

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3 No 2(ISSN 2337-8794), 78–90. Retrieved from [https://ejournal.ap.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/05/PRINT JURNAL SITI \(05-09-13-03-29-59\).pdf](https://ejournal.ap.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/05/PRINT_JURNAL_SITI_(05-09-13-03-29-59).pdf)
- Akbar, Y. A., & Yuliawan, K. (2018). Animasi Infografis Produk Asuransi Bumiputera Manokwari menggunakan Adobe After Effect CS 6. *Jurnal Teknologi Dan Ilmu Komputer Prima (JUTIKOMP)*, 1(1), 5–10. <https://doi.org/10.34012/jutikomp.v1i1.228>
- Anhar, F., Budiarjo, H., & Riyanto, D. Y. (2017). *Pembuatan Film Pendek Animasi 2D Rotoscope tentang Bullying berjudul Live A Life*. (98), 1–6.
- Asiyah, A., Syafri, F., & Hakim, M. A. R. (2018). Pengembangan Materi Ajar Animasi Bahasa Inggris bagi Usia Dini di Kota Bengkulu. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 30. <https://doi.org/10.24235/awlady.v4i1.2063>
- Atapukang, N. (2016). Kreatif Membelajarkan Pembelajar dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Tepat sebagai Solusi dalam Berkomunikasi. *Jurnal Media Komunikasi Geografi*, 17(2), 45–52.
- Azizah, F., Nahrussalwa, Lisnawati, Sari, R. A., & Rifayanti, R. (2016). Tari Enggang Sebagai Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri. *Psikostudia: Jurnal ...*, 5(2). Retrieved from <http://e->

[journals.unmul.ac.id/index.php/PSIKO/article/view/2286](https://journals.unmul.ac.id/index.php/PSIKO/article/view/2286)

Bagas Adi Wicaksono, Y. (2017). *Perancangan Motion Graphic Media Informasi Pondok Pesantren Doaqu* (Universitas Negeri Semarang). Retrieved from <https://lib.unnes.ac.id/30691/>

Damayanti, & Wulandari, H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Untuk Siswa Kelas XI Pada Desain Multimedia di SMKN 1 Cibadak. *Jurnal Kependidikan*, 22–31.

Desca Refita Putri, Y. (2017). Pembuatan Motion Graphics sebagai Media Sosialisasi & Promosi untuk Aplikasi Mobile Trading Online Mandiri Sekuritas. *KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika Dan Komputer*, 1(2), 85–92. <https://doi.org/10.32485/kopertip.v1i02.16>

Dewi, L. I. P., Hartawan, I. G. N. Y., & Sukajaya, I. N. (2019). *Etnomatematika dalam Tari Bali ditinjau dari Klasifikasi Tari Bali*. 8(1), 39–48.

Dewi, M. S. (2020). Sequential Exploratory: Pembelajaran Seni Tari bagi Calon Guru Madrasah Ibtidaiyah di Masa Pandemi Covid-19. *Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 2(1), 18. <https://doi.org/10.33474/elementeris.v2i1.6888>

Dewi, T. A. (2015). Implementasi Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Ekonomi di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(2), 1–10.

Diartono, D. A. (2013). Media Pembelajaran Desain Grafis menggunakan

Photoshop berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, XIII(2), 155–167.

Efendi, Y., Adi, E., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics pada Mata Pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 97–102. <https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p097>

Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran yang Efektif. *At-Tafkir*, 11(1), 85. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>

Fujianto, R. Z., & Antoni, C. (2020). *Produksi dan Efektivitas Motion Graphic sebagai Media Promosi Zetizen Batam Pos*. 3(2), 104–123.

Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Heru, K. (2020). Transformasi Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp>

Ispandi, I., & Fakhriza, M. H. (2018). Perancangan Animasi Edukasi Bahasa Inggris Tingkat Dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(1), 30–41. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i1.12994>

Maksudi, H., Wiharna, O., & Rohendi, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Animasi Pada Pembelajaran Kompetensi Dasar Memperbaiki Sistem Starter Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Smk. *Journal of*

*Mechanical Engineering Education*, 3(2), 174.  
<https://doi.org/10.17509/jmee.v3i2.4548>

Maretyaningrum, A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tari Kreasi Daerah untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Tambakaji 02 Semarang*. Universitas Negeri Semarang.

Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121.  
<https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>

Nugrohadhi, F., & Susilana, R. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Motion Graphic Pada Pembelajaran Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Domain Kognitif. *Edutcehnologia*, 2(1), 45–53.

