

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar. (2020). *Pengertian Aplikasi Blender*. <https://id.scribd.com/doc/300913114/Dasar-Blender-pdf>
- Diartono, D. A. (2008). Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK Volume XIII, No.2, Juli 2008 : 155-167 , 160.*
- Faiqah, F., Nadjib, M., & Amir, A. S. (2016). *Youtube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassarvidgram*. *Jurnal Komunikasi Kareba Vol. 5 No.2 , 259.*
- Linda. (2020). *Cara Menggunakan Format Factory untuk Konversi File*. <https://carisinyal.com/cara-menggunakan-format-factory/>
- M. Prawiro. (2018). *Pengertian Storyboard*. <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-storyboard.html>
- McLuhan. (2016). *The Future of the Library : From Eletronic Media to Digital Media*. University of Toronto Press.
- Muhamad Faisal. (2020). *Mengenal Software Adobe Premeire*.
- Munir. (2012). *Multimedia . Multimedia Interaktif*.
- Nurajizah, S. (2016). *Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Lagu Anak-Anak Berbasis Multimedia*. *Jurnal PROSISKO*.
- Sutopo A.H. (2012). *Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Sekolah Dasar*. Jurusan Teknik Elektro-FT, Unsrat.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:
Alfabeta,CV.

