

DAFTAR PUSTAKA

- Suyanto,Ariawan. 2006. Merancang Film Kartun Kelas Dunia. Yogyakarta:Andi
- Offset Soewignjo. 2005. Let’s Animate!. Yogyakarta: Nexx Media.inc Whitaker,
- Halas. 2002. Timing for Animation. Malang: Bayumedia Publishing
- Riandari, F., Hasugian, P. S., & Sitio, A. S. (2019). *Penyuluhan dan Pelatihan Sistem kerja Otomasi Komputer Kepada Siswa / i di SMA Bayangkari 1 Medan Pendahuluan*. 2(2), 32–46.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains dan Informatika*, 5(2), 128. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Pratama, M. S. A., Budiman, E., & Ummul, H. (2019). *Sistem Informasi Manajemen Koni Provinsi Kalimantan Timur Berbasis Web*. 3(2), 197–202.
- Fauzyah, R., & Franzia, E. (2018). Motion Graphic Promosi Pasar Papringan Di Temanggung ., *Dimensi*, 3, 159–174.
- Andri, R. C. (2017). *Video Profil Dengan Pendekatan Motion Graphic Sebagai Sarana Promosi dan Media Informatif Pada Program Studi Teknik Telekomunikasi D4 Polteknik Negeri Sriwijaya* (Vol. 1). Palembang: Politeknik Negeri Sriwijaya.
- Kurniawan, E. K. A. (2019). Macam - macam Perangkat Keras “hardwere” Yang Ada di Komputer. In *Perangkat Keras (Hardware*.
- Penda Sudarto Hasugian. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1), 82–86.
- Priyoatmoko, W. (2017). *Pembuatan Video Animasi 2D Penyuluhan Tertib Berlalu*. 13(1), 19–25.