

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, N. (2018). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup Untuk Pembelajaran Membaca di Kelas II SD*. Jambi: Repository Universitas Jambi.
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1002.
- Aris, Arifal, & Kusumaningrum, A. T. (2017). Pengembangan Kemampuan Berbahasa Melalui Metode Cerita Dengan Membacakan Buku Cerita Bermedia Gambar pada Anak Pra Sekolah. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 2, 155.
- Cohen, S. (t.thn.). (Cartoon Snap) Diambil kembali dari www.CartoonSNAP.com
- Create frame-by-frame animations*. (2021, April 26). (Adobe) Diambil kembali dari <https://helpx.adobe.com/animate/using/frame-by-frame-animation.html>
- CrystalStarspirit. (2018, Desember 4). *Animation Jump Sequence*. (Deviant Art) Diambil kembali dari <https://www.deviantart.com/crystalstarspirit/art/Animation-Jump-Sequence-105385147>
- DARMADI, D. H. (t.thn.). *MEMBACA, YUK “Strategi Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak Sejak Usia Dini”*. Cibubur: GUEPEDIA.
- Darvideo. (2022). *Staging*. Diambil kembali dari Darvideo: <https://darvideo.tv/dictionary/staging/>
- Dengen, N., & Hatta, H. R. (2009). Perancangan Sistem Informasi Terpadu Pemerintah Daerah Kabupaten Paser. *Jurnal Informatika Mulawarman*, 4(1), 48.

- Dyna Herlina S., B. S. (2018). *Digital Parenting Mendidik Anak di Era Digital*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Englander, F. (2014, Maret 10). *Beyond the Bouncing Tail*. (Animator Island) Diambil kembali dari <http://www.animatorisland.com/beyond-the-bouncing-tail/>
- Farenda, M. F. (2018). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Literasi Pembelajaran SAINS di Sekolah Dasar*. Jambi: Repository Universitas Jambi.
- Handayani, T., & Sudiana. (November 2015). Analisis Penerapan Model UTAUT (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology) Terhadap Perilaku Pengguna Sistem Informasi (Studi Kasus: Sistem Informasi Akademik pada STTNAS Yogyakarta). *Jurnal Angkasa*, 7(2), 178.
- Hardyana, S. E., & Herlawati. (2016). 2016. *Animasi Interaktif Pengenalan Hewan Khas Pulau Indonesia Berbasis Android Pada TK Kupu-kupu Mungil Bekasi*, *Jurnal Teknik Komputer AMIK Bekasi*, 2(1), 2.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. (t.thn.). (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (KEMDIKBUD)) Diambil kembali dari <https://kbbi.web.id/gambar>
- Krissandi, A., Febriyanto, B., Cahya, K., & Radityo, D. (2018). *Sastra Anak: Media Pembelajaran Bahasa Anak*. Yogyakarta: Bakul Buku Indonesia.
- Kusumawardani, I. W., Wahyuni, E. D., & Suharso, W. (2018). Analisis Penerimaan dan Penggunaan Aplikasi Work Order Android Menggunakan Metode UTAUT Pada PDAM Kota Malang. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 88.
- Mako. (2017, April 6). *12 Principles of Animation*. (Steam community) Diambil kembali dari <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=899499881>

- Ngura, E. T., Go, B., & Rewo, J. M. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 7(2), 124.
- Nuari, E. S., Nurkhin, A., & Kardovo. (2019). Analisis Determinan Pemanfaatan EDMODO dengan Menggunakan Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT). *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 71.
- Principles Of Animation - Arcs*. (2013, Juli 25). (Animdesk) Diambil kembali dari <https://www.animdesk.com/principles-of-animation-arcs>
- R., R. (2019). Pemanfaatan Buku Digital Dalam Meningkatkan Minat Baca. *InProsiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI*, 12(01), 1194.
- Rahman, A. A. (2019, Agustus 6). *Animasi Tweening dan Pengertiannya*. (Redaksi Kita) Diambil kembali dari <https://adjarh.blogspot.com/2019/08/animasi-tweening.html>
- Ritchie, J. (2017, Juli 19). *The 12 Principles of Animation (With Examples)*. (Idea Rocket) Diambil kembali dari https://idearocketanimation.com/13721-12-principles-of-animation-gifs/?nab=0&utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F
- Sari, L. D., & Wardani, K. W. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1976.
- Shape Tweening*. (2021, December 22). (Adobe) Diambil kembali dari <https://helpx.adobe.com/animate/using/shape-tweening.html>
- Solihin, L., Utama, B., Pratiwi, I., & Novirina. (2019). Dalam *Indeks Aktivitas Literasi Membaca 34 Provinsi*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan.

Solihin, L., Utama, B., Pratiwi, I., & Novirina. (2019). Indeks Aktivitas Literasi Membaca. Dalam *Indeks Aktivitas Literasi Membaca 34 Provinsi* (hal. 53). Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan.

Squash and Stretch Principle. (t.thn.). (Toon Boom Learn) Diambil kembali dari <https://learn.toonboom.com/modules/animation-principles/topic/squash-and-stretch-principle>

supermariotto. (2012, Mei 16). *Medium Punch - Animation Frames*. (DeviantArt) Diambil kembali dari <https://www.deviantart.com/supermariotto/art/Medium-Punch-Animation-frames-302352400>

Tetali, P., Pancharia, V., Kelkar, R., & Wanare, S. (t.thn.). *Principles of Animation*. (D'Source) Diambil kembali dari <https://www.dsource.in/course/principles-animation/appeal>

The 12 Animation Principles – What are they? (2021, Mei 3). (Creative Store House) Diambil kembali dari <https://creativestorehouse.com/2021/05/03/the-12-animation-principles-what-are-they/>

The 12 Principles of Animation. (t.thn.). (Lesley University) Diambil kembali dari <https://lesley.edu/article/the-12-principles-of-animation>

Tweens. (2021, April 27). (Adobe) Diambil kembali dari <https://helpx.adobe.com/animate/using/Tweens.html>