

DAFTAR PUSTAKA

- Afridzal, A. (2018). Perbedaan hasil belajar menggunakan media gambar dan video animasi pada materi karangan deskripsi di kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5: 231-247.
- Aji, G. B., Waluyo, R. (2021). Animasi cerita wayang sebagai media pembelajaran Bahasa Jawa. *JCSE: Journal of Computer Science an Engineering*, 2: 51-79.
- Alamsyah, R., Toenlioe, A. J. E., Husna, A. (2018). Pengembangan video pembelajaran kepenyiaran materi produksi program televisi untuk mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1: 229-236.
- Alfathan, F., Kusumandyoko, T. C. (2021). Perancangan infografis video animasi 3 dimensi rumah adat Benua Layuk. *Jurnal Barik*, 2: 180-189.
- Ambarwati, M., (2022). *Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual untuk SMK/MAK Kelas X Semester I*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., Maulana, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah Ilmu Bahan Bangunan di program studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9: 8-18.
- Arsari, A., Adrian, Q. J. (2020). Implementasi augmented reality pada buku “The Art of Animation: 12 Principles”. *JATIKA: Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1: 109-119.
- Asih, D. Y. G., Amrulloh, M. (2023). Pengembangan Media Big Book Untuk Penguatan Pendidikan Karakter Religius. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1): 3298-3309.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: ANDI.
- Budiani, P. (2019). Pengembangan media video animasi untuk memahami douyou dalam みんなの童謡 2 minna no douyou 2 pada siswa kelas X bahasa SMA Negeri 1 Krembung. *Jurnal Hikari*, 3: 1-10.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia.
- Chakimi, N. A., Abidin, M. R. (2021). Perancangan animasi 2D edukasi pengenalan deforestasi untuk anak usia 8-12 tahun. *Jurnal Barik*, 3: 220-234.
- Chumairoh, K. A., Hasan, L. N. (2021). Pengembangan media pembelajaran video animasi dongeng untuk pembelajaran menyimak cerita di kelas III SDN

- Sukabumi VI Probolinggo. *Jurnal BARADHA: Pendidikan, Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa*, 17:1-18.
- Fadjarajani, S., Indrianeu, T., Haekal, T. M., Purnama, Y. I., Abdullah, G., Saleh, M., Hasanudin, C., Srinawati, W., Kurniawan, P. Y., Riyanto, S., Srikaningsih, A., Mumtahana, H. A., Widyaningrum, H. K., Nasir, M., Rahmat, A. (2020). *Media Pembelajaran Transformatif*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Fahtulaela, H. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Kuliah Pengolahan Citra Menggunakan Teknik New Seamless Transitions Motion Graphic. [skripsi]. Jakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
- Fakhrurozi, I., Fajar, Z. N., Tisnawati, R. (2021). Perancangan film animasi dongeng sebagai media edukasi anak PAUD. *Jurnal TEKINKOM*, 4: 129-136.
- Farisi, S. A., Iqbal, R., Nurwansyah, R. (2020). Tingkat pengetahuan siswa kelas VIII tentang permainan sepakbola di SMPN 2 Teluk Jame Timur Kabupaten Karawang. *Jurnal Literasi Olahraga*, 2: 76-80.
- Fatmawati, S. D. (2020). *Pembuatan Brosur Berbahasa Inggris Menggunakan Media Video Animasi*. Malang: Ahlimedia Press.
- Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis audio visual terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2:110-111.
- Gunawan, F. N., Soepriyanto, Y., Wedi, A. (2020). Pengembangan multimedia drill and practice meningkatkan kecakapan Bahasa Jepang ungkapan sehari-hari. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3:190.
- Hamasdudayeva, F. (2021). Perancangan Video Tutorial Sistem Pendaftaran Penmaba Universitas Negeri Jakarta Berbasis *Motion Graphic*. [skripsi]. Jakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
- Handayani, S. E. (2021). Pengaruh penggunaan gaya belajar dalam mata pelajaran Bahasa Jepang terhadap hasil belajar kelas X SMK PGRI 13 Surabaya. *Jurnal Hikari*, 5: 701-713.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hermawan, F., Elang, A., Wijayanti, S. H. (2020). Kecenderungan milenial menggeluti bisnis animasi. *Jurnal Manajemen dan Bisnis Sriwijaya*, 18: 71-82.

