Balaraja. *Jurnal*, 4(2), 209–216.
- Zulfan, & Samsuddin. (2016). Analisa & Perancangan Edukasi Keamanan Berlalu Lintas bagi Masyarakat Berbasis Konten Multimedia Animasi. *Analisa & Perancangan Edukasi Keamanan Berlalu Lintas Bagi Masyarakat Berbasis Konten Multimedia Animasi*, 1(1), 22–30.