

DAFTAR PUSTAKA

- Aris, N., Setyaningrum, D., Aslam, M., Putri, S., Wulan, T., Fu'adin, A., & Nugraha, D. M. (2023). Pengaruh Budaya Asing Terhadap Kesadaran Kalangan Muda. *Jurnal Pelita Kota*, 4(2), 419-429.
- Daeng, W. R. (2022). PENGARUH IDENTITAS GLOBAL, NILAI KEUNTUNGAN DAN NIAT BELI KAIN TENUN NTT. *AKSIOMA: Jurnal Manajemen*, 1(1), 24-38.
- Dhea Santika, H. (2022). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN MOTION GRAPHIC DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS BUDAYA PADA ERA 4.0 (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Dioh, S. S. (2020). Pengaruh Kualitas Produk Dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Souvenir Tenun Ikat Ntt. *Bisman-Jurnal Bisnis & Manajemen*, 5(01), 46-53.
- Hoely, Y., & Snae, M. (2017). Penerapan E-commerce Penjualan Kain Tenun Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 3(1).
- Kemenparekraf/Baparekraf RI. 2021. Produk Kriya Bertahan di Tengah Pandemi. Produk Kriya Bertahan di Tengah Pandemi (kemenparekraf.go.id). Diakses: 14 Januari 2024
- Mahardika, V. P., & Soewito, B. M. (2021). Perancangan Video Motion Graphic Infografis Sebagai Media Promosi Destinasi Wisata Pantai Pacitan Melalui Youtube. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 10(1), F91-F98.
- Margery, F., & Saputra, G. (2023). PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI ALTERNATIF MUSEUM BAHARI JAKARTA. *Titik Imaji*, 6(1).
- Mauludiyah, E. R., Handriyantini, E., & Nurfitri, R. (2022). Perancangan Motion Graphic Pola Makan Ibu Hamil Sebagai Bahan Sosialisasi Stunting Desa Jambearjo. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 6(01), 52-64.

Nadya, N., & Nyta, L. (2023). Perancangan Video Informasi “Lengger Lanang” dengan Teknik Animasi Motion Graphic untuk Kalangan Remaja Usia 17-22 Tahun. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 9(02), 294-309.

Nugraha, R. K., Novandi, T., Wardhana, W. A., Sembodho, G. B., & Santoso, S. (2022). Analisis Strategi Pengembangan Kain Tenun Ikat Sumba oleh Pelaku Kriya dan Komunitas. *Jurnal Pengabdian Seni*, 3(1), 73-82.