Puspawati, G. A. M., & Liska, L. De. (2019). Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Ragam Gerak Tari Pendet. *Jurnal Stilistika*, 7(2), 274–291.  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.3900648>

Rahman, F., Suminto, M., & Purwacandra, P. P. (2017). “Burnout” Animasi Dua Dimensi dengan Teknik Rotoscope. *Journal of Animation & Games Studies*, 3(2), 221. <https://doi.org/10.24821/jags.v3i2.1859>

Restian, A., & Alifatussa'dah, A. (2019). Kartu Ragam Gerak Tari Pendet berbasis 3 Bahasa sebagai Stimulasi Kinestetik Anak Tuna Grahita. *Jurnal Satwika*, 3(2), 98. <https://doi.org/10.22219/satwika.vol3.no2.98-102>

- Sabrinatami, Z. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion pembuatan Kue dari Tepung Beras pada Mata Pelajaran Kue Indonesia di SMK N4 Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sarinastiti, W., Susanto, D., & Mutammimah, R. (2017). Skill Level Animation Technique on Dental Care Motion Graphic for Children. *Proceedings - 2016 International Electronics Symposium, IES 2016*, 389–394. <https://doi.org/10.1109/ELECSYM.2016.7861037>
- Satra, O. A., Ahzan, S., & Fuaddunazmi, M. (2016). Development of Learning Media using Adobe After Effect in Dynamic Electricity Subject Matter. *Lensa : Jurnal Kependidikan Fisika*, 4(1), 34. <https://doi.org/10.33394/j-lkf.v4i1.35>
- Setiabudi, R. G. (2018). Pengembangan Media Motion Graphic Animation Untuk Meningkatkan Pemahaman Mengenai Pendidikan Seni. *Seminar Antar Bangsa : Seni Budaya Dan Desain – STANSA*. Retrieved from <http://seminarsedesa.um.ac.id/wp-content/uploads/2018/12/9-Full-Paper-MOTION-GRAPHIC-ANIMATION-Rizki-Gunawan-Setiabudi.pdf>
- Setyarini, P. (2019). *Penggunaan Multimedia Visual terhadap Tari Pendet pada Mahasiswa*. 7(2), 85–92.
- Siregar, F. (2017). Pembuatan Media Komunikasi menggunakan Motion Graphic untuk Sosialisasi Job Family pada Bank Indonesia. *Jurnal Desain*, 4(03), 174. <https://doi.org/10.30998/jurnaldesain.v4i03.1860>

- Suchat, R. (2018). The Creation of 2.5D Animation for Children Self-Discipline Development. *3rd International Conference on Digital Arts, Media and Technology, ICDAMT 2018*, 13–17. <https://doi.org/10.1109/ICDAMT.2018.8376487>
- Sukmana, J. (2018). Metode 2D Hybrid Animaton Dalam Pembuatan Film Animasi Di Macromedia Flash Mx. *Pseudocode*, 5(1), 29–36. <https://doi.org/10.33369/pseudocode.5.1.29-36>
- Sukmawaty, R., Bedjo, B., Baskoro, S. B., & Petra, U. K. (2014). *Perancangan Audio Visual Seni Tari Pendet*.
- Supitomula, T., & Purwanto, A. (2015). *Perancangan Film Animasi 2 Dimensi I Am Pinguin menggunakan metode Frame by Frame* (Vol. 12). STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Sustiawati, N. L., Suryatini, N. K., & Mayun Artati, A. A. A. (2018). Pengembangan Desain Pembelajaran Seni Tari di Sekolah Dasar berbasis Localgenius Knowledge Berpendekatan Integrated Learning. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(1), 128. <https://doi.org/10.31091/mudra.v33i1.322>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi*

*Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>

Wijaya, N. (2016). Pelatihan membuat Desain Logo Vector menggunakan Adobe Illustrator dan Adobe Flash di SMK Bina Cipta Palembang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(1), 25–29.

Yusuf, B. B. (2017). Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, Vol. 1, pp. 13–20.

*Google References:*

BBS News. (2019, Mei 18). *Tari Burung Enggang Ditampilkan Dalam Festival Budaya di Tiongkok*. Diambil kembali dari [www.bbsnews.co.id](http://www.bbsnews.co.id): <https://www.bbsnews.co.id/2019/05/18/tari-burung-enggang-ditampilkan-dalam-festival-budaya-di-tiongkok/>

Boom, A. (2017). *5 Hal Tentang Burung Enggang yang Membuatnya Dikeramatkan Suku Dayak*. Diambil kembali dari [www.boombastis.com](http://www.boombastis.com): <https://www.boombastis.com/burung-enggang-dayak/87906>

Febrianur, N. (2017, Januari 30). *Burung Enggang, Burung Keramat Jelmaan Panglima Burung Suku Dayak*. Diambil kembali dari [satujam.com](http://satujam.com): <https://satujam.com/burung-enggang/>

*Gambar Animasi Orang Dayak.* (t.thn.). Diambil kembali dari  
www.wallpaperlist.com: <https://www.wallpaperlist.com/2019/12/gambar-animasi-orang-dayak.html>

Madeline. (2021, Mei 29). *Kuesioner Penilaian Media Pembelajaran Tari Burung Enggang.* Diambil kembali dari docs.google.com:  
<https://forms.gle/wFA7zggA17uz5thQ9>

sladja. (2013). Retrieved from weheartit.com:  
<https://weheartit.com/entry/43899052>

Yuckiest. (2009, Mei 20). *Dayak Design 2.* Diambil kembali dari  
www.deviantart.com: <https://www.deviantart.com/yuckiest/art/dayak-design-2-123045194>