

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Y. A., & Yuliawan, K. (2018). Animasi Infografis Produk Asuransi Bumiputera Manokwari Menggunakan Adobe After Effect CS 6. *Jurnal Teknologi dan Ilmu Komputer Prima (JUTIKOMP)*, 1(1), 5-10.
- Alfian, A., Hamid, M., & Suhardi, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android Menggunakan Unity untuk Pembelajaran Struktur Atom Senyawa Organik Hidrokarbon. *Indonesian Journal of Educational Studies*, 21(1), 123–131.
- Anita, R. D., & Marisa, F. (2017). Rancangan Video Media Promosi Berbasis Motion Graphic 2d Untuk Meningkatkan Jumlah Mahasiswa Universitas Widyagama Malang. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 1(2), 1–5.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1-13.
- Darmawan, D., Setiawati, P., Supriadie, D., & Alinawati, M. (2017). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis English simple Sentences pada Mata Kuliah Basic Writing Di Stkip Garut. *Pedagogia*, 15(1), 630–644.
- Dewi, A. R., Isnanto, R. R., & Martono, K. T. (2015). Aplikasi Multimedia sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Budaya di Indonesia menggunakan Unity Engine untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 3(4), 471-480.
- Dewi, C., & Pramono, K. N. P. N. (2015). Pembuatan Aplikasi Pencatatan Servis Mobil di PT. Armada International Motor Berbasis Android. *Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi (JNTETI)*, 4(4), 201-206.
- Hasanah, U., & Nulhakim, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*, 1(1), 91-106.
- Hatika, R. G. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Fisika Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Advance Organizer Berbantu Animasi Komputer. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 12(2), 13-117.

- Heraningsih, T., & Heralambang, A. (2019). Penambahan Penderita Ispa Akibat Pencemaran Udara Dari Kegiatan Pembersihan Lahan Dalam Pembangunan Rel Kereta Api. *Jurnal Rekayasa Lingkungan*, 11(2), 63–74.
- Irwandani, I., & Juariyah, S. (2016). Pengembangan media pembelajaran berupa komik fisika berbantuan sosial media instagram sebagai alternatif pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 33-42.
- Kharisma, R. S., Kurniawan, R., & Wijaya, A. C. (2015). Perancangan Media Pembelajaran Berhitung Berbasis Multimedia Flash. *Jurnal Ilmiah DASI*, 16(2), 42–47.
- Maulani, G., Jessyca, C., & Saragih, D. E. (2018). Video Promosi Untuk Program Acara Crazy Challenge MNC Channel-Indovision Dengan Adobe Premiere Pro. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia 2018*, 6(1),7–12.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2), 174-183.
- Mustika, Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121–126.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121-126.
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46–58.
- Rahman, A. Z., Hidayat, T. N., & Yanuttama, I. (2017). Media Pembelajaran IPA Kelas 3 Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Semnasteknomedia Online*, 5(1), 4-6.
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184-190.

- Rezky, S. F., & Suherdi, D. (2019). Penerapan E-Book Infografis Sosialisasi Virus Rubella Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *JITA (Journal of Information Technology and Accounting)*, 2(2), 18-34.
- Rosita, Aisah, S., & Ajie, S. (2018). Monopoli Polusi Sebagai Media Pembelajaran Dalam Materi Polusi Udara Untuk Siswa Kelas Vii Smp Negeri 162. *Jurnal Risenologi*, 3(1), 27–30.
- Satra, R., & Rachman, A. (2016). Pengembangan Sistem Monitoring Pencemaran Udara Berbasis Protokol Zigbee dengan Sensor CO. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 8(1), 17-22.
- Sohibun, & Ade, F. Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 121–129.
- Supriyadi, S. (2019). Pemanfaatan Plugin After Effect Untuk Produksi Film. *Jurnal Komunikasi*, 10(1), 33-41.
- Tsabet, M., & Supriyadi, S. (2018). Produksi Film PSA “Kita Indonesia” Sebagai Media Komunikasi Berbasis Multimedia. *Jurnal Komunikasi*, 9(2), 211-218.
- Wibowo, S., & Nilawati, F. E. (2015). Media Pembelajaran Animasi Penyerbukan Pada Tumbuhan Menggunakan Macromedia Flash 8. *Techno. com*, 14(2), 151-158.
- Xiong, D. (2017). Research on Creative Performance of Animation Art in Advertisement. *DEStech Transactions on Social Science, Education and Human Science*, (icss), 400–403.