

DAFTAR PUSTAKA

- Alatas, S., 2020. Perancangan Motion Graphic Iklan Layanan Aplikasi Garuda Kasir Sebagai Media Promosi Di Sosial Media. *Journal Of Applied Multimedia And Networking*, 4(2), pp.76-85.
- Apriansyah, M., 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 : Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), pp.9-18.
- Bahrin, S., Alifah, S., & Mulyono, S. 2018. Rancang Bangun Sistem Informasi Survey Pemasaran Dan Penjualan Berbasis Web. *Jurnal Transistor Elektro dan Informatika (Transistor Ei)*, 2(2), 81–88.
- Desca Refita Putri, Y., 2017. Pembuatan Motion Graphics sebagai Media Sosialisasi & Promosi untuk Aplikasi Mobile Trading Online Mandiri Sekuritas. *KOPERTIP : Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, 1(2), pp.85-92.
- F. Nugroho and M. P. Kurniawan., 2017. Perancangan dan pembuatan animasi motion graphic profil kantor wilayah kementerian agama Daerah Istimewa Yogyakarta. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Kompututer, Universitas Amikom, Yogyakarta.
- Fujianto, R. & Antoni, C., 2020. Produksi dan Efektivitas Motion Graphic Sebagai Media Promosi Zetizen Batam Pos. *Journal Of Digital Education, Communication, and Arts (Deca)*, 3(02), pp.104-123.
- Gahwa, M. 2021., Video Motion Graphic sebagai media promosi aplikasi RushTrail menggunakan Style Isometric. *Journal Of Applied Multimedia And Networking*, 5(2), pp.20-29.

- Kusuma Ismayanti, W., 2021. Media Informasi Sebagai Garda Terdepan Pemberitaan di Era Pandemi Covid-19. Diakses pada tanggal 27 Juni 2022. <https://hima.pwk.its.ac.id/media-informasi-sebagai-garda-terdepan-pemberitaan-di-era-pandemi-covid-19>
- Pranatawijaya, V., Widiatry, W., Priskila, R. and Putra, P. 2019. Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains dan Informatika*, 5(2), pp.128-137.
- Sholeh, N. and Sayatman, S., 2020. Perancangan Video Motion Graphic Pengenalan Jurusan Kampus untuk Calon Mahasiswa (Studi Kasus: Jurusan Teknik Kelautan dan Teknik Perkapalan). *Jurnal Sains dan Seni Its*. 9(2), pp.123-128.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sutrisman, Adi. Slamet Widodo. M. Miftakul Amin & Ervi Cofriyati. 2019. Rancang Bangun Video Profil Sebagai Sarana Informasi dan Promosi pada Program Studi Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang. Palembang : Politeknik Negeri Sriwijaya. *Jurnal Jupiter*. ISSN: 2085-2029. Vol.11, No.1 : 13.
- Suyatna, A., Angraini, D., Agustina, D. and Widyastuti, D., 2017. The role of visual representation in physics learning: dynamic versus static visualization. *Journal of Physics: Conference Series*, 909, p.012048.
- Tri Widadijo, W., 2020. 12 Prinsip Animasi Dalam Serial “Adit & Sopo Jarwo”. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1), pp.070-085.
- Tysara, L., 2022. Pengertian Media adalah Alat Menyampaikan Pesan, Begini Penjelasan Para Ahli. Diakses pada tanggal 25 Agustus 2022. <https://hot.liputan6.com/read/4869813/pengertian-media-adalah-alat-menyampaikan-pesan-begini-penjelasan-para-ahli>