

DAFTAR PUSTAKA

- Adobe. (2019). Adobe After Effects CC. Diambil dari <https://www.adobe.com/sea/products/aftereffects/>, diakses pada tanggal 9 Desember 2019
- Adobe. (2019). Adobe Premiere Pro CC. Diambil dari <https://www.adobe.com/sea/products/premiere/>, diakses pada tanggal 9 Desember 2019
- Adobe. (2019). Adobe Illustrator CC. Diambil dari <https://www.adobe.com/sea/products/illustrator/>, diakses pada tanggal 9 Desember 2019
- Adobe. (2019). Adobe Audition CC. Diambil dari <https://www.adobe.com/sea/products/audition/>, diakses pada tanggal 9 Desember 2019
- Agustina, C. (2015). *Pengembangan media pembelajaran teknik animasi 2 dimensi berbasis adobe flash untuk siswa kelas xi multimedia di SMK Muhammadiyah Prambanan*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Atmarita. (2018). Asupan gizi yang optimal untuk mencegah stunting. *Buletin Jendela Data dan Informasi Kesehatan*. Jakarta: Kementerian Kesehatan Indonesia.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia dasar: dasar teori dan pengembangannya*. Yogyakarta: Andi offset.
- Buchari, M. Z., Sentinuwo, S. R., dan Lantang, O. A. (2015). Rancang bangun video animasi 3 dimensi untuk mekanisme pengujian kendaraan bermotor di dinas perhubungan, kebudayaan, pariwisata, komunikasi dan informasi. *Jurnal Teknik Informatika*, 6(1), 1-6.
- Dwika, K., dan Kadek, W. P. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Model Hybrid Bernuansa Karakter Bali “Cupak - Gerantang” Pada Pembelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi. *Journal of Education Technology*, 3(4), 301-307.
- Ferriawan, M. (2014). Perancangan simulasi animasi pembuatan surat keterangan catatan kepolisian di polres sleman (Studi Kasus: Polres Sleman). *Jurnal Manajemen Informatika*. Universitas Amikom Yogyakarta.

- Munir. (2012). *Multimedia: konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta offset.
- Priyatmoko, W. (2017). Pembuatan video animasi 2 dimensi penyuluhan tertib berlalu lintas di Polres Magelang Kota dengan Motion Graphic. *Jurnal Transformasi*, 13(1), 19-25.
- Purnama. (2013). *Konsep Dasar Multimedia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Purnomo, F. A. (2017). Digital animasi 2 dimensi dengan metode cell shading dan rigging bone studi kasus : legenda Gunung Tugel. *Indonesian Journal of Applied Informatics*, 2(1), 33-46.
- Purwanto, E., dan Yuliana. (2016). Penerapan animasi pertunjukan wayang sebagai media pendidikan budi pekerti dan memperkenalkan budaya bangsa kepada anak usia dini. *Jurnal SAINSTECH*. 1(6), 21-31.
- Putra, I. E. (2013). Teknologi media pembelajaran sejarah melalui pemanfaatan multimedia animasi interaktif. *Jurnal Teknoif*, 1(2), 36-40.
- Sofyan, A. F. (2008). *Multimedia digital: animasi, sound, editing, dan video editing*. Yogyakarta: Andi offset.
- Sutirman. (2013). *Media dan model-model pembelajaran inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu offset.
- Suyanto, M. (2005). *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*. Yogyakarta: Andi offset.