

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdhul, Yusuf. 2021. "Pengertian Kuesioner Penelitian: Jenis, Isi dan Cara Membuat", <https://penerbitbukudeepublish.com/kuesioner-penelitian/>, diakses 10 September 2021.
- Agung. 2020. "Apa Itu Motion Graphic?", <https://www.konsepotion.com/2020/08/25/apa-itu-motion-graphic/>, diakses 02 Juni 2021
- Ahmad. 2021. "Pengertian Fotografi", <https://www.yuksinau.id/pengertian-fotografi/>, diakses 10 September 2021.
- Alexander, Onki. 2021. *Kupas Tuntas Aplikasi Editing Video Keren (Adobe Premiere Pro)*. Bandung : Media Sains Indonesia.
- Andy. 2021. "Perkembangan Teknologi Di Indonesia Beserta Dampaknya", <https://qwords.com/blog/perkembangan-teknologi/>, diakses 02 Juni 2021.
- Anita, Ria Diajeng dan Fitri Marisa. 2017. "Rancangan Video Media Promosi Berbasis Motion Graphic 2D Untuk Meningkatkan Jumlah Mahasiswa Universitas Widyagama Malang", *Journal of Information Technology and Computer Science (JOINTECS)* Vol. 1, No. 2.
- Beatrix, Chendy Jeane. 2015. *Desain Motion Graphics Pahlawan Nasional Dr. Gerungan Saul Samuel Jacob Ratulangi. Skripsi. Prodi Desain Komunikasi Visual*. Fakultas Seni dan Desain. Universitas Multimedia Nusantara.
- Deff, Dafi. 2020. "Pengertian Motion Graphic dan Cara Membuatnya", <https://www.dafideff.com/2016/01/pengertian-motion-graphics-dan-cara-membuatnya.html>, diakses 02 Juni 2021.
- Enterprise, Jubilee. 2020. *Panduan Adobe Illustrator*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Enterprise, Jubilee. 2017. *Trik Cepat Menguasai Adobe After Effect*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.

- Herlina, Vivi. 2019. *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Hidayat, Rean. 2020. “6 Macam Angle dalam Fotografi Yang Wajib Diketahui”, <https://tambahpinter.com/angle-fotografi/> , diakses 10 September 2021.
- Ismail, Ilyas dkk. 2020. *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Makassar : Cendekia Publisher.
- Jalaludin, Muhammad. 2019. “Perkembangan Teknologi Multimedia”, <https://medium.com/multimedia-tech/perkembangan-teknologi-multimedia-496fdd7db3b0> , diakses 02 Juni 2021.
- Karyadi, Bambang. 2017. *FOTOGRAFI : Belajar Fotografi*. Bogor : NahlMedia
- Luther, A. C. 1994. *Authoring Interactive Multimedia*. Academic Press, Inc., Massachusettes.
- Luthiawati, Eka Riris. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Berbasis Power Point Pada KD Kerjasama Ekonomi Internasional Mapel Ekonomi Untuk Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Gondang. *Skripsi. Program Studi Pendidikan Akuntansi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Nazir, Mohammad. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Nursyah. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Motion Graphic 2D Pada Mata Pelajaran IPA Materi Sifat-sifat Cahaya dan Hubungannya Dengan Penglihatan di Kelas IV SD/MI. *Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Priyoatmoko, Wahyu. 2017. “Pembuatan Video Animasi 2D Penyuluhan Tertib Berlalu Lintas Di Polres Magelang Kota Dengan Motion Graphic”, *Transformasi Jurnal Informasi & Pengembangan Iptek (STMIK BINA PATRIA)* Vol. 13, No. 1, page : 19 – 25.

- Purba, Ramen A dkk. 2020. *Pengantar Media Pembelajaran*. Medan : Yayasan Kita Menulis.
- Ramdhani, Niko. 2020. “Penting Nya Memahami Fungsi dan Tujuan Pendidikan”, <https://www.akselaran.co.id/blog/pendidikan-adalah/>, diakses 02 Juni 2021.
- Said, Afrisal. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Motion Graphic Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo. *Skripsi. Prodi Tadris Matematika*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri Palopo.
- Sanusi, Uci dan Ahmad Rudi Suryadi. 2018. *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: DEEPUBLISH (Grup penerbitan CV. BUDI UTAMA).
- Saputri, Merisa Sely. 2020. Pengembangan Animasi 2 Dimensi Dengan Bantuan Aplikasi Wondershare Filmora Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Kelas II. *Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. Fakultas Tarbiyah. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Sudjojo, Marcus. 2010. *Tak-tik Fotografi*. Jakarta : Bukune.
- Wati, Elisa Meida. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi Menggunakan Adobe Flash CS6 Untuk Siswa Kelas XI Multimedia di SMK N 1 Bantul. *Skripsi. Prodi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika*. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta.