

## DAFTAR PUSTAKA

- Adenansyah, Fanandia Mochamad. "Rancang Bangun Game Edukasi Belajar Aksara dan Tata Krama Bahasa Jawa untuk SD Kelas 4 Berbasis Android." *Jurnal Manajemen Informatika* 10.1 (2019).
- Adikoesoemo, Rivenska, Cokorda Alit Artawan, and Anang Tri Wahyudi. "Perancangan Buku Ilustrasi Memasak Tingkat Pemula Bagi Perempuan Usia 15-17 Tahun." *Jurnal DKV Adiwarna* 1.12 (2018): 10.
- Anindita, Marsha, and Menul Teguh Riyanti. "Tren Flat Design Dalam Desain Komunikasi Visual." *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain* 1.1 (2016): 1-14.
- Cenadi, Christine Suharto. "Elemen-elemen dalam desain komunikasi visual." *Nirmana* 1.1 (1999).
- Halawa, Wahana ES, et al. "Analisis Gambar Ilustrasi Hombo Batu Nias Gunungsitoli." *Gorga: Jurnal Seni Rupa* 9.1 (2020): 193-203.
- Marsudi, Marsudi. "Eksistensi Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Persatuan." *JURNAL SOSIAL HUMANIORA (JSH)* 1.2 (2008): 172-184.
- Mustikasari, Rizki, and Cutiana Windri Astuti. "Pergeseran Penggunaan Bahasa Jawa pada Siswa TK dan KB di Kelurahan Beduri Ponorogo." *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran* 9.1 (2020): 64-75.
- Panjaitan, Nur Qomariah, Elindra Yetti, and Yuliani Nurani. "Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4.2 (2020): 588-596.
- Pintero, Zain Riskyady. "Pengaplikasian 12 Prinsip Animasi Disney dan Motion Capture dalam Animasi "Gob And Friends"." *Jurnal Seni Rupa* 6.02 (2018).
- Purnama, Sigit. "Elemen warna dalam pengembangan multimedia pembelajaran agama Islam." *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 2.1 (2010). Purnama, Sigit. "Elemen warna dalam pengembangan multimedia pembelajaran agama Islam." *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 2.1 (2010).
- Putra, Febri Ersana. "PENGUNAAN BAHASA JAWA SISWA KELAS IIIA SD KARANGJATI TAMANTIRTO KASIHAN BANTUL." *Prodi PGSD Universitas PGRI Yogyakarta* (2017).
- Rohani, Rohani. "Media pembelajaran." (2019).
- Syahfitri, Yunita. "Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer." *Journal Saindikom* 10.3 (2011): 213-217.
- Tondo, Henry. "Kepunahan bahasa-bahasa daerah: faktor penyebab dan implikasi etnolinguistik." *Jurnal masyarakat dan budaya* 11.2 (2009): 277-296.
- Toybah, Nur Rizky. "Dakwah Komunikasi Visual Melalui Instagram Akun@ HADITSKU." *Al Hiwar: Jurnal Ilmu dan Teknik Dakwah* 4.6 (2017).
- Utami, Dina. "Animasi dalam pembelajaran." *Majalah Ilmiah Pembelajaran* 7.1 (2011).

## Buku

Hadi, Samsul, Akhmad Winarto, Yusuf Budi Santosa, Umi Nayirotin. " Tantri Basa. " *Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur*. (2016).

Wibisono, Aryo Bayu. " Riset Desain. " *CV Putra Media Nusantara*. (2020).

## Website

Diakses pada 8 November 2020 dari [www.Animasistudio.com](http://www.Animasistudio.com)

Diakses pada 8 November 2020 dari [https://youtu.be/oV\\_f\\_vAnfbk](https://youtu.be/oV_f_vAnfbk)

Diakses pada 4 Februari 2021 dari <https://youtu.be/sGjE2O5Tiis>

Diakses pada 4 Februari 2021 dari <https://youtu.be/n8Y0LniW6e4>

Diakses pada 7 Februari 2021 dari <https://youtu.be/18ZXq86Yufk>

Diakses pada 8 Februari 2021 dari <https://www.dafont.com/stanberry.font>

Diakses pada 9 Maret 2021 dari <https://id.pinterest.com/pin/34340015898968095/>

Diakses pada 20 Maret 2021 dari <https://komsas-malang.hmi.or.id/read/1415/kader-berbagi/karakter-wayang-punakawan-ciptaan-sunan-kalijaga.html>

Diakses pada 20 Maret 2021 dari <http://kebudayaan1.blogspot.com/2013/06/sejarah-perkembangan-kesenian-ludruk.html>

Diakses pada 20 Maret 2021 dari <https://komsas-malang.hmi.or.id/read/1415/kader-berbagi/karakter-wayang-punakawan-ciptaan-sunan-kalijaga.html>

Diakses pada 31 Maret 2021 dari <https://id.pinterest.com/pin/371335931773014365/>

Diakses pada 31 Maret 2021 dari <https://id.pinterest.com/pin/388083692898113587/>

Diakses pada 31 Maret 2021 dari <https://id.pinterest.com/pin/214835844713508988/>