

DAFTAR PUSTAKA

- A. Dwi Sambodo, D. S. dan A. P. (2021). Analisis dan Pembuatan Teknik Rigging Animasi 3D Tendangan Dwi Chagi (Back Kick) Pada Model Pelatihan Taekwondo. *Journal of Information System Management (JOISM)*, 3(2715–3088), 3(1), 22-26. <https://doi.org/10.24076/joism.2021v3i2.471>
- Erick Febriyanto, W. H. dan R. A. S. (2018). Pembuatan Video Bumper Logo 3D Animasi Almadros Buana Utama dengan Adobe After Effects. *Technomedia Journal (TMJ)*, 3(2528–6544).
- Jones, S. (2019). *Digital Creature Rigging* (T. & F. Group, Ed.). CRC PRESS.
- Krisbiantoro, Dwi, Sitaresmi Wahyu Handani, and I. J. Falah. (2021). *Video Animasi Motion Graphic Dan Tipografi Kinetik Sebagai Media Sosialisasi Pencegahan Virus Corona*.
- Laksana, Deddy Award Widya, D. (2023). Gambar Imajinasi Anak-Anak Sebagai Aset Dalam Pengembangan Animasi Edukasi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Multimedia*, 9(2477–3913), 488–502. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v9i4.9452>
- Ramadhani, N. dan H. D. E. (2020). Perancangan Animasi 2D “Pangeran Lembu Peteng” dengan Teknik Manual Drawing. *Jurnal Sains Dan Seni*, 9(2337–3520).
- Kuspiyah, Hastuti Retno, Khusnatul Amaliah, D. (2021). Visualisasi Karakter Video Animasi 2D Legenda Pulau Kemaro. *Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 6(2548–9356).
- S, F. (2019). “9 kelebihan ibis paint X, membuat header blog semakin kece!” <https://www.steffifauziah.com/2019/01/9-kelebihan-ibis-paint-x-membuat-header.html>
- Saadah, I. D. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS VIDEO ANIMASI DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE AFTER EFFECT*.
- Satria, D. A. (2019). Analisis Penggunaan Puppet Pin Rigging Pada Pergerakan Karakter Animasi 2D. *Jurnal Ilmiah Informatika (JIF)*, 7(2337–8379).
- Surani, E. R. D. dan N. N. (2022). Pengembangan Video Tutorial Mendesain Busana Berbasis Aplikasi Ibis Paint X Pada Matakuliah Teknologi Desain Busana Di STKIP Pangeran Antasari. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 1(2962–4584), 1(4), 767–776. <https://doi.org/10.59188/jcs.v1i4.108>

Terrence Reno, A. U. S. dan A. (2018). Implementasi Motion Grafis Video Animasi 2D untuk Pengenalan Nirmana. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts (DECA)*, 1(2614–6916).

Zaenuddin, Muhammad, Wahyudi, Saleh, H. (2017). DUALISME KELEMBAGAAN ANTARA PEMERINTAH KOTA DAN BADAN PENGUSAHAAN BATAM SERTA DAMPAKNYA TERHADAP KINERJA PEREKONOMIAN DI KOTA BATAM. *Journal of Business Administration*, 1(2548–9909), 73–85.