

## DAFTAR PUSTAKA

- Agusmawan. 2019. Prinsip Dasar Animasi (Slow In & Slow Out, Straight Ahead And Pose To Pose, Exaggeration). Makassar.
- 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)*, 2(1).
- A. E. Larasati, “Apa Saja Kelebihan dan Kekurangan Flat Design?,” 2019. [Online]. Available: <https://idseducation.com/articles/apa-saja-kelebihan-dankekurangan-flat-design/>. [Accessed: 06-Feb-2024].
- Ali, “Referensi Animasi,” pp. 8–24, 2020.
- Julio, L., Jerwin, F., Salmon, A., Lumenta, M., Sugiarto, B. A., Elektro, T., Sam, U., Manado, R., & Manado, J. K. B. (2020). Animasi Interaktif Dua Dimensi Pedoman Gizi Seimbang. *Jurnal Teknik Informatika*, 15(3), 239–246.
- Junidar, Alifah, R., & Juwita. (2019). Perancangan dan Pembuatan Video Animasi 2D Edukatif Mengenai Resisten Antibiotik pada Tubuh Manusia.
- Kusuma Putra. 2019. “Pemanfaatan Animasi Promosi Dalam Media Youtube” Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA) Vol.2.
- Kesiman, dkk. 2020. “Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Perang Jagaraga” Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI) Volume 9, Nomor 3.
- K. Kanafi, T. Yusnanto, and K. Triwulandari, “Implementasi Media Promosi Radio Tidar FM Magelang Berbasis Multimedia,” *DoubleClick J. Comput. Inf. Technol.*, vol. 5, no. 2, p. 119, 2022, doi: 10.25273/doubleclick.v5i2.10808.
- Luther., A. C., (1994). *Authoring Interactive Multimedia*, Elsevier Science & Technology Books.
- Laksana (2019:129). (2021). Pengaruh Promosi Melalui Media Sosial Dan Word Of Mouth Terhadap Keputusan Konsumen Memilih Wedding Organizer (Studi Pada Konsumen Art Project Lampung di Kecamatan Trimurjo Lampung Tengah). *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951– 952., 2013–2015.

- Ngazizah, dkk. 2020. “Pengembangan Video Animasi Stop Motion Materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku IV SD” Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo Vol 1 No 01.
- Salamah, I. (2019). Evaluasi Usability Website Polsri Dengan Menggunakan System Usability Scale. 8, 176–183.
- Syaputra, M., Webliana, K., & Permatasari, D. (2022). Upaya Peningkatan Brand Awareness melalui Pelatihan Pembuatan Vidio Promosi di UMKM Desa Kuranji Dalang. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(1), 80-86.
- Saputri, N. K. T. A., Sindu, I. G. P., & Kesiman, I. M. W. A. (2020). Adaptasi Cerita Pahlawan “Riwayat Hidup Mr . I Gusti Ketut Pudja” dalam Bentuk Film Animasi 2D. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), 9, 185–192.
- Syah, F. (2019). Komparasi Teknik Editing Chroma Key menggunakan After Effect CC 2018, Adobe Premiere CC 2018, dan Sony Vegas 15. menggunakan After Effect CC 2018 , Adobe Premiere CC 2018 , dan Sony Vegas 15, 3(1), 20–24.
- Sugiyono, 2020. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Thomas, Frank, Ollie Johnston. 1981. *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Walt Disney Productions.
- Wiratna Sujarweni.,(2020). Metodologi Penelitian Bisnis & Ekonomi. Pustaka Baru Press
- Wahyu, S., & Hapsari, I. N. (2021). Perancangan Interaksi Panduan Pembelajaran Berbasis Personalisasi Pada e-Learning Menggunakan Metode Activity-Centered Design. *CogITo Smart Journal*, 7(2), 227–239. <https://doi.org/10.31154/cogito.v7i2.316.227-239>
- Yasa dan Putra, 2020. “Estetika Karakter Animasi Pada Media Komunikasi Sosial Dengan Kategori Audience Remaja” *JURNAL BAHASA RUPA*. Vol. 04 No. 01.
- Zaini, M. S., dan Nugraha, J. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidorajo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 349–361.