

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Alifia, R. Z., Barkah, C. S. A., Sukoco, I., & Auliana, L. (2022). Literature Review: The Role of Advertising in Building Brand Awareness. *Jurnal Ekonomi, Manajemen, Akuntansi dan Keuangan*, 3(3), 1025-1030.
- Anggi Anggarini, M.Ds. (2012). *Diktat Pengantar Desain Grafis*. Politeknik Negeri Jakarta.
- Cenadi, C. S. (2004). Elemen-elemen dalam desain komunikasi visual. *Nirmana*, 1(1).
- Budiarto, M., & Bella, U. (2018). Media Promosi dan Informasi pada PT. Gardena Karya Anugrah Berbentuk Video Company Profile. *Cyberpreneurship Innovative and Creative Exact and Social Science*, 4(2), 217-227.
- Gallo, C. (2019). Storytelling to inspire, educate, and engage. *American Journal of Health Promotion*, 33(3), 469-472.
- Kementerian Kominfo (2022). Menko Airlangga: Ekonomi Digital di Indonesia Tertinggi di Asia Tenggara. <https://www.kominfo.go.id/content/detail/41127/menko-airlangga-ekonomi-digital-di-indonesia-tertinggi-di-asia-tenggara/0/berita#:~:text=%E2%80%9CEkonomi%20digital%20di%20Indonesia%20tertinggi,PT%20GoTo%20Gojek%20Tokopedia%20Tbk>, diakses pada 26 September 2022 pukul 23.08
- Krisnawati, E., & Julianingsih, D. (2019). Efektivitas Penggunaan Video Digital Storytelling Pada Materi Trigonometri di Kelas X Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika)*, 5(2), 55-62.
- Kumoro, D. T. (2019). Video Animasi Dua Dimensi Sebagai Media Promosi. *Jurnal SASAK: Desain Visual dan Komunikasi*, 1(1), 41-49.
- Meilani, M. (2013). Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana. *Humaniora*, 4(1), 326-338.

- Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek warna dalam dunia desain dan periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084-1096.
- Nasri, H. (2020). Pengaruh Brand Ambassador BTS Terhadap Purchase Intention Yang Dimediasi Oleh Brand Awareness Tokopedia Di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB*, 8(2).
- Rijal, R. (2017). *Animasi 2 dimensi*. Pusat Pengembangan Perfilman, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Purnasiwi, R. G., & Kurniawan, M. P. (2013). Perancangan dan pembuatan animasi 2D “Kerusakan Lingkungan” dengan teknik masking. *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)*, 14(3), 54.
- Strizver, Ilene. (2014). *Type rules*. John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey.
- Sunarya, P. A., & Anisah, L. (2018). Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Informasi pada Ditjen Aptika Kementerian Komunikasi dan Informatika Jakarta. *Journal Cerita*, 4(1), 76-85.
- SUCI RAHMADHANI, S. R. (2018). *Pengaruh Promosi Kesehatan Dengan Metode Story Telling [Audio Visual] Terhadap Kemampuan Cuci Tangan 6 Langkah Pada Anak Usia Pra Sekolah Di PAUD Khalifah Muara Gondang Tahun 2018* (Doctoral dissertation, STIKes Perintis Padang).
- Syaputra, M., Webliana, K., & Permatasari, D. (2022). UPAYA PENINGKATAN BRAND AWARENESS MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN VIDIO PROMOSI DI UMKM DESA KURANJI DALANG. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(1), 80-86.
- Tsai, M. C. (2020). Storytelling advertising investment profits in marketing: From the perspective of consumers’ purchase intention. *Mathematics*, 8(10), 1704.
- Zulfiqor, A. A. (2021). PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK MENINGKATKAN BRAND AWARENESS PT. POCI KREASI MANDIRI. *Imaginarium*, 2(2), 120-131.