

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, U. N., Utami, T. W., Khalidiyah, T., & Huriyah, L. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Aplikasi Benime dalam Meningkatkan Pemahaman pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) Siswa SMP. *EDUDEENA*, 5-6.
- Amir, N. F. (2023). *Studi Perbandingan Penggunaan Aplikasi Editing Video Adobe Premiere dan Capcut pada Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare*. Parepare: IAIN.
- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (Jpensil)*, 4.
- Ardhianti, F. (2022). Efektifitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1-2.
- Ariyana, R. Y., Susanti, E., & Haryani, P. (2022). Rancangan *Storyboard* Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif. *INSOLOGI: Jurnal Sains dan Teknologi*, 2.
- Ariyani, M. (2019). *Analisa dan Perancangan Video Animasi 2D Bank Sampah Politeknik Negeri Sriwijaya Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Palembang: Politeknik Negeri Sriwijaya.
- Aulia, K. W., Nyura, Y., & Hartanto, S. (2024). Pembuatan Video Animasi Pendek 2 Dimensi Bertema "Membuat Kartu Tanda Penduduk Baru". *JURNAL MEDIA AKADEMIK (JMA)*, 5-6.
- Aulianur, S. D. (2023). Pembuatan Animasi 2D sebagai Media Edukasi Masyarakat dalam Penggunaan Pelayanan Online pada Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Balikpapan. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*.
- Binanto, I. (2015). Tinjauan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia yang Ssesuai untuk Mahasiswa Tugas Akhir. *Seminar Nasional Rekayasa Komputer dan Aplikasinya*, 7.
- Citra, C., & Landong, A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Problem Based Learning pada Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Berbantuan

- Aplikasi Powtoon Siswa Kelas III SD Negeri 104266 Pematang Sijonam. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6.
- Dwistika, R. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Motion graphic untuk Meningkatkan Kecerdasan Naturalis di Taman Kanak-Kanak Kelompok B*. Bandar Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Fattah, F. (2021). *Analisa Data Penjualan Menggunakan Metode Regresi Linear Untuk Prediksi Persediaan Barang pada Bengkel Tri Mutiara*. Semarang: Universitas Semarang.
- Febtriko, A., & Puspitasari, I. (2018). Mengukur Kreatifitas dan Kualitas Pemograman pada Siswa SMK Kota Pekanbaru Jurusan Teknik Komputer Jaringan dengan Simulasi Robot. *RABIT (Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab)*, 5.
- Florenza, W., & Syahputra, M. R. (2022). ANALISIS KEHANDALAN SISTEM PENYALURAN ENERGI LISTRIK PADA PENYULANG BJ-02 PADA PT. PLN (PERSERO) ULP KUALA. *Indonesian Scientific Journal*, 7(9), 13188-13194.
- Hatma, Akbar, & Supriadi. (2023). Pelatihan Dasar Compositing Animasi Menggunakan Adobe After *Effect* pada Mahasiswa FIKOM Angkatan 2022 di Universitas Megarezky. *Jurnal Pengabdian Masyarakat UNIPOL (Abdimas Unipol)*, 2.
- Imbar, K., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam *Storyboard* Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4.
- Jaya, I. M., Darmawiguna, I. G., & Kesiman, M. W. (2020). Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Perang Jagaraga. *Karmapati*, 3.
- Jaya, I. M., Darmawiguna, I. G., & Windu, M. (2020). Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Perang Jagaraga. *Karmapati*, 2.
- Lino, F. S., & Adnas, D. A. (2024). PERANCANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI SALAH SATU MEDIA DALAM MEMPERKENALKAN MORAL HIDUP MELALUI CERITA FIKTIF . *J-Icon : Jurnal Informatika dan Komputer*, 5.

