

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zainal, Rahmat Shofan Razaqi & Yesi Puspitasari. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Videografi Siswa Kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual Tahun Pelajaran 2020-2021 SMK Al-Falah Pesanggrahan. *Journal Nasional Holistic Science*, 1(2), pp. 39-45.
- Apriansyah, Muhammad Ridwan, Kusno Adi Sambowo & Arris Maulana. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Journal Pendidikan Teknik Sipil (Jpensil)*, 9(1), 12. Doi: 10.21009/jpensil.v9i1.12905.
- Arifin, Khoirul & Sutrisno Widodo. 2014. Pengembangan Media Video Pembelajaran Tentang Pelajaran Videografi Kompetensi Dasar Gerakan Kamera dan Jenis Pengambilan Gambar pada Kamera Video yang Layak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK PGRI 2 Sidoarjo. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.
- Fadhllillah, Ibnu. 2018. Analisis Isi Kuantitatif Teknik Sinematografi dalam Video Klip The Night Karya Avicii. *Skripsi*. Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.
- Fakhriyannur. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teknik Animasi 2 Dimensi Berbasis Adobe Flash untuk Siswa Kelas XI Multimedia di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fikriany, Firllita. 2018. Perancangan Environment sebagai Pendukung dalam Animasi Pendek 2D Mengenai Gangguan Depresi pada Remaja. *E-Proceeding of Art and Design*, 5(3).

- Likert, Rensis. 1932. *A Technique for The Measurment of Attitudes*. New York: New York University.
- Luthiawati, Eka Riris. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphics 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.
- Miranti, Ghaisani Dwi, Dewa Alit Dwija Putra & Siti Hajar Komariah. 2017. Perancangan Animated Motion Graphic sebagai Media Alternatif Pembelajaran Anak Tunagrahita. *E-Proceeding of Art and Design*, 4(3).
- Munir. 2009. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Nurseto, T. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1).
- Nursyah. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Motion Graphic 2D pada mata kuliah Pembelajaran 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.
- Rokhim, Abdul. 2021. Metode Tutor Sebaya sebagai Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Komposisi Foto dan Video (Type of Shot) Siswa Kelas XI PSPT (Broadcast) SMK Negeri 1 Bangil Kabupaten Pasuruan. *Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial*. 12(1).
- Romadonah, Eden Siti & Isma Nastiti Maharani. 2019. Motion Graphic sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Utile*, 5(2).
- Rosalina, Alisa. 2021. Pembuatan Animasi Motion Graphic dalam Pembelajaran Akuntansi Bagan Akun Standar untuk Semester 1 Jurusan Akuntansi

- Politeknik Negeri Sriwijaya. *Skripsi*. Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital, Jurusan Teknik Komputer, Politeknik Negeri Sriwijaya.
- Said, Afrisal. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Motion Graphic untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo. *Skripsi*. Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palopo.
- Sapriyah. 2019. Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1).
- Satria, Pamega Gesa. 2017. Jurnal Tugas Akhir Perancangan Motion Grafis sebagai Media Penunjang Edukasi Potensi Laut Indonesia kepada Masyarakat. *Jurnal Tugas Akhir Karya Desain*.
- Setiawan, Andi. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Solahuddin, M. Fakhri. 2021. Pembuatan dan Penerapan Animasi Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Villamil-Molina. *Skripsi*. Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital, Jurusan Teknik Komputer, Politeknik Negeri Sriwijaya.
- Suardi, Moh. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. (Edisi 1. Cetakan ke-1) Yogyakarta: Deepublish.
- Tamara, Eva Utami. 2021. Implementasi Teknologi Virtual Reality pada Media Pembelajaran Animasi 3D. *Skripsi*. Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital, Jurusan Teknik Komputer, Politeknik Negeri Sriwijaya.
- Vadly, Sasono Handito. 2017. Perancangan Video Motion Graphic Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh November sebagai Media Promosi Kerja Praktik Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual. *Skripsi*. Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Informatika, Institut Bisnis dan Informatika STIKOM.

Wardoyo, Tri Cipto Tunggul. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.

Zulfa, Adin Fahima. 2019. Camera Movement, Camera Angle, dan Shot Size dalam Membangun Jumpscare Film “The Conjuring II”. *Skripsi*. Program Studi Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.