

DAFTAR PUSTAKA

- Adobe. (2021). *Animating with Puppet Tools*. Diakses pada 15 Agustus 2022, dari <https://helpx.adobe.com/after-effects/using/animating-puppet-tools.html>
- Aminah, Siti. (2017). Rangkuman Modul F Kp 2 Sinematografi. Diakses pada 09 Agustus 2022, dari <https://sitiaminahsmkn3tahuna.blogspot.com/2017/04/sinematografi.html>
- Ank, Sophiea. (2020). *What is 2D Animation – A Comprehensive Guide*. Diakses pada 15 Agustus 2022, dari <https://buzzflick.com/what-is-2d-animation/>
- Ank, Sophiea. (2021). *What is 3D Animation – A Guide to Start*. Diakses pada 15 Agustus 2022, dari <https://buzzflick.com/what-is-3d-animation/>
- Ank, Sophiea. (2022). *What is Animation Used For – A Brief Explanation*. Diakses pada 15 Agustus 2022, dari <https://buzzflick.com/uses-of-animation/>
- Gocke, Salman. (2021). *Getting Started with Audacity – Audacity Tutorials for Beginners*. Diakses pada 09 Agustus 2022, dari <https://userguiding.com/blog/audacity-tutorial/#:~:text=Features%20of%20Audacity,in%2Fout%20effects%20or%20trimming.>
- Janna, N. M., & Herianto, H. (2021). Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS. <https://doi.org/10.31219/osf.io/v9j52>
- Joang, H. (2017). *Animasi 3 Dimensi*. Jakarta: Pusat Pengembangan Perfilman Kementerian Pendidikan Kebudayaan Tahun 2017

- Kadiasti, R., & Mukaromah, M. (2021). Perancangan Animasi tentang Sosialisasi Kembali Bersekolah bagi Anak di Pasca Pandemi menggunakan Teknik Motion Graphic. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(2), 352-362. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i2.4628>
- Kai121_. (2022). *Update Persyaratan Naik Kereta Api Mulai 17 Juli 2022*. Diakses pada 09 Agustus 2022, dari <https://www.instagram.com/p/Cf24duSFREj/>
- Khairunnisa, A., & Fani, M. (2021). Implementasi Motion Graphic Tata Cara Umroh pada PT. Rhean Citra Oetama. *Journal Of Applied Multimedia And Networking*, 5(1), 110-120. <https://doi.org/10.30871/jamn.v5i1.2859>
- Lifia. (2019). *Tipografi: dari Kontras hingga Psikologi*. Diakses pada 13 Mei 2022 ,dari <https://journal.moselo.com/tipografi-dari-kontras-hingga-psikologi-ebd8dfc49d80>
- Monalisa, J. (2020). *Penerapan Video Animasi Menggunakan Teknik Motion Graphic Tentang CPR (Cardiopulmonary Resuscitation) pada Sosialisasi Pertolongan Pertama di Badan Nasional Pencarian dan Pertolongan (Basarnas) Jakarta Pusat*. Palembang: Politeknik Negeri Sriwijaya
- Nabila, N. (2019). Analisis Pemanfaatan Media Visual (Motion Graphic) Dalam Sosialisasi Aplikasi Pelayanan Perizinan Terpadu Satu Pintu (PTSP) Online Di Batam. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 3(1), 39-44. <https://doi.org/10.30871/jamn.v3i1.1351>
- Novitasari, F., Djahir, Y., & Fatimah, S. (2018). Pengaruh Media Adobe Illustrator Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sma Srijaya Negara. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 2(1), 59-67. <https://doi.org/10.36706/jp.v2i1.5535>

- Nufus, A.N. (2020). Skripsi. *Penerapan Video Animasi Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Peduli Lindungi dalam Bentuk Animasi 2 Dimensi dengan Teknik Motion Graphic*. Palembang: Politeknik Negeri Sriwijaya
- Nugraha, M. H. (2019). *Video Animasi Motion Graphic Alur Keberangkatan Dan Kedatangan Penumpang Kereta Api pada Stasiun Kertapati PT. Kereta Api Indonesia (Persero)*. Palembang: Politeknik Negeri Sriwijaya
- Pratiwi, S. I. (2019). Skripsi. *Video Animasi Motion Graphic Pemesanan Tiket Kereta Api pada Kai Access PT. Kereta Api Indonesia (Persero)*. Palembang: Politeknik Negeri Sriwijaya
- Punusingon, R.R., Lumenta, A.S., & Rindengan, Y.D. (2017). Animasi Sosialisasi Undang–Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1), 1-8. <https://doi.org/10.35793/jti.12.1.2017.17796>
- Refita, Y. D. (2017). Pembuatan Motion Graphics sebagai Media Sosialisasi dan Promosi untuk Aplikasi Mobile Trading Online Mandiri Sekuritas. *Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, 1(2), 85-92. <https://doi.org/10.32485/kopertip.v1i02.16>
- Saputra, H., & Widianoro, B. (2019). Analisis Prinsip Motion Graphic Flow pada Iklan Unilever 2019 yang Berjudul “Setiap U Beri Kebaikan”. *TUTURRUPA*, 2(1), 15-32. <https://doi.org/10.24167/tr.v2i1.2987>
- Siahaan, A., Heny A., P., dan Afdhol D. (2021). Motion Graphic for Introducing Colors in English. *Jurnal Integrasi*, 13(1), 32-39. <https://doi.org/10.30871/ji.v13i1.2465>

Siregar, F. (2017). Pembuatan Media Komunikasi Menggunakan Motion Graphic untuk Sosialisasi Job Family pada Bank Indonesia. *Jurnal Desain*, 4(03), 174-183. <http://dx.doi.org/10.30998/jurnaldesain.v4i03.1860>

Soenyoto, Partono. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo

Sudi Anggara, I. G. A., Santosa, H., & Udayana, A. G. B. (2020). Proses Pembuatan Film Animasi 2D Pedanda Bakaa. *Segara Widya : Jurnal Penelitian Seni*, 8(1), 10–19. <https://doi.org/10.31091/sw.v8i1.923>

Sumartini, S., Harahap, K. S., & Sthevany, S. (2020). Kajian Pengendalian Mutu Produk Tuna Loin Precooked Frozen Menggunakan Metode Skala Likert di Perusahaan Pembekuan Tuna. *Aurelia Journal*, 2(1), 29-38. <http://dx.doi.org/10.15578/aj.v2i1.9392>

TalkDGTL. (2017). Panduan Konten Facebook Berdasarkan Survei 2017. Diakses pada 09 Agustus 2022, dari <http://talkdgtl.com/wp-content/uploads/2017/10/survey-konten-facebook.pdf>

Valentina Siska, Putri. (2020). Skripsi. *Analisis Strategi Pemasaran dalam Meningkatkan Target Funding di PT. Bank Syariah Mandiri KC Bukittinggi*. Bukittinggi : IAIN Bukittinggi