

DAFTAR PUSTAKA

- Apriansyah, (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/Jpensil.V9i1.12905>
- Asih, Atikah Nulhakim, Tirtayasa. (2023). Pengaruh Video Animasi Berbasis Animaker Dalam Efektivitas Belajar Siswa Kelas V SD (*Development Of Animaker-Based Animated Video Learning Outcomes Of Elementary School 5 Th Grade Students In Natural Science Subjects*). In *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa* (Vol. 10, Issue 1).
- Bintarto, Siti, & Lestari, I. (N.D.). *Pemanfaatan Video Animasi 3D Sebagai Media Promosi Wisata Kota Medan (Studi Kasus: Kawasan Medan Heritage)*.
- Dewantara, P., & Surani, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pembelajaran *Adobe Premiere Pro* Dalam Meningkatkan Kreatifitas Siswa Kelas XI Melalui *Project-Based-Learning* (PBL) Di SMKN 1 KOTA SERANG. *Faktor : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 84. <https://doi.org/10.30998/Fjik.V10i2.16668>
- Dr. Sweety Lakra, Dr. S. V. (2022). *Children's Subjective Film Evaluation. International Journal Of Education And Psychological Research*.
- Eilen Ardi Estiningtyas, Rochani, & Meilla Dwi Nurmala. (2024). Bimbingan Klasikal Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan *Self-Help Skills* Pada Anak Usia Dini. *Journal Of Education Research*, 5(1), 1823–1831.
- Elviana, M. Y. (2023). Layanan Bimbingan Konseling Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Peserta Didik. In *Educator Development Journal* (Vol. 2, Issue 1).
- Emmy Haryati, Indri Astuti, & Fadillah. (2022). Pengembangan Video Animasi Modeling Simbolik Untuk Memahami Konsep Diri Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 7(1), 11–21.

- Eodytha Purnomo, Partha Sindu, & Arta Suyasa. (2024). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Pengenalan Tradisi Mengarak Sokok Di Desa Pegayaman. *13*(1).
- Etsukrilasa, Indri Astuti, & Aloysius Mering. (2022). Pengembangan Video Animasi Layanan Bimbingan Kelompok Tentang Etika Bergaul Pada SMP . *Jurnal Education And Development* , *10*(1), 172–178.
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological Testing: History, Principles And Applications Seventh Edition. In Pearson Education.*
- Haikal, Windu Kesiman, & Arta Suyasa. (2022). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Series “BULLYING.” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, *11*(2).
- Hidayah, Putri Damayanti, Nuril Hidayah, Ainiyah, Nur Fadila, J., & Nugroho, F. (2020). Rancang Bangun Film Animasi 3D Sejarah Terbentuknya Kerajaan Samudra Pasai Menggunakan Software Blender. In *Jiska* (Vol. 5, Issue 3).
- Kenedi, G. (2024). *Konseling Di Perguruan Tinggi Counseling In Higher Education*. 7. <https://doi.org/10.56338/Jks.V7i1.4844>
- Kharisma Sabbihatul Mustaghfaroh, Fatra Nonggala Putra, & Ratika Sekar Ajeng Ananingtyas. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan MDLC Untuk Materi Benda Dan Perubahan Sifatnya. *JACIS : Journal Automation Computer Information System*, *1*(2), 100–109.
- Komang Sriasih, N., Mahendra Darmawiguna, Windu Kesiman. (2020). Penggunaan Prinsip Staging Dalam Proses Pembuatan Film Animasi 3d Profil I Gusti Ketut Jelantik Sang Pahlawan Nasional. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, *9*(2).
- Made Ardi Sudipta. (2023). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Tradisi Megebeg-Gebegan Di Desa Tukadmungga.
- MDLC! Multimedia Development Life Cycle*. (N.D.).

