

DAFTAR PUSTAKA

- Angela, C. V., & Suhartono, A. W. (2022). Analisa Terhadap Feeds Instagram Dyandra Academy Sebelum Dan Sesudah Penerapan Teori Layout. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 11.
- Antara, M., & Yogantari, M. V. (2018, November). Keragaman budaya Indonesia sumber inspirasi inovasi industri kreatif. In *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)* (Vol. 1, pp. 292-301).
- Armansyah, F., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). Multimedia interaktif sebagai media visualisasi dasar-dasar animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 224-229.
- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 39-47.
- Astuti, I. A., Harwanto, A., & Hidayat, T. (2019). Pengembangan Media Interaktif Pengenalan Sistem Tata Surya Menggunakan Framework MDLC. *Eksplora Informatika*, 8(2), 158–166. <https://doi.org/10.30864/eksplora.v8i2.220>
- Bernadhed., et al. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan Metode Jarimatika. *Jurnal Teknologi Informasi*.14(1), 34–39
- Danisa, M., & Zakarijah, M. (2023). Development of Interactive Learning Media in the Subjects of Fundamentals of Visual Communication Design. *Journal of Information Technology and Education* <https://journal.uny.ac.id/v3/jited/article/view/49>
- Enterprise, J. (2020). *Panduan adobe illustrator*. Elex Media Komputindo.
- Fajar Paksi, D. N. (2021). Warna Dalam Dunia Visual. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru*, 12(2), 90–97. <https://doi.org/10.52290/i.v12i2.49>
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi pendidikan nasional*, 2(1), 93-97.
- Hani, G. P. (2023). *Pemberdayaan Masyarakat Dalam Pelestarian Budaya Lokal Dipekon Sukaratu Kecamatan Pagelaran Pringsewu* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).

- Hilmi, M. (2022). *Buku ajar pengantar desain komunikasi visual*. Penerbit NEM.
<https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/kain-tapis-kemegahan-warisan-kriya-tekstil-tradisional-lampung/> (diakses penulis pada tanggal 11 April 2025, jam 11.23 WIB)
- <https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/kain-tapis-kemegahan-warisan-kriya-tekstil-tradisional-lampung/> (diakses penulis pada tanggal 11 April 2025, jam 12.30 WIB)
- https://www.gramedia.com/literasi/kebudayaan/?srsltid=AfmBOopgM8AGhC_RvZndx3LOPSbO6Si5W1dW4EI0l7i27owzzYHg9o3s&utm (diakses penulis pada tanggal 11 April 2025, jam 14.30 WIB)
- Hutabri, E., & Putri, A. D. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian Dan Industri Terapan*, 8(2), 57-64.
- Iskandar, R., & Usman, R. (2022). Perancangan Multimedia Interaktif Mengenal Sejarah Tradisi Tarian Barongsai. *Jurnal Sains Informatika Terapan*, 1(1), 39-44.
- Kain Tapis, Kemegahan Warisan Kriya Tekstil Tradisional Lampung (2024) yang diakses pada 11 April 2025 <https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/kain-tapis-kemegahan-warisan-kriya-tekstil-tradisional-lampung/>
- Kembaren, Y. A., Kartono, G., & Mesra. (2020). ANALISIS KARYA POSTER BERDASARKAN UNITY, LAYOUT, TIPOGRAFI, DAN WARNA. 68 Gorga : Jurnal Seni Rupa, 9(1), 121.
- Khasanah, B. A., Nuria, N., Liana, L., & Iswahyudi, I. (2021). Etnomatematika pada Pakaian Adat Lampung. *JURNAL e-DuMath*, 7(2), 71-80.
- Kitriawati, K., Solihah, Y. A., Kusnadi, K., & Magdalena, L. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf dan Bacaan Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Grafis*, 1(1), 67-75.
- Kurniawan, Ilham Wahyu. 2019. “Analisis Layout Buku Tematik Kelas 5 Sekolah Dasar Tema 8.” 04.
- Nahak, H. M. (2019). Upaya melestarikan budaya indonesia di era globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65-76.

- Novitasari, F., Djahir, Y., & Fatimah, S. (2018). PENGARUH MEDIA ADOBE ILLUSTRATOR TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA SRIJAYA NEGARA. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.36706/jp.v2i1.5535>
- Prastyo, I. S., & Hartono. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran dengan Adobe Animate CC Pada Materi Gerak Parabola. *Jurnal Phenomenon* 10(1), 25–35. DOI: <https://doi.org/10.21580/phen.2020.10.1.6854>
- Prameswari, C. R., Abadi, F., & Pribadiyanti, E. A. (2024). Perancangan Media Interaktif “Mengenal Aksara Jawa”. *Realisasi: Ilmu Pendidikan, Seni Rupa dan Desain*, 1(1), 01-11.
- Primayudha, Novrizal, Anwar Subkiman, and Bambang Arief Rrz. 2020. “Fungsi dan Makna Warna Pada Desain Interior Toko Bertema Anak.” *Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial* 2(1):60. doi: 10.37312/jsdis.v2i1.2346.
- Saodah, S., Amini, Q., Rizkyah, K., Nuralviah, S., & Urfany, N. (2020). Pengaruh globalisasi terhadap siswa sekolah dasar. *Pandawa*, 2(3), 375-385
- Studvia (2022). Diakses pada 11 April 2025 dari <https://stuvia.id/tips-belajar/media-pembelajaran-interaktif/>
- Siger, Simbolisasi Status dan Identitas Masyarakat Lampung (2024) diakses pada 10 April 2025 <https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/siger-simbolisasi-status-dan-identitas-masyarakat-lampung/>
- Suryanti, A., Putra, I. N. A. S., & Nurrahman, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 147-156.
- Susilo, R. D., & Yuliane, Y. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Bertema Luar Angkasa. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 2(03), 215-225.
- Ramadhani, I. (2018). Pemanfaatan Typeface Delivo Sebagai Inspirasi Hiasan Dekorasi Interior. *Proporsi: Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif*, 4(1), 62-70.
- Rustan, S. (2011). Huruf font tipografi. Jakarta: Gramedia pustaka Utama

- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE (Desain komunikasi visual)*. Media Pressindo.
- Waskito, M. A., & Putra, E. S. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Sebagai Usaha Meningkatkan Kemampuan Kreatif Pekerja Desain Di Ikm Alas Kaki Melalui Kegiatan Perancangan Ragam Hias Upper Sepatu. *Jurnal Desain Indonesia*, 1(1).
- Widada, & Rosyidi, A. (2018). Perancangan Media Pembelajaran Fisika SMP Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Ilmiah IT CIDA*, 3(2). <http://dx.doi.org/10.55635/jic.v3i2>
- Wongso, Livia, and Yana Erlyana. 2020. "Perancangan Light Novel Sitti Nurbaya Dengan Ilustrasi Cat Air." 3.
- Zharandont, P. (2015). Pengaruh warna bagi suatu produk dan psikologis manusia. *Bandung. Universitas Telkom*, 7.