

DAFTAR PUSTAKA

- Ababil, A. A. (2021). *PENERAPAN AUGMENTED REALITY PADA SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TATA CARA SHOLAT*.
- Abdilah, M. M. E., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2021). Metode Pose to Pose untuk Membuat Animasi 3 Dimensi Islami “Keutamaan Berbuka Puasa.” *Jurnal Sains Dan Informatika*, 7(2), 145–154.
<https://doi.org/10.34128/jsi.v7i2.314>
- Agus Dharma, I. W. S., & Rosandy, T. (2024). *Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan 3D Modelling & Animation Di SMK Multimedia Menggunakan Metode Interactive Multimedia Berbasis Android*.
- Fitrianisah, F. (2022). *Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar (Penelitian Analisis Deskriptif Kualitatif Dengan Teknik Studi Pustaka)*. Universitas Pasundan.
- Jurusan, S., Sosiologi, P., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR*. 2(1), 470–477.
- Mousadecq, A., Rohiman, R., Darmawan, A., Tondo, D., Informatika, I., & Bisnis Darmajaya, D. (n.d.). *Perancangan Video Animasi Explainer Program Kampus Merdeka Sebagai Solusi Dampak Pandemi Terhadap Pendidikan Di Daerah Pesisir*. <https://socs.binus.ac.id/2020/12/08/nostalgia-bersama-super-mario-bros/>
- Mutiara, S., & Ramadhan, R. (2024). *Jurnal Restikom : Riset Teknik Informatika dan Komputer Rancangan Bangun Video Company Profile International Office dan Program Studi Teknik Informatika IIB Darmajaya*. 6(2), 399–410.
<https://restikom.nusaputra.ac.id>
- NA Firdaus, F. (2019). *Simulasi Gerak Hewan Burung Menggunakan Metode Pose To Pose Dalam Pembuatan Animasi 3d Dalam Surat Al-Fill*.
- Raharjo, A. (2021). *Perancangan Volumetric Lighting Film Animasi 3d Dengan Judul “Astro Girl” Menggunakan Software Blender*. Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- Shoddik, A., Laila, S. N., & Fauzan Azima, M. (n.d.). *Aplikasi Pembelajaran Matakuliah Sistem Operasi Berbasis Film Animasi*. *IJCCS*, x, No.x.
- Teknika, J., Gusmanto, A. D., & Kurniawan, R. (n.d.). *Teknika 17 (1): 241-252 Animasi Profil Program Studi Teknik Informatika IIB Darmajaya Menggunakan Teknik Motion Graphics*. *IJCCS*, x, No.x, 1–5.

- Yulianti, T., & Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Untan Pontianak, A. (n.d.). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA*.
- Yuliati, T., Handayani, T., Sellyana, A., Studi, P., Informatika, T., Tinggi, S., Dumai, T., & Karya, R. J. U. (2022). Perancangan Game “Energy Source Change” Dengan Animasi. In *Jurnal Informatika* (Vol. 22, Issue 01). Bulan Juni.