

DAFTAR PUSTAKA

- Ale, M. (2020). *Perancangan Aset Visual Bertema Daily Life Lesson untuk Brand Popale*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Anggraini S, L., & Nathalia, K. (2018). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar Panduan untuk Pemula* (I. Fibrianti, Ed.; V). Bandung: Penerbit Nuansa.
- Anita, R. D., & Marisa, F. (2017). Rancangan Video Media Promosi Berbasis Motion Graphic 2D untuk Meningkatkan Jumlah Mahasiswa Universitas Widyagama Malang. *Journal of Information Technology and Computer Science (JOINTECS)*, 1(2), 1–5.
- Ariyanto, K. M., Zainudin M. N, A., & Fajar, A. A. (2020). Media Promosi Animasi Motion Graphic Pada PT Tirta Karya Buana. *MAVIB Journal: Jurnal Multimedia Audio Visual and Broadcasting*, 1(2), 155–164.
- Cenadi, C. S. (1999). Elemen-elemen dalam Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 1(1), 1–11.
- Collaud, R., Reppa, I., Défayes, L., McDougall, S., Henchoz, N., & Sonderegger, A. (2022). Design standards for icons: The independent role of aesthetics, visual complexity and concreteness in icon design and icon understanding. *Displays*, 74, 102290. <https://doi.org/10.1016/j.displa.2022.102290>
- Janitra, M. (2021, Desember 11). *Beda Animasi 2D dan 3D, Pelajari Yuk!* <<https://www.quipper.com/id/blog/quipper-campus/campus-info/p-beda-animasi-2d-dan-3d/>>
- Kurnianto, A. (2015). Tinjauan Singkat Perkembangan Animasi Indonesia dalam Konteks Animasi Dunia. *Humaniora: BINUS University*, 6(2), 240–248.
- Nurfarina, A., Medyasepti, F., & Cennywati. (2022). Perancangan UI/UX untuk Media Tutorial Pembuatan Aset Visual bagi Orang Tua Penyandang Disabilitas. *Jurnal Visual Ideas*, 2(1), 1–8.
- Octosa. (2017, Mei 15). *Apa Itu Desain Komunikasi Visual?* <<https://idseducation.com/apa-itu-desain-komunikasi-visual/>>

- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Penerbit Andi.
- Rizali, M., & Nurfansyah. (2020). Galeri Animasi di Banjarbaru. *Lanting: Journal of Architecture*, 9(1), 204–211.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual* (B. Anangga & F. Maharani, Ed.). Yogyakarta: PT Kanisius.
- Suardi, M., & Djemedi, D. (2020). Penerapan Teknik Isometric Art dan Digital Imaging untuk Storytelling dengan Data Visualization. *Jurnal KomtekInfo*, 7(4), 256–259. <https://doi.org/10.35134/komtekinfo.v7i4.86>
- Sumirat, R. R. (2017). *Desain Karakter*. <nulisbuku.com>
- Wright, J. A. (2002). *The Animation Scene*. <<https://www.awn.com/animationworld/animation-scene>>