

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, N. (2019). Pengajaran dan pembelajaran di era digital. *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 2(01), 117-129. <https://media.neliti.com/media/publications/316585-pengajaran-dan-pembelajaran-di-era-digit-dbd928e1.pdf> (Diakses pada 17 februari 2023).
- Aisah, S., Sundari, S., Poningin, P., & Prastio, Y. (2022). "Pengembangan Desain Motif Batik Lawai Menggunakan Aplikasi igital". *Jurnal Industri Kreatif dan Kewirausahaan*, 5(2). <http://jurnal.usahid.ac.id/index.php/kewirausahaan/article/view/1309/639> (Diakses pada 3 Juni 2023).
- Arsyad, A. (2011). "Media pembelajaran". Jakarta. Rajawali Pers.
- Budiarta, I. G. M., & Sila, I. N. (2022). "Pemanfaatan Aplikasi Coreldraw Sebagai Media Pembelajaran Pada Kuliah Desain Komunikasi Visual Prodi Pendidikan Seni Rupa Undiksha". *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 12(2), 115-128. <https://www.semanticscholar.org/paper/PEMANFAATAN-APLIKASI-CORELDRAW-SEBAGAI-MEDIA-PADA-Budiarta-Sila/130797454cb21276a85969dc3d40db9140a0b4e0> (Diakses pada 10 Juli 2023).
- Daryanto, D. (2016). "Media pembelajaran". Yogyakarta. Gava Media.
- Deka, A. (2012). "Digital Painting & Desain Karakter dengan Adobe Photoshop". Yogyakarta. Penerbit Andi. https://opac.isi-dps.ac.id/index.php?p=show_detail&id=10724 (Diakses Mei 2023).
- Fatro, M. Z. (2013). "Pengembangan media pembelajaran tutorial photoshop mata pelajaran digital art kelas xi program keahlian seni lukis". <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/abstrak/38962> (Diakses Mei 2023).
- Mahardhika, G. P., Huda, S. N., & Rani, S. (2022). "Pengenalan Teknologi Multimedia Melalui Pelatihan Pembuatan Gim Edukasi Storytelling". *Rahmatan Lil'Alamin Journal of Community Services*, 15-23. <https://pdfs.semanticscholar.org/d079/1213f9047786961f48fe2c079a003f25c67b.pdf> (Diakses April 2023).
- Naimar, M. (2022). "Penggunaan Aplikasi Berbasis Smartphone (Ibis Paint X) untuk Pengembangan Desain Busana". *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 7(4), 10-29. <https://jim.usk.ac.id/pkk/article/view/23573/pdf>.
- Nisa, B. D. A., Sutrisno, L. B., & Suartini, L. (2023). "Pembelajaran Melukis

- dengan Teknik *Mixed Media* Oleh Guru Seni Lukis di SMK Negeri 1 Sukasada”. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 13(1), 46-59. https://www.researchgate.net/publication/368245993_Strategi_Pembelajaran_Melukis_dengan_Teknik_Mix-Media_untuk_Siswa_Usia_4-7_Tahun. (Diakses Juni 2023)
- Panekenan, F., Lopian, A., & Maragani, M. H. (2021). “Digitalisasi Pembelajaran Seni Budaya di Kelas XII SMAN 9 Binsus Manado”. *Clef: Jurnal Musik dan Pendidikan Musik*, 108-119. <https://ejournal-iakn-manado.ac.id/index.php/clef/article/view/725> (Diakses Juni 2023).
- Walangadi, Dhika Yuan Yurisma, Siswo Martono. (2020). “*Painting Sebagai Media Kampanye Sosial Pencegahan Penyakit Tuberkulosis anak Usia 6-12 Tahun*”. Universitas Dinamika. <https://jurnal.dinamika.ac.id/index.php/ArtNouveau/article/view/3477> (Diakses Juni 2023)
- Prastowo, A. (2019). “*Analisis pembelajaran tematik terpadu*”. Prenada Media. https://books.google.co.id/books?id=jeCxDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false (Diakses Juni 2023).
- Sakti, F. A., Widodo, T., & Prasetyo, A. R. (2022). “Penciptaan Seni Lukis Semi-Realis Digital sebagai Apresiasi Terhadap Pemuda Penggiat Kebudayaan Tradisional Masa Kini”. *INVENSI*, 7(2), 87-103. https://www.researchgate.net/publication/367474050_Penciptaan_Seni_Lukis_Semi-Realis_Digital_sebagai_Apresiasi_Terhadap_Pemuda_Penggiat_Kebudayaan_Tradisional_Masa_Kini#:~:text=Penciptaan%20Seni%20Lukis%20Semi-Realis%20Digital%20sebagai%20Apresiasi%20Terhadap,Universitas%20Negeri%20Malang%2C%20Jl.%20Semarang%20No.5%2C%20Sumber%20Kec. (Diakses April 2023).
- Sari, D. E. (2019). Quizlet: “Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial”. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 9-15. <https://journals.ums.ac.id/index.php/jpis/article/download/8150/4574> (Diakses Februari 2023).
- Setiani, D., Dewi, P. F. A., Delya, S. M., Rahmawati, V., & Dasmu, D. (2021). “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Digital Berbasis Line Webtoon Pada Pokok Bahasan Tekanan”. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(2), 212-225. <https://www.mendeley.com/catalogue/65880bfc-9146-3d5a-a73c-4d5dfd65e3d8/> (Diakses Januari 2023)
- Sutisari, S. J. (2019). “Pengembangan buku seni rupa untuk SMK Teknik Komputer Jaringan dan Olah Digital dengan model pembelajaran

entrepreneurial (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang)”.
<http://repository.um.ac.id/108331/> (Diakses Juni 2023)

Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta. Kencana.

UMAM, K. (2013). “*Penerapan media digital dalam pembelajaran apresiasi batik kelas x SMA negeri 1 Blega* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya)”. <https://media.neliti.com/media/publications/246793-penerapan-media-digital-dalam-pembelajar-2cae37c2.pdf> (Diakses Juni 2023)

Walangadi, O. D. (2020). TA: “*Perancangan Buku Ilustrasi dengan Teknik Digital Painting sebagai Media Kampanye Sosial Pencegahan Penyakit Tuberkulosis Anak Usia 6-12 Tahun*” (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika). <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/5202/> (Diakses Juni 2023)

Yani, J. A., Mangkunegara, A. A. P., & Aditama, R. (1995). Sugiyono. 2017, “*Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. bandung*”: Alfabeta. *Procrastination And Task Avoidance: Theory, Research and Treatment*. New York: Plenum Press, Yudistira P, Chandra, Diktat Ku. [https://books.google.co.id/books/about/Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif.html?id=RnA-DwAAQBAJ&redir_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Metode_Penelitian_Kuantitatif_Kualitatif.html?id=RnA-DwAAQBAJ&redir_esc=y) (Diakses Juni 2023).

