

DAFTAR PUSTAKA

- Apriadi, A., Mitha, M., Noferianto Sitompul, & Salahuddin, S. (2023). Animasi 2D Cerita Rakyat Pak Saloi “Berburu Kijang” Dengan Menerapkan Metode Mdlc. *Pixel :Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 16(2), 49–57. <https://doi.org/10.51903/pixel.v16i2.1387>
- Ariqah, N., Nurabdiansyah, & Satriadi. (2022). Perancangan Animasi 2D Cerita Rakyat “I Laurang Si Manusia Udag.” *PRATIWI: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, x, 1–8.
- Budiman, M. J., & Fanny Jouke Doringin. (2023). *Jurnal Ilmu Komputer. Biomaterials*, 07(12), 85–90.
- DONY NOVALIENDRY, S. K. O. M. M. K. O. M. (n.d.). *PENGENALAN VISUALISASI 3D BLENDER 2.80*. Penerbit CV. SARNU UNTUNG. <https://books.google.co.id/books?id=-hcREAAQBAJ>
- Effendi, M. Y., & Sutrisno, A. (2021). Perancangan Video Animasi 2D Meru untuk Mengenalkan Cerita Rakyat Lumajang Beserta Kekhasan Daerahnya. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(10), 1377–1394. <https://doi.org/10.17977/um064v1i102021p1377-1394>
- Eliza, R., Hovipah, S., Nurazizah, S. T., Nabila, I. S., & Nugraha, R. G. (2024). Pengembangan Video Animasi 3D Tentang Kedisiplinan Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1311–1321. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2234>
- Firmansyah, M. D. (2022). Perancangan dan Pengembangan Simulasi Gerak Hewan Jenis Equidae Menggunakan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) pada Animasi 3D. *Journal of Information System and Technology*, 3(2), 44. <https://doi.org/10.37253/joint.v3i2.6756>
- Gumelar, M. S. (2024). *Mastering the Art of Screenwriting & Storyboard: From Words to Visuals for Animation and Movies*. An1mage.
- Hasmalena, H., Syafdaningsih, S., Laihat, L., Kurniah, N., Zulaiha, D., Siregar, R. R., Pagarwati, L. D. A., & Noviyanti, T. (2023). Pengembangan Media Video Animasi 2D Materi Regulasi Diri untuk Masa Transisi ke SD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 637–646. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3632>
- Irwansyah, I., Alfathoni, M. A. M., Arifin, E. H. Y., Khaddafi, M., Hana, F. M., Prihandono, A., Ali, M. M., Labuda, F., Safii, M., & Zaadi, L. O. M. A. (2025). *Multimedia*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- Muhdaliha, B., & Batuaya, D. R. D. (2017). Film Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat

Bali Berjudul I Ceker Cipak. *Jurnal Bahasa Rupa*, 1(1), 61–72.
<https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v1i1.143>

Nurlidiawati, N., & Ramadayanti, R. (2021). Peranan Kearifan Lokal (Local Wisdom) dalam Menjaga Keseimbangan Alam (Cerminan Masyarakat Adat Ammatoa di Kajang). *Jurnal Al-Hikmah*, 23(1), 40–53.
<https://doi.org/10.24252/al-hikmah.v23i1.21726>

Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>

Prasetya, D. A. (2023). *Teknik Analisis SWOT: Panduan Praktis Mengubah Tantangan Menjadi Peluang Untuk Strategi Bisnis Anda*. Anak Hebat Indonesia.

Putri, Z. E., & Isrok'atun. (2024). pengaruh media video animasi terhadap pemahaman konsep siswa pada materi keliling bangun datar kelas iii sdn sadagori 1 zakia eka Putri Universitas Pendidikan Indonesia , Jawa Barat , Indonesia Isrok ' atun Universitas Pendidikan Indonesia , Jawa Barat ,. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1854–1869.
<https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4092>

Riskawati, R., Tjandi, Y., & Mappedasse, M. Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Animate Untuk Anak Disleksia di SMPN 2 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar. *Jurnal MediaTIK*, 4(2), 17–20.

Sitohang, N. (2023). *Jurnal Sains Informatika Terapan (JSIT). Penerapan Data Mining Untuk Peringatan Dini Banjir Menggunakan Metode Klastering K-Means*, 2(1), 16–20.

Subiharso, G. (2023). *Hikayat Malin Kundang dan Kisah-Kisah Lainnya: Cerita Rakyat Nusantara*. Nuansa Cendekia.

Sugitra, K., Wiarta, I. W., & Ganing, N. N. (2022). Media Pembelajaran Kartun Animasi 2D Berorientasi Kontekstual Learning pada Mata Pelajaran Matematika. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 96–105.
<https://doi.org/10.23887/jlls.v5i1.45491>

Tanuwijaya, N. P., & Wibowo, T. (2020). Perancangan Video Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Malin Kundang dengan Aplikasi Toon Boom Harmony. *Journal of Information System and Technology*, 01(02), 124–145.

Yati, F., & Santoso, G. (2022). Peradaban Dan Kebudayaan ; Nilai-Nilai Universal dalam Pendidikan Multikultural *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra). Jurnal Pendidikan Transformatif*, 01(03), 173–182.

Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 107–119. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>