

DAFTAR PUSTAKA

- Ismawati, S., & Mustika, D. (2021, November 4). *Validitas media video berbasis animasi dalam pembelajaran tematik*.
<https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/52>
- Ariyana, R. Y., Susanti, N. E., & Haryani, N. P. (2022). Rancangan Storyboard Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif. *INSOLOGI Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(3), hal 321–331.
<https://doi.org/10.55123/insologi.v1i3.375>
- Indraswari, E. D. (2012). Kiat Belajar Sistem Gerak Karakter Animasi. *Humaniora*, 3(2), 549. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i2.3398>
- View of Perancangan Animasi 3D Objek Wisata Museum Budaya Watu Pinawetengan*. (n.d.).
<https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/informatika/article/view/16922/16446>
- ANALISIS SEMIOTIKA FILM THE SOCIAL DILEMMA. (2021). In *NOUMENA: Jurnal Ilmu Sosial Keagamaan*, 2(1), hal 44 - 46.
<https://core.ac.uk/download/pdf/478968788.pdf>
- Prasetyo M. E. (2021). Kajian Komposisi Visual pada Film Serial Netflix Drama Fiksi Ilmiah Berjudul The 100 Karya Jason Rothenberg. *Jurnal Titik Imaji*, 4(1), hal 45 - 64.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA