

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Helmi. (2020). *Perancangan Video Company Profile Pada Dnprostudio Menggunakan Teknik Motion Graphic*. Diakses 10 Maret 2022
- Akbar, T.M Aulia & Munandar, Andi.(2018). *Perancangan Video Profil Prodi S-1 Teknik Informatika Universitas Ubudiyah Indonesia Sebagai Media Informasi Dan Promosi Berbasis Visual Effect*. Diakses 10 Maret 2022
- Al-Anshori,,Muhammad Fikri & Tanjung, Mhd.Rusdi. (2020). *Perancangan Company Profile Humas Provinsi Sumatera Utara Dalam Bentuk Motion Graphic*. Diakses 10 Maret 2022
- Al Maslul, Sifullah, Kabalen, Nicholaus Wayong, dkk. (2020). *Perancangan Video Company Profile Universitas Nurul Jadid Dengan Teknik Motion Graphic Sebagai Media Promosi*. Diakses 10 Maret 2022
- Dewojati, R. Kuncoro Wulan. (2017). *Desain grafis sebagai media ungkap periklanan*. Diakses 6 Maret 2022
- Fendya, Talitha Wimona & Wibawa, Chendra Setya. (2018). *Pengembangan Sistem Kuesioner Daring Dengan Metode Weight Product Untuk Mengetahui Kepuasan Pendidikan Komputer Pada Lpk Cyber Computer*. Diakses 6 Maret 2022
- Fujianto, Rahmat Zinur. (2020). *Produksi Dan Efektivitas Motion Graphic Sebagai Media Promosi Zetizen Batam Pos*. Diakses 10 Maret 2022
- Juditha, Christiany. (2017). *Akses Pencarian Dan Penyebaran Informasi Tentang Pemerintah Bidang Komunikasi Dan Informatika Oleh Masyarakat Di Sulawesi Selatan*. Diakses 6 Maret 2022
- Leonardo, Joshua Alfian, Hartanto Deddi Duto, dkk .(2021). *Perancangan Konsep Video Company Profile Untuk Meningkatkan Awareness Studio ADHD Surabaya*. Diakses 10 Maret 2022
- Maryuliani, Subroto, Imam Much Ibnu, dkk.(2016). *Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert*. Diakses 10 Maret 2022

- Muhammad, Muh Rizal A & Zuhaer, Hery. (2019). *Perancangan Company Profile Berbasis Motion Graphic Sebagai Media Promosi Klinik Hilal Medika Makassar*. Diakses 10 Maret 2022
- Muharram, Farid. (2016). *Lembaga Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M) STMIK AKBAy*. Diakses 10 Maret 2022
- Nugraha, Maulana Pandu. (2019). *Penerapan Sound Effect Dengan Gaya Hyperreality Pada Film Fiksi "Malam Minggu Kliwon"*. Diakses 6 Maret 2022
- Nurhasanah, Indrawaty Youllia , Destyany ,Senyelda. (2011). *Implementasi model cmifed pada multimedia interaktif untuk Pembelajaran anak usia tk dan playgroup*. Diakses 6 Maret 2022
- Pradana, Afista Galih. (2019). *Rancang Bangun Game Edukasi "AMUDRA" Alat Musik Daerah Berbasis Android*. Diakses 5 Maret 2022
- Pratama, Muhammad Adam. (2020). *Perancangan Video Company Profile Pt. Dian Permata Omega Sebagai Media Promosi*. Diakses 10 Maret 2022
- Prastio, Rio. (2017) . *Perancangan visualisasi menggunakan teknik Motion graphic untuk video iklan Wirajaya furniture*. Diakses 6 Maret 2022
- Pramudia, Rangga , Apriyani, Meyti Eka, dkk. (2016). *Analisis dan implementasi mel script untuk lighting Dan rendering pada film animasi 3d robocube*. Diakses 6 Maret 2022
- Pramuaji, Alfiyanto. (2017). *Pengembangan media pembelajaran interaktif Pada materi pengenalan coreldraw sebagai sarana Pembelajaran desain grafis*. Diakses 6 Maret 2022
- Septiana. (2019). *Pengembangan media layanan informasi video adobe premiere dan dampak negatif online game*. Diakses 6 Maret 2022
- Silitonga, M. K., & Rosyida, S. (2018). *Animasi Interaktif Sebagai Media Sosialisasi Indonesia Tsunami Early Warning System (Inatews)*. Diakses 6 Maret 2022
- Soma Dwi Saftianto (2013) , *Pembuatan Video Compay profile pada sekolah menengah atas Muammadia 1 Karang Anyar*. Diakses 5 Maret 2022
- Subandi, Fendi Pradipta Aldila. (2019). *Penggunaan editing kompilasi dalam program magazine "camshaft" episode "motor gede" untuk meningkatkan*

- Detail informasi.* Diakses 6 Maret 2022
- Suwandi, Edi, Imansyah, Fitri H, dkk. (2019). *Analisis Tingkat Kepuasan Menggunakan Skala Likert Pada Layanan Speedy Yang Bermigrasi Ke Indihome.* Diakses 6 Maret 2022
- Umam, Nuga Choiril. (2016). *Perancangan Motion Graphic Pengenalan Batik Gemawang Khas Kabupaten Semarang.* Diakses 6 Maret 2022
- Vaughan, Yogyakarta. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya.* Diakses 5 Maret 2022
- Wiranto, Ainun Tri. (2020). *Pembuatan Video Company Profile Dengan Metode Sinematik Dan Motion Graphic "Oksigen Coffee".* Diakses 10 Maret 2022
- Yosrita, Efy & Cahyaningtyas, Rizqia. (2014). *Penerapan Metode Pengembangan Multimedia Luther-Sutopo Pada Pengembangan Aplikasi Simulasi Untuk Menghitung Determinan Matriki.* Diakses 10 Maret 2022
- Zulfiqor, Aisy Arrobbani. (2021). *Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Pt. Poci Kreasi Mandiri.* Diakses 10 Maret 2022