

DAFTAR PUSTAKA

- Ardi, D. A. (2012). *Pertempuran Surabaya November 1945*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Arditya Isti, L. (2020). Pengembangan Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 21.
- Atmaja, I. P. (2022). Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Perang Kerajaan Bangli, Taman Bali dan Gianyar. 25.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia digital: dasar teori dan pengembangannya*. Bogor: ANDI.
- Hidayah, N. (2019). Claymotion Sajian Inovatif Animasi Multimedia Sebagai Literasi Digital dalam Pendidikan Karakter Anak. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 89-98.
- Kristiyono, J. (2015). Budaya Internet: Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Mendukung Penggunaan Media Di Masyarakat. *Scriptura*, 23-30.
- Kuntowijoyo. (2005). *Pengantar ilmu sejarah*. Yogyakarta: Mizan digital publishing 2005.
- Musfialdy. (2020). Kajian Sejarah Dan Perkembangan Teori Efek Media. *Jurnal Komunikasi dan Bisnis*, 30-42.
- Mustika, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 121.
- Notosusanto, N. (1968). *Pertempuran Surabaya*. Djakarta: Lembaga Sedjarah Hankam.
- Nugraha, A. B. (2022). Implementasi Motion Graphics Pada Film Animasi 2D Surabaya 10 November 1945. 281.
- Nugraha, A. B. (2022). Implementasi Motion Graphics Pada Film Animasi 2D Surabaya 10 November 1945. 281-290.
- Nurchahyo, D. E. (2022). Perancangan dan Pembuatan Film Pendek Animasi 2 Dimensi "Timun Mas". *Offscreen*, 9.
- Pratama, A. B. (2019). Film Animasi 2 Dimensi, "Jack the Chicken!". *Journal of Animation and Games Studies*, 091-106.

- Saputri, N. K. (2020). Adaptasi Cerita Pahlawan “Riwayat Hidup Mr . I Gusti Ketut Pudja” Dalam Bentuk Film Animasi 2D. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 185-192.
- Sari, I. P. (2019). Perancangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Berbasis Motion Graphic Mengenai Bahaya Zat Adiktif untuk Remaja. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 43-52.
- Setiawan, I. K. (2019). Adaptasi Cerita Rakyat Jayaprana Dan Layonsari Dalam Bentuk Animasi 2D. *Jurnal Nawala Visual*, 88-94.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* . Jakarta: Jakarta : Alfabeta, 2012.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Bandung : Alfabeta, 2014.
- Widja, I. G. (1989). *Sejarah Lokal Suatu Perspektif Dalam Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

