

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Santika, A., Hamonangan Saragih, T., Kartini, D., & Ramadhani, R. (2023). Penerapan Skala Likert Pada Klasifikasi Tingkat Kepuasan Pelanggan Agen BRILink Menggunakan Random Forest. *11(3)*. <https://doi.org/10.26418/justin.v11i3>
- Agus Priatno, E., Bagus, R., & Sumantri, B. (2021). Dukungan Perangkat Lunak Authoring dalam Prespektif Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Luther. *2(2)*, 13–19. <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>
- Amaliah, K., Retno Kuspiyah, H., & Safrika, S. E. (2023). Development of 2D Animation Videos as English Learning Media. *Journal of English Language Education and Literature*, *8(1)*, 27–37.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5(6)*, 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Astuti, E., & Andriani, S. (2021). Intensitas Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Perilaku Imitasi Remaja. *18(2)*.
- Audhiha, M., Febliza, A., Afdal, Z., MZ, Z. A., & Risnawati, R. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Animate CC pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, *6(1)*, 1086–1097. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2170>
- Edwar, Z. S., Ardie, R., & Nulhakim, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, *4(1)*, 498–507. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1576>
- Gumelar, M. S., & Gumelar, M. S. (2018). *Elemen dan Prinsip Animasi 2D*. AnImage. <https://books.google.co.id/books?id=5eZEDwAAQBAJ>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, *5(4)*, 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (2021). Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran.
- Naufi Hidayat, K., Dhur Rohmah, I., & Hasanudin, C. (2023). Pelanggaran Siswa terhadap Tata Tertib Sekolah: Studi Kasus pada Siswa Menengah Pertama.

- Purnomo Wahyu, A. W. (2013). Teknik Animasi 2 Dimensi. www.vedcmalang.com
- Putri, A. H., Wiryosutomo, H. W., & Dewi, A. K. (2023). Analisis Perilaku Menyimpang Siswa Terlambat ke Sekolah di MI Sunan Giri Gresik. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 134. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.15993>
- Ramdani, P., Firdaus, M. A., Fauzian, R., Stai, D., & Bandung, S. (2021). Penerapan Media Animasi Dampaknya Terhadap Prestasi Belajar Ditinjau Dari Faktor Motivasi Belajar. 7. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4659024>
- Retno Kuspiyah, H., Amaliah, K., Iqbal Mustofa, M., Ramadhani, D., Studi Pendidikan Teknologi Informasi, P., Nurul Huda, S., Kota Baru, J., & Madang, B. (2021). Visualisasi Karakter Video Animasi 2D Legenda Pulau Kemaro. 6(3). <https://www.kompas.com/stori/read/2021/05/06/153229779/balap>
- Soenyoto, P. (2017). Animasi 2D. Elex Media Komputindo. <https://books.google.co.id/books?id=ai9IDwAAQBAJ>
- Sulaeman, N. B., & Bastian, A. (2022). Pembuatan Animasi 2 Dimensi “Waspada SMS Penipuan” Menggunakan Teknik Frame by Frame.
- Sumatera, S., & Safira, D. (2022). Pengembangan Media Digital Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Tema 1 Kelas V SD Negeri 41 Lubuklinggau. 2(2).
- Tambunsaribu, G. (2023). Pandangan para Orangtua terhadap Penggunaan Kata Kasar oleh Anak Remaja. *Prosiding Konferensi Berbahasa Indonesia Universitas Indraprasta PGRI*, 67–75. <https://doi.org/10.30998/kibar.27-10-2022.6299>
- Tamrin, H., & Ramadhina, S. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Anak Berbicara Kasar dan Cara Mengatasinya (Studi Pada Anak Desa Tanjung Gusta, Kecamatan Sunggal). In *Jurnal Pemberdayaan Sosial dan Teknologi Masyarakat* (Vol. 1, Issue 2). <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JPSTM>
- Wardani, W. P. putri, Larry Julianto, I. N., & Swandi, I. W. (2023). Analisis Hasil Evaluasi Remaja Generasi Z Di Karangasem Terhadap Narasi Visual Animasi 2D “Mengungkap Akar Peradaban Karangasem.” *Desain Komunikasi Visual Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 8(1), 43. <https://doi.org/10.25124/demandia.v8i1.5203>
- Widodo AS, & Ardianto DT. (2023). *Gambar Imajinasi Anak-Anak Sebagai Aset Dalam Pengembangan Animasi Edukasi*. 09.