

DAFTAR PUSTAKA

Alannasir, W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Ips.

Journal of EST, 2(3), 81–90.

Anggraini, D. (2019). Pemanfaatan Teknologi Animasi Dalam Meningkatkan Minat Siswa Terhadap Tari Tradisi Yang Menyimpan Nilai-Nilai Luhur. *Journal of*

Chemical Information and Modeling, 53(9), 1689–1699.

Buchari, M. Z., Sentinuwo, S. R., & Lantang, O. A. (2015). Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan Bermotor di Dinas

Perhubungan, Kebudayaan, Pariwisata, Komunikasi dan Informasi. *Jurnal Teknik Informatika*, 6(1), 1–6.

Damayanti, R., & Yuanta, F. (2018). Media Animasi Interaktif untuk Meningkatkan

Minat Baca Anak. *Autentik*, 2(1), 1–8.

Elvis, M. (2020). Pedagogi di Era Digital dalam Konteks Pandemi Covid-19. *1*(1), 1–

16.

Gunawan, Hanum, A., & Murtopo. (2019). Penerapan Animasi Interaktif Berbasis 2D

sebagai Media Pengenalan Planet untuk Anak Usia Dini. *JISTech (Journal of Islamic Science and Technology)*, 4(1), 1–20.

Hadi, W. (2018). Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Daur Air Pada SDN

Singopuran 01. *Jurnal IT CIDA*, 4(2), 12–24.

Handayani, Gustin Suji Almi Nur, and M. P. K. (2018). Perancangan Dan Pembuatan

Film Pendek Animasi “ Tanya Sang Anak ” Menggunakan Teknik Frame By Frame Abstraksi Keywords : Pendahuluan Teknik Pembuatan Animasi Prinsip

Animasi Kebutuhan Sumber Daya Manusia Tinjauan Pustaka Pengertian Film Pendek Hasil Dan P. *1*(1), 1-27.

Indrawati, K. A. P., Sudiarta, N. I., & Suardana, W. I. (2017). Efektivitas Iklan Melalui Media Sosial Facebook Dan Instagram Sebagai Salah Satu Strategi Pemasaran Di Krisna Oleh-Oleh Khas Bali. *Jurnal Analisis Pariwisata*, 17(2), 78–83.

Mona, N. (2020). Konsep Isolasi Dalam Jaringan Sosial Untuk Meminimalisasi Efek Contagious (Kasus Penyebaran Virus Corona Di Indonesia). *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 2(2), 117–125.

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.

Novianto, L. A., Degeng, I. N. S., & Wedi, A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Kelas VIII SMP Wahid Hasyim Malang. *Jurnal Kurikulum Teknologi Pendidikan (JKTP) Universitas Negeri Malang*, 1(3), 257–263.

Nurdiana, D., & Suryadi, A. (2018). Perancangan Game Budayaku Indonesiaku Menggunakan Metode Mdlc. *Jurnal Petik*, 3(2), 39.

Purwanto, R. (2017). Membangun Media Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Dengan Animasi Sebagai Metode Pembelajaran Sejak Usia Dini Studi Kasus TK Aisyah Brebes. *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika*, 2(2), 73.

Ramdani, & Muhamad, A. (2018). Pengembangan Media Layanan Masyarakat Penanggulangan Dan Pemanfaatan Sampah Berbasis Multimedia Menggunakan Metode MDLC. 2(2), 42–50.

Salmon, S. F., Tulenan, V., & A. Sugiarto, B. (2017). Penggunaan Metode Pose to Pose dalam Pembuatan Animasi 3D Tarian Minahasa Maengket. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1), 1–9.

Samsudin, Irawan, M. D., & Harahap, A. H. (2019). Mobile App Education Gangguan Pencernaan Manusia Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Animate Cc.

Jurnal Teknologi Informasi, 3(2), 141.

Sari, S. L., Widyanto, A., & Kamal, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Smartphone pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh Manusia untuk Siswa Kelas XI di SMA Negeri 5 Banda Aceh. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Biotik*, 4(1), 476–485.

Sembiring, E. B. (2015). Pengembangan Media Sosialisasi Etika Kampus Dalam Bentuk Animasi 2D. *Teknomatika*, 7(2), 13–26.

Setiawan, R. R., & Nita, S. (2019). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Qur ' an Edu Berbasis Android. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(1), 225–228.

Siregar, H. F., & Melani, M. (2019). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 113.

Sukma Kharisma, R., Kurniawan, R., & Cristiyana Wijaya, A. (2015). Perancangan Media Pembelajaran Berhitung Berbasis Multimedia Flash Teknik Informatika Stmik Amikom Yogyakarta 2 Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah DASI*, 16(02), 42–47.

Suliyanto. (2018). Pelatihan Metode Pelatihan Kuantitatif. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 5(2), 223–232.

Yasa, G. P. P. A., Narpaduhita, K. A. S., & Purwita, D. G. (2019). Perancangan Film Animasi Pendek 2D Sebagai Media Kampanye Penanganan Anxiety Disorder. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2), 146–152.



Universitas Internasional Batam