- Merti Sri Hariyani, & Dandi Sunardi. (2021). Video Animasi 3d Sebagai Konten Promosi Pada Perusahaan Air Mineral Tebo Pdam Tirta Ratu Samban Menggunakan Teknik Pemodelan Sketchup Dan Lumion. *Jurnal Rekursif*, 9(2), 120–127.
- Muhamad Z. Buchari. (2015). Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan Bermotor Di Dinas Perhubungan, Kebudayaan, Pariwisata, Komunikasi Dan Informasi.
- Muhammad Fauzan Febriansyah, Y. S. (2021). Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* INFORMASI ARTIKEL A B S T RAK (Vol. 3, Issue 2). [Https://E-Journal.Unper.Ac.Id/Index.Php/Informatics](https://E-Journal.Unper.Ac.Id/Index.Php/Informatics)
- Mustagfaroh, Putra, & Ajeng. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan MDLC Untuk Materi Benda Dan Perubahan Sifatnya . *JACIS J. Autom. Comput. Inf. Syst*, 1(2), 100–109.
- Mutiara Aqilla. (2024). Rancang Bangun Virtual Reality Menggunakan Unreal Engine Sebagai Sarana Pelatihan Pemeliharaan Alat Berat Dengan Metode *Game Development Life Cycle*. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Issue 2).
- Nana Suarna, Ryan Hamonangan², Mulyawan, & Iin. (2022). Pengembangan Animasi 3d Taman Kota Menggunakan Software Sketchup Dan Lumion. *JURSISTEKNI (Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi)*, 4(1), 9–17.
- Noviano Johnnatan Peter Koloay. (2023). *Rancang Bangun Aplikasi Game Japan's Den In Kawangkoan*.
- Novita Fitri, E. (2016). *Manfaat Layanan Konseling Kelompok Dalam Menyelesaikan Masalah Pribadi Siswa*. [Http://Jurnal.Iicet.Org](http://Jurnal.Iicet.Org)
- Nyoman Arta Ada, I Made Ardwi Pradnyana, & Ida Bagus Nyoman Pascima. (2022). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Series : Dampak Penggunaan Gadget. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 11(1), 61–71.

- OKTARIYANI MASTURA. (2020). Penerapan Software Adobe Audition Dalam Meningkatkan Kualitas Editing Audio Pada Program Siaran Green Eco Life Style Di Green Radio Pekanbaru.
- Pratama, J. P. (2021). Perancangan Dan Implementasi Animated Sticker Sebagai Media Edukasi Mengenai COVID-19 Dengan Menggunakan Metode MDLC. *Sci. TECH J. Ilm. Ilmu Pengetah. Dan Teknol*, 7(2), 1–12.
- Rizki Mulia, B., Suci Mardia, Rahadatul Aisyie, & Nelisma. (2024). Layanan Bimbingan Dan Konseling. *Yuliana Nelisma INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 5613–5623.
- Schneider, F. M. (2017). *Measuring Subjective Movie Evaluation Criteria: Conceptual Foundation, Construction, And Validation Of The SMEC Scales. Communication Methods And Measures*, 11(1), 49–75.
<https://doi.org/10.1080/19312458.2016.1271115>
- Shalih, & Irfansyah. (2020). Perancangan Game Berbasis *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* Tentang Tokoh Pahlawan Indonesia Masa Kini Untuk Generasi Z. *Edsence J. Pendidik. Multimed*, 2(2), 83–92.
- Sumendap, Tulenan, & Paturusi. (2019). Pembuatan Animasi 3 Dimensi Menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle* (Studi Kasus : Tarian Dana Dana Daerah Gorontalo). *Jurnal Teknik Informatika*, 14(2), 227–234.
- Tresnawati, Fitriani, & Mubarak. (N.D.). “Pendekatan MDLC Untuk Media Pembelajaran Pengenalan HIV/AIDS Berbasis Android. *J. Algoritm*, 17(2), 354–360.
- Warnilah, A. (2018). Implementasi Alpha Cronbach Pada Pengembangan Pembelajaran Pengenalan Sampah Metode MDLC. *Produktif*, 2(1), 18–29.