

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Steffi dan Syastra, M. T. (2016). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA ANANDA BATAM. *CBIS JOURNAL*, 3(2), 78–90.
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: *ciputat pers*.
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: *Gaung Persada Press*
- Curran, Steven. (2000). *Motion Graphics: Graphics Design for Broadcast and Film*. Amerika: Rockport.
- Daulay, Melwin Syafrizal. (2007). *Mengenal Hardware-Software dan Pengelolaan Instalasi Komputer*. Yogyakarta : Andi.
- Febriansyah, A dan Melwin S. (2016). “Implementasi Motion Graphics Dengan Menggunakan Adobe After Effect Pada Pembuatan Iklan Ramone Café”. *Naskah Publikasi: Jurusan Teknik Informatika dan Sistem Informasi, AMIKOM Yogyakarta, Yogyakarta*.
- Ghifari, Abu Dzar (2020). “Pembuatan Augmented Reality Pada Aplikasi Sistem Kerja Ginjal Sebagai Media Edukasi Berbasis AR dan VR”. Program Studi D4 Teknik Multimedia Digital. Jurusan Teknik Informatika dan Komputer. Politeknik Negeri Jakarta. Jakarta.
- Hermawan, H. (2007). *Media pembelajaran SD*. Bandung: UPI Press.
- Indriani, R., Sugiarto, B., & Purwanto, A. (2016). Pembuatan Augmented Reality Tentang Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode Image Tracking. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*. Jurusan Teknik Informatika. STMIK AMIKOM. Yogyakarta.

- Iskandar, Novantara, P., & Sugiharto, T. (2016). Rancang Bangun Animasi Film Kartun Sejarah Dan Kemajuan Universitas Kuningan Sebagai Media Informasi Dan Promosi Berbasis Adobe Flash Cs3. *LOGIKA: Jurnal Penelitian Universitas Kuningan*, 11–19.
- Kemp & Dayton. (1985). *Planning & Producing Instructional Media*. New York: Harper & Row Publishers.
- Muntahanah, Toyib R., & Ansyori M. (2017). Penerapan Teknologi *Augmented Reality* Pada Katalog Rumah Berbasis *Android* (Studi Kasus Pt. Jashando Han Saputra). *Jurnal Pseudocode*. 4(1): 81-89.
- Purwono, J. dkk. (2017). Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 127–144.
- Rasyid, I. & R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM*, 4, 91–96.
- Rawis,Z. C., Tulenan, V., & sugiarso, B. A. (2018). Penerapan Augmented Reality Berbasis Android Untuk Mengenalkan Pakaian Adat Tountemboan. *E-Journal Teknik Informatika*, 13(1), 30–33.
- Risanty, Rita Dewi. (2017). Pembuatan Aplikasi Kuesioner Evaluasi Belajar Mengajar Menggunakan Bot Telegram Pada Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta (FT-UMJ) Dengan Metode Polling. *Seminar Nasional Sains Dan Teknologi*. Jurusan Teknik Informatika, Universitas Jakarta, Jakarta.
- Roger, Pressman. (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Andi.
- Ruslan, Arief. (2016). *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sukarno, Iman Satriaputra. (2016). *Perancangan Motion Graphic ilustratif Mengenai Majapahit untuk Pemuda-Pemudi*. Tugas Akhir tidak diterbitkan. Bandung: Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Susilo, Imam Afriyogo (2020). “*Pembuatan Gerak Animasi 3D dan Compositing pada Iklan Layanan Masyarakat Bogor Tanpa Kantong Plastik*”. Program Studi D4 Teknik Multimedia Digital. Jurusan Teknik Informatika Dan Komputer. Politeknik Negeri Jakarta. Depok.
- Syahfitri, Y. (2019). Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer. *Jurnal Saintikom*, 10(3), 213–217.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- Tarigan, Septian Hardiansyah (2017). “*Implementasi Augmented Reality (AR) Pada Pengenalan Alat Kesehatan Medis Berbasis Android*”. Program Studi Ekstensi SI Ilmu Komputer. Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi. Universitas Sumatera Utara. Medan.
- Yudistira & Bayu Aji. (2007). *3D Studio Max 9*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18–21.