

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyansyah, R., Kurniawan, R., & Poerbaningtyas, E. (2024). Perancangan Motion Comic Cerita Pewayangan Bima dan Dewa Ruci untuk Masalah Krisis Identitas pada Remaja. *Citradirga : Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Intermedia*, 6(01), 60–75. <https://doi.org/10.33479/cd.v6i01.931>
- Arumsari, M., Bahari, N., Pitana, T. S., Desain, J., Visual, K., Pascasarjana, P., Seni, M., Sebelas, U., Surakarta, M., & Timur, T. (2018). *Diskursus budaya lurik klaten 1,2,3*. 107–113.
- Ayu, I., Intan, N., Sutajaya, I. M., & Syah, M. J. (2025). *Penggunaan Media Pembelajaran Motion Graphic Mengakibatkan Perbedaan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Secara Parsial dan Simultan pada Materi Sistem Gerak Kelas XI Abstrak Pendahuluan Pendidikan memiliki peran penting dalam upaya pengembangan sum*. 12(1), 46–56.
- Daniati, N. T. (2020). Video Referensi Sebagai Solusi Pembelajaran Animasi 3D Di Tengah Pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1). <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.128>
- Darmawan, N. M. D., Prasetyo, D., Noordyanto, N., & W, O. D. (2022). Perancangan Video Eksplanasi Motion Grafis Sejarah Puputan Badung. *Dimensi DKV Seni*, 117–136.
<http://trijurnal.lemlit.trisakti.ac.id/index.php/seni/article/view/13436%0Ahttps://trijurnal.lemlit.trisakti.ac.id/index.php/seni/article/download/13436/7969>
- Dewi, W. N., Nas, C., Aries, J., & Norhan, L. (2022). Perancangan Company Profile Cv. Aaf Print Cirebon Menggunakan Video Animasi Sebagai Promosi Usaha. *Jurnal Digit*, 12(2), 203. <https://doi.org/10.51920/jd.v12i2.296>
- Digital, B., Mendukung, D., & Di, P. (2025). 4 1234. 5(2), 80–88.
- Ditha, C. K., Raharja, F., Viorentina, L., Zivanka, M., Somawiharja, Y., & Tanzil, M. Y. (2023). Perancangan Motif Tekstil Untuk Produk Fashion Dengan Inspirasi Elemen Garis Pada Kain Lurik Yogyakarta. *Folio*, 3(1). <https://doi.org/10.37715/folio.v3i1.3482>
- Evita, Y. N., Trihartono, A., & Prabhawati, A. (n.d.). *No Title*. 21(2), 113–128. fitinline. (2018). *15 Ragam Kain Tenun Indonesia Beserta Makna Filosofinya*. Fitinline. <https://fitinline.com/article/read/15-ragam-kain-tenun-indonesia-beserta-makna-filosofinya/>

- Inovasi, J., & Kreativitas, D. A. N. (2024). *EKSPRESI KEBUDAYAAN DALAM BATIK : ANALISIS PENULISAN DAN MOTIF CULTURAL EXPRESSION IN BATIK : AN ANALYSIS OF WRITING AND MOTIFS*. 4(September), 43–54.
- Ismadi, I., Sunarya, I. K., Suhaedin PG, E., & Permana, A. S. (2022). Peran SMK Negeri 1 Rota Bayat dalam pelestarian dan pengembangan kerajinan tenun lurik Klaten. *Sungging*, 1(2), 197–211. <https://doi.org/10.21831/sungging.v1i2.55865>
- jabar.antaraneews.com. (2025). “Si Huma”, *Film Animasi Pertama Indonesia yang Tayang 40 Tahun Yang Lalu*. Jabar.Antaraneews.Com. <https://jabar.antaraneews.com/berita/635101/si-huma-film-animasi-pertama-indonesia-yang-tayang-40-tahun-yang-lalu>
- Mustika, C. K. (2025). *Perancangan Motion Graphic sebagai Media Kampanye Tentang Bahaya Sampah Plastik*. 10, 51–67.
- Nareswari, F. D. (2020). *Kain Tenun Lurik: Pengertian, Corak dan Fungsinya*. Kompas.Com. https://amp.kompas.com/skola/read/2020/12/19/151500469/kain-tenun-lurik-pengertian-corak-dan-fungsinya?utm_source
- Paramita Hapsari, S.Ds, M.Ds, P. H. S. D. M. D. (2025). Digital Storytelling in the Era of TikTok and Short-From Video Content. *Profilm Jurnal Ilmiah Ilmu Perfilman Dan Pertelevision*, 3(2), 141–167. <https://doi.org/10.56849/jpf.v3i2.63>
- Putra, D. G. S. D., Wibisono, A. P., & Yasa, G. P. P. A. (2024). Perkembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Di Bali. *Anima Rupa*, 1(2), 57–65. <https://doi.org/10.59997/animarupa.v1i2.3587>
- Rochimah, N., Rondli, W. S., & Darmuki, A. (2024). Pemanfaatan Media Digital dengan Aplikasi Youtube Dalam Pembelajaran (Studi Kasus Pada Anak Kelompok Usia 5-6 di RA Muslimah Sukoharjo). *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 9588–9593. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5324>
- S.Sn., M.T. Kurnia, A. (2017). *Animasi Indonesia dalam Lima Babak Animasi Dunia*. Animation.Binus.Ac.Id. <https://animation.binus.ac.id/2017/03/02/animasi-indonesia-dalam-lima-babak-animasi-dunia/>
- Saputra, R. D., & Wibawa, S. C. (2020). Studi Literatur Pengembangan Motion Graphic Video Sebagai Tren Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal IT-EDU*, 5(1), 371–379.

Sunggono, A. (2024). *Mengenal Kain Lurik, Mulai dari Sejarah hingga Teknik*. Rri.Co.Id. <https://rri.co.id/daerah/781693/mengenal-kain-lurik-mulai-dari-sejarah-hingga-teknik?>

Ulfa, S., Erlikasna, T., & Sinulingga, J. (2023). *Kain Tenun Tradisional : Warisan Budaya dan Industri Kreatif*. 7, 29709–29715.

Yonanda, D. H., & Usman, R. (2021). Perancangan Media Informasi Wisata Bahari Kota Pariaman dalam Bentuk Motion Graphic. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 3(1), 12–18. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v3i1.3>

Yunita, E. (2022). *Pesona Kain Lurik Warisan Budaya*. Kompaspedia.Kompas.Id. <https://kompaspedia.kompas.id/baca/data/foto/pesona-kain-lurik-warisan-budaya>

Zumrokhatun, S. (2025). *Tenun Lurik Klaten, Warisan Garis-Garis yang Nggak Pernah Pudar*. Inibaru.Id. <https://inibaru.id/tradisinesia/tenun-lurik-klaten-warisan-garis-garis-yang-nggak-pernah-pudar>

