

## DAFTAR PUSTAKA

- Seonyoto, Partono. 2017. Animasi 2D. PT. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Simon, Mark. 2007. Storyboard Motion in Arts. Elsevier Inc. Oxford
- Sugiarto. 2018. Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka. Universitas Bina Sarana Informatika. Jakarta.
- Waryanto, Nur Hadi. *Stroyboard* Dalam Media Pembelajaran Interaktif. Yogyakarta
- Adam, Steffi dan Muhammad Taufik Syastra. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *Jurnal CBIS*. 3(2): 78-90.
- Aditya. 2009. *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Handal*. Yogyakarta: Andi.
- Ardiyani. 2011. Alur Kerja Tahap Produksi Karakter Animasi Serial 3d Menggunakan Perangkat Lunak Maxon Cinema 4d. *Jurnal Humaniora*.
- Furqon, A. H. 2017. Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Alat-Alat Pembayaran Internasional Pada Materi Perekonomian Terbuka. *Skripsi*. Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Fernandes, Ibiz. 2002. *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative*. California : Guide and Hill/Osborn.
- Indraprastha, A. 2009. The Investigation on Using 3D Game Engine in Urban Design Study. *ITB Jurnal ICT*. 3(1): 1-18.
- Johan. 2011. Pembuatan Film Dengan Penggabungan Unsur Live Shoot Dan 3d Animasi Dalam Aspek Produksi Berjudul “Dark Daylight”. *Tugas Akhir*. Jurusan Komputer Multimedia, STIKOM Surabaya, Surabaya.
- Nurfajry, Nury. 2019. Penerapan Media Pembelajaran Audio-Visual tentang Peningkatan Sesamol sebagai Zat Penghambat Pertumbuhan Sel Kanker menggunakan Teknik Motion Graphic. *Jurnal Multimedia Networking Informatics*. 5(2): 85-93.

Vaughan, Tay. 2008. *Multimedia: Making it Work*. 7th Edition: McGraw-Hill.

Saputra, A. B. (2018). Pembuatan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Untuk Proyek Purna Jual Datsun Sigap. *Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, 84-97