

DAFTAR PUSTAKA

- Aldi Syahputra Nasution, Azzahra Ramadhana Nasution, Dwika Ardelya Pratiwi, N., Andaresta, Salshabila Azzahra Sirait, Tiara Pakar Ningrum, Y. M. S. br, & Ginting, N. (2023). Upaya Peningkatan Perilaku Pencegahan DBD Melalui Program Pemberdayaan Masyarakat. *Upaya Peningkatan Perilaku Pencegahan DBD Melalui Program Pemberdayaan Masyarakat, 1 Nomor: 2.*
- Alfaroz, A., & Harlyan, G. D. (2023). Perancangan Video One Day in Coastpark Berbasis Stopmotion Sebagai Media Promosi Apartemen Coastpark. *E-Link: Jurnal Teknik Elektro Dan Informatika, 18(2)*, 80. <https://doi.org/10.30587/e-link.v18i2.5948>
- Alfatah, N., Surakarta, U., Surakarta, U., Progo, K., & Yogyakarta, D. I. (2021). *1. latar belakang masalah. 3, 1–7.*
- Aprilianto, P., Wijoyo, S. H., & Amalia, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2 Dimensi dengan Model ADDIE pada Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video Kelas XII Multimedia SMKN 12 Malang. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, 9(6)*, 1137. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2022934886>
- Arina Zulfa. (2024). *DBD di Klaten Capai 570 Kasus, Dinkes Gencarkan Pembersihan Jentik Nyamuk.* <https://www.detik.com/jateng/berita/d-7362357/dbd-di-klaten-capai-570-kasus-dinkes-gencarkan-pembersihan-jentik-nyamuk>
- Arrie Widhayani. (2020). *Mahir Menulis Kreatif Teks Iklan, dan Poster.*
- Dedi Eko Nurcahyo. (2023). *yuk bikin Animasi 2D Dengan Adobe Animate.*
- Dr.Hj.Fatimah,S.S., M. H. (n.d.). *IKLAN LAYANAN MASYARAKAT.*
- Edyati, H. D., & Ramadhani, N. (2021). Perancangan Animasi 2D “Pangeran Lembu Peteng” dengan Teknik Manual Drawing. *Jurnal Sains Dan Seni ITS, 9(2)*. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v9i2.58249>
- Frida N. (2019). *Mengenal Demam Berdarah Dengue.*
- Hanafri, M. I., Gustomi, L. F., & Susanti, H. (2018). Pengembangan Iklan Layanan Masyarakat Berbasis Animasi 2D Pada BPJS Ketenagakerjaan. *Jurnal Sisfotek Global, 8(1)*. <https://doi.org/10.38101/sisfotek.v8i1.177>
- Handoko Agustin, Y., Latifah, A., & Nugraha, A. F. (2021). Perancangan Sistem Informasi Aplikasi Kasir pada Kafe Restorasi Kopi Berbasis Web. *Jurnal Algoritma, 18(1)*, 302–312. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.18-1.947>

- Hariyadi, D. P., & Kumoro, D. T. (2019). Video Animasi Layanan Masyarakat Bahaya Media Sosial Terhadap Remaja. *Jurnal SASAK : Desain Visual Dan Komunikasi*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.30812/sasak.v1i1.426>
- Hayat, F., Nurdiawati, E., & Kurniatillah, N. (2021). Edukasi Gerakan Pemberantasan Nyamuk (Psn) Demam Berdarah Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Kecamatan Jawilan Kabupaten Serang. *Jurnal PengaMAS*, 4(2), 146–152. <https://doi.org/10.33387/pengamas.v4i2.2488>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). 2. Evaluasi kep. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
- 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>
- Jubilee Enterprise. (2024). *ADOBE AFTER EFECT KOMPLET*.
- Mufida, A. R., Jupriyono, & Winarni1, S. (2023). *PENGARUH EDUKASI MEDIA DENGUE CARDS GAME TERHADAP PENGETAHUAN PENCEGAHAN DBD DI SDN CIPTOMULYO 2 KOTA MALANG Poltekkes Kemenkes Malang The Effect of Education Using Dengue Cards Game Media on Changes Knowledge Dengue Prevention at SDN Ciptomulyo 2 , Malan*. 13(1), 63–74.
- Rosanensi, M. M., Sakti, L., Santoso, H., & Lestari, H. (2023). *Penyuluhan Bahaya Rokok Elektrik Menggunakan Animasi 2 Dimensi Iklan Layanan Masyarakat pada Pemuda Desa*. 2(2), 575–586.
- Wijaya, W. P., & Sakti, H. G. (2021). *EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE ILLUSTRATOR BERBASIS TUTORIAL KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA*. Vol. 2.
- Yudhi Hariyanto. (2023). *PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI 2D LAPISAN BUMI DAN TATA SURYA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII*.
- Yusa, I. M. M., & Sari Yati, N. M. A. (2020). Penyampaian Informasi Pencegahan Kanker Serviks Melalui Iklan Layanan Masyarakat Berupa Motion Graphic. *Jurnal Kreatif : Desain Produk Industri Dan Arsitektur*, 2(1), 15. <https://doi.org/10.46964/jkdpia.v2i1.102>