

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Fitri, A. Zahra, S. Ds, M. Ds, T. Dhisa, dan S. I. A. Priyadi, “PERAN PROFESI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL PADA DUNIA INDUSTRI KREATIF DI ERA PASCA PANDEMIC,” *Jurnal Nawala Visual*, vol. 4, no. 2, Oktober 2022. Online. [Daring]. Tersedia pada: <https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v4i2.364>
- [2] B. Arlan Arasyi, A. Ramdhani, dan R. Hardian, “PEMBUATAN MOTION GRAPHIC PENGENALAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL UNTUK SISWA SMA-SMK.” Online. [Daring]. Tersedia pada: <https://doi.org/10.30591/paravisual.v1i2.2853>
- [3] I. Made, R. A. Jaya, I. Gede, M. Darmawiguna, M. Windu, dan A. Kesiman, “PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI SEJARAH PERANG JAGARAGA,” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, vol. 9, no. 3, 2020. Online. [Daring]. Tersedia pada: <https://doi.org/10.23887/karmapati.v9i3.29621>
- [4] M. P. Kurniawan, “PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D MENGGUNAKAN METODE FRAME BY FRAME BERJUDUL KANCIL DAN SIPUT,” *Jurnal Ilmiah DASI*, vol. 14, hlm. 10–13, Desember 2013.
- [5] Marissa, T. Sobri, D. Meilantika, “FILM ANIMASI DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BERLEBIHAN SD N 57 OKU MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6,” *Jurnal Teknik Informatika Mahakarya (JTIM)*, vol. 5 no. 1, hlm. 54-55, Juni 2022.
- [6] W. Purnomo dan W. Andreas, *Animasi 2D: Prinsip-prinsip Dasar Animasi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013.
- [7] F. Hanif, I. Nengah, S. Negara, N. Ketut, dan R. Astuti, “ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI KESEHATAN GIGI ANAK DI PT. PILAR KREATIF TEKNOLOGI DI DENPASAR.” *Jurnal Amarasi*, vol. 3, no. 2, Juli 2022. Online. [Daring]. Tersedia pada: <https://doi.org/10.59997/amarasi.v3i02.1692>
- [8] T. P. Nirwana dan S. P. Sari, “PERAN PROMOSI PERGURUAN TINGGI MELALUI IKLAN DAN PUBLIC RELATIONS TERHADAP KEPUTUSAN MAHASISWA MEMILIH KAMPUS AGAMA ISLAM SAHID BOGOR,” *Jurnal Sahid Da'watii*, vol. 1, no. 2, hlm. 9. Desember 2022.

- [9] A. Lukitaningsih, "IKLAN YANG EFEKTIF SEBAGAI STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN," *Jurnal Ekonomi dan Kewirausahaan*, vol. 13 no. 2, hlm. 117-119. Oktober 2013.
- [10] D. Y. Yurisma dan A. J. Prasetya, "PENGENALAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DAN ANIMASI DALAM DUNIA INDUSTRI UNTUK PELAJAR SEKOLAH MENENGAH ATAS," *TEKMULOGI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 1, no. 1, hlm. 37-46. Mei 2021. Online. [Daring]. Tersedia pada: <https://doi.org/10.17509/tmg.v1i1.34297>
- [11] T. Liedfray, F. J. Waani, dan J. J. Lasut, "PERAN MEDIA SOSIAL DALAM MEMPERERAT INTERAKSI ANTAR KELUARGA DI DESA ESANDOM KECAMATAN TOMBATU TIMUR KABUPATEN MINAHASA TENGGARA," *Jurnal Ilmiah Society*, vol. 2, no. 1, hlm. 2-3. 2022.
- [12] N. Kristiani, "ANALISIS PENGARUH IKLAN DI MEDIA SOSIAL DAN JENIS MEDIA SOSIAL TERHADAP PEMBENTUKAN PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA DI YOGYAKARTA," *Jurnal Bisnis dan Ekonomi (JBE)*, vol. 24, no. 2, hlm. 196-197. Maret 2017.
- [13] S. Saat dan S. Mania, *PENGANTAR METODOLOGI PENELITIAN: PANDUAN BAGI PENELITI PEMULA*. Gowa: Pustaka Almaida, 2020.
- [14] Z. Fadilla, M. Ketut Ngurah Ardiawan, M. Eka Sari, K. Abdullah, M. Jannah, U. Aiman, dan S. Hasda, *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zani, 2021. [Daring]. Tersedia pada: <http://penerbitzaini.com>