

## DAFTAR PUSTAKA

- Adriyanti, Y. (2023). *THE TEACHERS ' SPEECH ACTS IN LIVE STREAMING YOUTUBE AS AN ENGLISH TEACHING MEDIA AT SMP UNISMUH MAKASSAR ( A CASE STUDY )*.
- Alfatra, F. F., Suminto, M., & Purwacandra, P. P. (2019). Penciptaan Film Animasi "Chase!" Dengan Teknik "Digital Drawing." *Journal of Animation and Games Studies*, 5(1), 033–056. <https://doi.org/10.24821/jags.v5i1.2799>
- Anjaya, A., & Deli, D. (2020). Studi Perbedaan Komposisi Pada Sinematografi Dan Efek Yang Dihasilkan. *Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology*, 1(1), 604–612. <https://journal.uib.ac.id/index.php/cbssit/article/view/1468/968>
- Ardiani, Y. E. K. A. (2022). *Yeni eka ardiani*.
- Arta Jaya, I. M. R., Darmawiguna, I. G. M., & Kesiman, M. W. A. (2020). Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi "Sejarah Perang Jagaraga ." *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 9(3), 222–231.
- Azman, A. (2020). *Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)*.
- Bakri, Saeful, Nining Rahaningsih, Ade Purnamasari Purnamasari, Edi Tohodi, and K. K. (2022). Pengembangan Media Promosi Kerajinan Batu Alam Di Desa Balad Berbasis Multimedia Interaktif. *Jursima (Jurnal Sistem Informasi Dan Manajemen)*, 10(1), 147–157. <https://ejournal.stmikgici.ac.id/index.php/jursima/article/view/394>
- Bastian, A., Zaliluddin, D., Romadhoni, D., & Erdiyanti, Y. P. (2022). Implementasi Teknik Motion Graphic Dan Vfx Terhadap Video Edukasi Cyberbullying. *INFOTECH Journal*, 8(2), 1–5.
- Cholil, S. R., Hidayati, N., & Khoirudin. (2020). Peningkatan Kemampuan Membuat Desain Grafis Dengan Corel Draw Pada Siswa MA Al-Wathoniyyah Semarang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Tematik*, 2(1), 1.
- Dinas kebudayaan dan pariwisata kota surakarta. (2023a). *BUTUH HIBURAN, KE SOLO AJA! Pariwisata Solo*. <https://www.youtube.com/watch?v=Q2o1CFeWPuc>
- Dinas kebudayaan dan pariwisata kota surakarta. (2023b). *DATA STATISTIK KUNJUNGAN PARIWISATA KOTA SURAKARTA*. <https://pariwisatasolo.surakarta.go.id/data-statistik-kunjungan-pariwisata-kota-surakarta/>
- Dini Maielfi, Wahyuni, S., & Nurpatri, Y. (2023). Analisis Kebutuhan

- Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Adobe Animate. *Biormatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.35569/biormatika.v9i1.1536>
- Firmansyah, M., Masrun, M., & Yudha S, I. D. K. (2021). Esensi Perbedaan Metode Kualitatif Dan Kuantitatif. *Elastisitas - Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 3(2), 156–159. <https://doi.org/10.29303/e-jep.v3i2.46>
- Maligana, M. D. W., & Rochmawati, I. (2022). Desain Video Animasi 2 Dimensi Kisah Perjuangan Martha Khristina Tiahahu. *DIVAGATRA - Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain*, 2(2), 257–272. <https://doi.org/10.34010/divagatra.v2i2.8319>
- Nugroho, M. T., & Kurniawan, H. (2022). Perancangan Video Company Profile PT Fala Group Indonesia Berbasis Multimedia Sebagai Media Promosi. *Respati*, 17(2), 71. <https://doi.org/10.35842/jtir.v17i2.462>
- Omie, N. R., & Mutia, T. (2020). Problematika Videographer Dalam Meningkatkan Kualitas Cinematography Wedding Di Aghesa Photography. *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah Dan Komunikasi*, 1(6), 395. <https://doi.org/10.24014/jrmdk.v2i1.9129>
- P, A. H. (2021). *Design of Comic Media As Karakter Introduction of the 18Th*.
- Putra, I. N. A. S., Sutarwiyasa, I. K., Putra, P. S. U., Wardani, N. W., & Amelia, D. (2022). *Perancangan Film Animasi 2d Cerita Rakyat Bali “Balapan Menjangan Dan Siput.”* 12(2), 136–143. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/jmti>
- Sd, K. V, & Harjo, N. B. (2023). 1, 2, 3. 3(02), 131–139.
- Studi, P., Informasi, S., Raya, J., No, P., & Fax, D. T. (2023). *MEDIA PROMOSI PENGENALAN DESA WISATA BAHU*. 05(01), 9–17.
- Suhardi. (2018). *Perancangan Video Pembelajaran Untuk Menerjemahkan Kata Dalam Bahasa Korea Ke Bahasa Indonesia Serta Pengucapannya Dalam Bahasa Korea*. 6–18.
- Sutantri, S. C. (2019). *Susunan Redaksi Disclaimer : Hak cipta setiap paper berada pada penulis . Asosiasi , reviewer , dan editor*. 10, 22–25.
- UMA, A. (2016). Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran Yang Inovatif Di Sekolah. *Perspektif*, 1(1), 20–27. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v1i1.78>