- Masripah, S., & Ramayanti, L. (2020). PENERAPAN PENGUJIAN ALPHA DAN BETA PADA APLIKASI PENERAPAN PENGUJIAN ALPHA DAN BETA PADA APLIKASI. *JURNAL SWABUMI*, 2-4.
- Mustaqimah, U. (2024). Pembuatan Animasi 2D Sebagai Media Promosi Wisata Goa Batu Hapu dengan Teknik *Motion graphic* Menggunakan Metode MDLC. *UNUKASE*, 4-5.
- Nurhasanah, G. (2022). Improvisasi Digital Art Skill Melalui Pelatihan Desain Menggunakan Adobe Illustrator. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains dan Aplikasinya (JPMSA)*, 2.
- Pratiwi, H. A., & Wulandari, L. (2021). Evaluasi Tingkat Kesiapan Keamanan Informasi Menggunakan Indeks Keamanan Informasi (Indeks KAMI) Versi 4.0 pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Bogor. *Journal of Industrial Engineering & Management Research*, 2(5), 146-163.
- Prayoga, A., Ferli, I., & Absor, M. U. (2021). Evaluation of the Pesawaran Regency Government Website Using the Method Usability Testing. *Jurnal Darmajaya*, 2.
- Pritama, A. D., Kurniawan, A. A., Rifai, Z., & Cahyati, F. D. (2018). Pembuatan Film Animasi 2D "Manusia Penangkap Petir" Menggunakan Teknik Morphing. *Universitas Amikom Purwokerto*, 4.
- Qonitah, Z. R. (2020). Pengembangan Video Tutorial dalam Materi Rias Fantasi di Program Studi Tata Rias. *Jurnal Tata Rias*, 1-2.
- Rahmawati, & Fikroh, R. A. (2022). Pengembangan Video Animasi Adobe After Effect Berbasis Audiovisual pada Materi Tekmokimia SMA/MA Kelas XI. *Jurnal Kimia & Pendidikan Kimia*, 2.
- Ramdhani, A., Hardian, R., & Fajar, A. M. (2021). *Pembuatan Motion graphic Pengenalan Desain Komunikasi Visual untuk Siswa SMA-SMK*. Tegal: Politeknik Harapan Bersama.
- Romadonah, E. S., & Maharani, I. N. (2019). Motions Graphic sebagai Media Pembelajaran. *Utile Jurnal Kependidikan*, 5.
- Rosana, A. S. (2010). Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Industri Media di Indonesia. 1-2.

- Rudjiono, Nugroho, S. A., Priyadi, A., & Yuliyanto, A. C. (2024). Perancangan Video *Motion graphic* Sebagai Media Marketing Studi Kasus di PT. Bakool Nusantara. *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 3.
- Sulaeman, N. B., & Bastian, A. (2022). Pembuatan Animasi 2 Dimensi “Waspada SMS Penipuan” Menggunakan Teknik Frame by Frame. *IRWNS*, 2.
- Syam, M. A., Wijaya, M. A., Khalisah, L. N., Nst, M. A., & Yahfizham. (2024). Macam Dan Fungsi Perangkat Lunak Yang Perlu Dipahami Anak Muda Masa Kini. *Nusantara Journal of Multidisciplinary Science*, 2-3.
- Teniwut, M. (2023, September 5). *Mengenal Rumus Slovin dan Contoh Soal Penyelesaian Pengambilan Sampel*. Retrieved from Media Indonesia: <https://mediaindonesia.com/humaniora/610764/mengenal-rumus-slovin-dan-contoh-soal-penyelesaian-pengambilan-sampel>
- Usadha, I. D., & Sucandrawati, A. S. (2024). Implementasi Metode Webqual pada Kualitas Pelayanan *Website* Grab. *Jurnal Satyagraha*, 4.
- Wijaya, B. P. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pengelasan SMAW Siswa Kelas XI di SMK Negeri 2 Klaten*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wijaya, W. P., & Sakti, H. G. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Adobe Illustrator Berbasis Tutorial Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Prakarya. *Teaching and Learning Journal of Mandalika (Teacher)*, 4-5.
- Wiryany, D., Natasha, S., & Kurniawan, R. (2022). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Perubahan Sistem Komunikasi Indonesia. *NOMOSLECA*, 2.
- Zaini, M. S., & Nugraha, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 4.