

- Maulina, A. (2021). Perancangan Buku Edukasi Bergambar Tiga Kata Ajaib: Tolong, Maaf, dan Terima Kasih untuk Yayasan Terminal Hujan. Retrieved from <https://repository.pnj.ac.id/id/eprint/4123>
- Mawarda, M., & Ummaya, Z. (2024). Penggunaan 3 Kata Ajaib Terhadap Pembentukan Karakter Pada Siswa Kelas V SD Negeri 19 Pemulutan. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(1), 264-268. DOI: <https://doi.org/10.31004/jh.v4i1.591>
- Nazruli, R. Y., (2023). Pembuatan Video Animasi 2 Dimensi Pada Media Pembelajaran Materi Penyakit Diare Menggunakan Teknik Computer Generated Imagery. Retrieved from <https://repository.pnj.ac.id/id/eprint/13292/>
- Nurjanah, J., Rakhman, R. T., & Prayitno, E. H. (2021). Dongeng Aceh: Pangeran Amat Mude dalam Animasi 2 Dimensi . *Qualia: Jurnal Ilmiah Edukasi Seni Rupa Dan Budaya Visual*, 1(2), 106 - 112. Retrieved from <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/qualia/article/view/29736>
- Octaviansyah, A., Priyono, H., Nata, A., & Lahuddin, L. (2024). Pelatihan & Penerapan Keterampilan Komunikasi Asertif dilingkungan Siswa SMKS 11 PGRI Serpong. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(1), 643-649. DOI: <https://doi.org/10.31004/jh.v4i1.749>
- Oktaviani, B. (2023). Desain Sistem Pemasaran produk UMKM Dengan KONSEP UI/UX menggunakan metode design thinking. *Desain Sistem Pemasaran Produk UMKM dengan Konsep UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking*, 4(3), 980-987. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i3.3387>
- Setianto, Y. A. (2019). Penciptaan Film Animasi 2D" Diruhi" (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta). Retrieved from <http://digilib.isi.ac.id/7006/>
- Setiawan, S. (2021). *TA: Perancangan Animasi Motion Graphic Pengenalan Pasar Modal Reksa Dana sebagai Upaya Meningkatkan Jumlah Investor Muda Indonesia* (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika). Retrieved from <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/5503/>
- Widyastuti, T. (2017). Pengaruh komunikasi asertif terhadap pengelolaan konflik. *Widya Cipta: Jurnal Sekretari dan Manajemen*, 1(1), 1-7. <https://doi.org/10.31294/widyacipta.v1i1.1392>
- Zega, S. A., Tambun, G. J. P., Adhitya, W., & Hamdi, I. N. (2022). Penerapan Prinsip-Prinsip Animasi Pada Film Pendek Animasi "Nohoax". *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 6(1), 1-11. DOI: <https://doi.org/10.30871/jamn.v6i1.4179>

Website

Astadigital.net. (n.d). *Motion graphic dan Panduan Lengkap Cara Membuatnya di After Effect* . Diakses pada 19 Maret 2024, dari <https://astadigital.net/motion-graphic-dan-panduan-lengkap-cara-membuatnya-di-after-effect/>

Interaction Design Foundation - IxDF. (2016, 25 Mei). What is Design Thinking (DT)?. Interaction Design Foundation - IxDF. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>

Klikdokter.com. (2021, 25 November). Pentingnya Mengajarkan 3 Kata “Ajaib” Ini pada Anak. Diakses pada 10 Maret 2024, dari <https://www.klikdokter.com/ibu-anak/tips-parenting/pentingnya-mengajarkan-3-kata-ajaib-ini-pada-anak>



Intelligentia - Dignitas