- Jumadi, W., Arbi, Y. (2021). Hubungan kendala pembelajaran online terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah gambar teknik. *Jurnal Applied Science in Civil Engineering*, 2: 308-312.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 69 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/madrasah Aliyah <https://peraturan.go.id/>. Diakses 30 Juni 2022.
- Kholil, M., Akhsani, R. (2020). Pengembangan dino park 3D berbasis virtual reality menggunakan google VR SDK. *JIP: Jurnal Informatika Polinema*, 6: 47-54.
- Kori, P. S. D., Suartini, N. N., Sadyana, I. W. (2019). Analisis perbandingan lintas budaya pada buku nihongo kirakira 3. *JPBJ: Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, 5:431.
- Krisciaputri, Y. C. I., Wenas, M. B. (2021). Edukasi perawatan organ reproduksi eksternal saat menstruasi bagi remaja putri melalui video animasi tipe motion graphic. *Jurnal Bahasa Rupa*, 4: 87-100.
- Kustina, R. (2020). Onomatope bahasa devayan. *Jurnal Metamorfosa*, 8: 112-122.
- Lusiana, E., Naomi, H., Yuka, I., Ayako, F., Tomoya, M. (2017). *Nihongo KiraKira Bahasa Jepang untuk SMA/MA Kelas XII*. The Japan Foundation, Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Mahirah, S. A. L. P. (2022). Pembuatan media pembelajaran videografi pada materi komposisi dan pergerakan kamera berbasis motion graphic. *Jurnal Laporan Akhir Teknik Komputer*, 1: 34-42.
- Mardi. (2020). *Cara Mudah Membuat Animasi*. Sidoarjo: Zifatama Jawara
- Muslihah, I. D. (2022). Pengembangan *Advergame* Visual Novel Sebagai Media Promosi Digital Prodi Ptik Universitas Negeri Jakarta. [skripsi]. Jakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
- Nadya., Sari, Y. P. (2019). Analisis visual penerapan 12 prinsip animasi dalam film grey & jingga: the twilight animated series episode 1. *Jurnal Titik Imaji*, 2: 80-86.
- Nastiti, M. D., Mustaziri., Tomponu, A. N. (2021). Animasi 2D (motion graphic) sebagai media pembelajaran mata kuliah etika profesi. *Elsains: Jurnal Elektro*, 3:37-42.
- Ningrum, S. A. (2019). Pengembangan media game visual novel untuk mengenalkan dongeng jepang momotarou 「桃太郎」. *Jurnal Hikari*, 3: 1-7.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.

- Pemerintah Pusat. (2003). Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. <https://peraturan.go.id/>. Diakses 30 Juni 2022.
- Pratiwi, H., Pahrudin, P., Nassa, M. Y. A. T. (2021). Memangun game 3D side scroll dan menerapkan model behavior tree pada npc enemy dalam game “maverick *Jurnal Informatika Wicida*, 10: 50-61.
- Purwani, I. A. W., Suartini, N. N., Adnyani, K. E. K. (2020). Analisis onomatope pada dongeng Bahasa Jepang. *JPBJ: Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, 6:194.
- Putra, G. L. A. K., Yasa, G. P. P. A. (2020). Estetika karakter animasi pada media komunikasi sosial dengan kategori audience remaja. *Jurnal Bahasa Rupa*, 4: 10-16.
- Risyani, Y., Yudi., Chandra, T., Suwandhi, A., Yuliana., Sukiman., Angin, J. T. K. P. (2021). Pelatihan pembuatan ilustrasi animasiantisipasi covid-19 bagi siswa SMK Immanuel. *PUBARAMA: Jurnal Publikasi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1:44.
- Roswirman., Elazhari. (2021). Pengaruh implementasi manajemen mutu terpadu dan disiplin kerja terhadap kinerja guru pada era new normal di SMK Swasta PAB 2 Helvetia. *All Fields of Science J-LAS*, 1: 316-333.
- Santoso, B., Soelistyowati, D. (2020). Analisis skema aktan dan model fungsional greimas pada cerita pendek tsuru no ongaeshi. *Japanese Research on Linguistics, Literature and Culture*, 3: 215-231.
- Sari, K. A. W., Sindu, I. G. P., Agustini, K. (2021). Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi mata pelajaran bahasa inggris kelas X. *KARMAPATI: Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 10: 100-110.
- Setiawan, I. M. D., Permana, I. K. P. (2021). Dampak media pembelajaran daring berbantuan video animasi 2D pada mata kuliah matematika. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5:489.
- Sugeng, I., Iswahyudi, N. (2020). Profil daya tahan kardiorespirasi vascular atlet putri finswimming KU C dan D dragon wira yudha Kota Kediri tahun 2019. *Jurnal FKIP Unipa Surabaya*, 16: 31-38.
- Solichin. (2021). Pengembangan dan pengujian aplikasi pemesanan makanan berbasis website menggunakan metode waterfall. *JCSE: Journal of Computer Science an Engineering*, 2: 40-50.
- Sriasih, N. K., Darmawiguna, I. G. M., Kesiman, M. W. A. (2020). Penggunaan prinsip staging dalam proses pembuatan film animasi 3D profil I Gusti Ketut Jelantik sang pahlawan nasional. *KARMAPATI: Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 9: 78-87.

- Sutanto, A., Erandaru., Cahyadi, J. (2020). Perancangan animasi tentang teknik dan manfaat meditasi pernapasan. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1: 3.
- Syani, M., Hermawan, T. (2022). Media pembelajaran kelistrikan pada baterai berbasis mobile (studi kasus di program studi mesin otomotif Politeknik TEDC Bandung). *Jurnal TEDC*, 16: 1-7.
- Tanjung, R., Ritonga, T., Siregar, E. Y. (2021). Analisis minat belajar siswa dalam pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19 di Desa Ujung Batu Barus. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4: 88-96.
- The Japan Foundation. (2021). Survey report on Japanese -language education Abroad 2021. <https://www.jpf.go.jp/>. Diakses 3 Agustus 2022.
- Tonalou, P. D., Albar, D. (2022). Desain animasi sejarah kapel santa maria dari betlehem (gereja karmel lembang). *Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain*, 2: 61-77.
- Wahyuni, N. L. D. A., Sugihartini, N., Sindu, I. G. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran animasi 2D pada mata pelajaran fisika kelas X di SMA Negeri 1 Sawan. *KARMAPATI: Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 10: 121.
- Wati, G. O. W., Ibrahim, M., Ghufro, S., Mariati, P. (2021). Studi komparasi media pembelajaran gambar dan video terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA pada siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5: 3370.
- Yuniastuti, Miftakhuddin, Khoiron, M. (2021). *Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.