

DAFTAR PUSTAKA

- Irene, Hilda K, Khristiyono. 2015. *Erlangga Straight Point Series: Ilmu Pengetahuan Alam Jilid 5 untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Irene, Hilda K, Khristiyono. 2015. *Erlangga Straight Point Series: Ilmu Pengetahuan Alam Jilid 3 untuk SD/MI Kelas III*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Soenarto, Sunaryo. 2005. *Pengembangan media pembelajaran interaktif mata kuliah rangkaian listrik*. Laporan Penelitian. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Nur'aini Dwi Fatimah, F. 2016. *Teknik Analisis SWOT*. Yogyakarta: Quadrant.
- Setya, S. 2020. *Modul Pembelajaran Audio Visual*. Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Kuningan. Kuningan.
- Aditya. 2009. *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D andal*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sari, Diana. 2012. *Perencanaan Kebutuhan Pengguna Pada Produksi Film Animasi Tiga Dimensi untuk Pengembangan Groupware*. IPTEK-KOM 14(2): 133- 150.
- Abdul Hamid, U. 2022. *Kreatifitas Editor Pada Proses Video Editing Dalam Konsep Color Grading Di Studio A Creative Pekanbaru*. Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. [online] Tersedia: <http://repository.uin-suska.ac.id/62589/1/GABUNGAN%20KECUALI%20BAB%20V.pdf> [22 Juni 2025]
- Muttaqiin, M. Khoirul. 2009. *Pembangan Animasi 3 Dimensi Sebagai Media Informasi Pengenalan Perpustakaan Daerah Provinsi Jawa Tengah Menggunakan Software Muvizu*. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Semarang. [online] Tersedia: <https://lib.unnes.ac.id/35642/> [26 Mei 2024]

- Said, A. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Motion Graphic Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo*. Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palopo. [online] Tersedia: <http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/3161/1/AFRISAL%20SAID.pdf> [11 April 2022]
- Bayu Putra, R. 2010. *Perancangan Font Baru Dengan Mengadaptasi Dari Motif Batik Parang*. Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Sastra Dan Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret Surakarta. [online] Tersedia: <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/21178/NDY3NjI=/Perancangan-Font-Baru-Dengan-Mengadaptasi-Dari-Motif-Batik-Parang-Binder2.pdf> [13 April 2022]
- Iqbal Mazukki, M. 2019. *Add On Blender Untuk Generate 3D Modelling Low Poly Humanoid Dengan Ukuran Fibonacci*, Fakultas Sains Dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. [online] Tersedia: <http://etheses.uin-malang.ac.id/14206/> [22 Juni 2025]
- Sekarlaranti, A. dan Shellyana Junaedi. (2013). *Persepsi Konsumen Terhadap Warna, Tipografi, Bentuk Grafis Dan Gambar Pada Kemasan Produk Dengan Pendekatan Multidimensional Scaling*. Dalam JURNAL MANAJEMEN TEORI DAN TERAPAN [online] Tersedia: <https://ejournal.unair.ac.id/JMTT/article/view/2656/1927> [12 April 2022]
- Desca Refita Putri, Y. 2017. *Pembuatan Motion Graphics sebagai Media Sosialisasi dan Promosi untuk Aplikasi Mobile Trading Online Mandiri Sekuritas*. 1(2). 85-92. [online] Tersedia: <https://media.neliti.com/media/publications/227018-pembuatan-motion-graphics-sebagai-media-9056da48.pdf> [10 April 2022]
- Rizal H, M. 2017. *Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tentang "Globalwarming" Untuk Anak Usia Dini*. Jurnal Inspiration, 7(1), 79-85. [online] Tersedia: <https://jurnal.akba.ac.id/index.php/inspiration/article/view/2439/93> [20 Februari 2022]
- Made Agung Ratih Rosmilasari, D. 2018. *Animasi Pendidikan Untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Mimbar Ilmu, 23(3), 183-192. [online] Tersedia: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/16434/9853> [21 Februari 2022]

- Galura Gumelar, R. (Eds) (2014). *Layout Majalah Sebagai Sebuah Cerminan Identitas Pembaca Studi Kasus Layout Majalah Cosmopolitan Dan Aneka Yes*. Dalam LONTAR: JURNAL ILMU KOMUNIKASI [online] Tersedia: <https://ejurnal.lppmunsera.org/index.php/LONTAR/article/view/341> [27 Januari 2022]
- Meilani. 2013. *TEORI WARNA: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana*. Humaniora, 4(1) 326-338. [online] Tersedia: <https://media.neliti.com/media/publications/167532-ID-teori-warna-penerapan-lingkaran-warna-da.pdf> [11 April 2022]
- Nurrita, T. 2018. *Pembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Misykat, 3(1), 171-187. [online] Tersedia: <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf> [10 April 2022]
- Listya, A. 2018. *Konsep Dan Penggunaan Warna Dalam Infografis*. Jurnal Desain, 6(1), 10-19. [online] Tersedia: https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/view/2837/2170 [11 April 2022]
- Lentera Kecil. 2019. *Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam*. [online] Tersedia: <https://lenterakecil.com/pengertian-ilmu-pengetahuan-alam/> [21 Februari 2022]
- Impactfirst. 2024. *Proses Produksi: 5 Tahapan & Indikator Keberhasilannya*. [online] Tersedia: <https://www.impactfirst.co/id/c/tahapan-proses-produksi> [14 Maret 2026]