

DAFTAR PUSTAKA

- Akhsani, R. (2020). *Teknik Animasi 2 Dimensi*.
- Ali, R., & Mulasi, S. (2023). Transformasi Kurikulum Merdeka: Pengembangan Muatan Lokal untuk Meningkatkan Identitas Budaya. *ISTIFHAM: Journal Of Islamic Studies*, 01(December), 219–231. <https://jurnal.seutiahukamaa.org/index.php/istifham/article/view/35%0Ahttps://jurnal.seutiahukamaa.org/index.php/istifham/article/download/35/20>
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Darma Wisada, P., Komang Sudarma, I., & Wayan Ilia Yuda S, I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140–146. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/21735>
- Drs. Siwi Widi Asmoro, M. P. (2021). *Animasi 2D dan 3D SMK/MAK Kelas XI. Kompetensi Keahlian Multimedia. Program Keahlian Teknik Komputer dan Informatika. Oleh Drs. Siwi Widi Asmoro, M.Pd., Drs. Joko Pramono · 2021*.
- Ekawati Marhaenny Dukut. (2020). *Kebudayaan, Ideologi, Revitalisasi dan Digitalisasi Seni Pertunjukan Jawa dalam Gawai*.
- Enterprise, J. (2017). *Trik Cepat Menguasai Adobe Animate*. https://books.google.co.id/books?id=-i1IDwAAQBAJ&dq=buku+adobe+animation&lr=&hl=id&source=gbs_navlinks_s
- Enterprise, J. (2018). *Otodidak Adobe Illustrator*. Elex Media Komputindo. https://books.google.co.id/books?id=eJJuDwAAQBAJ&dq=buku+adobe+illustrator&lr=&hl=id&source=gbs_navlinks_s
- Izzaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38646>
- Lionardi, A. (2022). Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi tentang Penyuluhan bagi Anak-Anak. *Nirmana*, 21(1), 17–28. <https://doi.org/10.9744/nirmana.21.1.17-28>
- Masykuroh, K., & Khairunnisa. (2022). Pengembangan media video animasi mengenal sampah untuk membangun karakter peduli lingkungan anak usia dini. *Jurnal Program Studi PGRA ISSN*, 8, 220–228.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on*

Education, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>

- Ninuk Riswandari, Nurma Yuwita, & Setiadi, G. (2021). Pengembangan E-Learning Menggunakan Adobe Animate Creative Cloud Dengan Penerapan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc). *Akademika : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1), 76–92. <https://doi.org/10.51339/akademika.v3i1.310>
- Oka, G. P. A. (2021). *Media Dan Multimedia Pembelajaran*.
- Rahabav, P. (2023). *METODE PENELITIAN SOSIAL Pedoman Praktis Penulisan Skripsi, Tesis dan Disertasi*.
- Rosid, M. (2021). Analisis nilai - nilai karakter Islami pada penokohan Wayang Pandawa lima pada cerita Mahabarata. *Jurnal Ilmiah : FENOMA*, 1(1), 64–65.
- Rukmana, A. Y. (2023). *DUNIA MULTIMEDIA : Pengenalan dan Penerapannya*.
- Siswantari, H. (2021). Video Animasi Cerita Wayang Tokoh Yudhistira. *Jurnal*, 5, 141–155.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. https://www.google.co.id/books/edition/Animasi_2D/ai9IDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan : Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*.
- Suhardi. (2023). *Arjuna dalam Perang Batarayudha*.
- Tiyas, S. K. (2022). Media Wayang Kulit dalam Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 337. <https://doi.org/10.20961/jkc.v10i2.65653>
- Utoyo, A. W., Dyah Aprillia, H., Warbung, T., & Bonafix, N. (2021). Pelatihan Komputer Desain Grafis dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Illustrator kepada Politeknik Imigrasi di Kemanggisan Jakarta. *SENADA (Semangat Nasional Dalam Mengabdi)*, 1(3), 262–269.