

DAFTAR PUSTAKA

- Anindita, M. & Riyanti, Menul T. 2016. Tren Flat Design Dalam Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, vol.1, no. 1, hal 1-14, ISSN : 2549-7766.
- Arta Jaya, I. 2020. *Pengembangan film animasi 2 dimensi sejarah perang Jagaraga* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Apriansyah, M. R. 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), 9-18.
- Ayuningsih, E., & Gunawan, I. 2022. Perancangan Video Animasi Sebagai Sarana Promosi Berbasis Motion Graphic Pada Taufiq Ponsel. In *Prosiding Seminar Nasional Sosial, Humaniora, dan Teknologi* (pp. 538-542).
- Betancourt, M. 2013. *The History of Motion Graphics*. USA: Wildside Press LLC.
- Binanto, I. 2015. Tinjauan metode pengembangan perangkat lunak multimedia yang sesuai untuk mahasiswa tugas akhir. In *Seminar Nasional Rekayasa Komputer dan Aplikasinya* (pp. 148-155).
- Kustiawan, W., Lubis, C. A., Fahira, L., & Fayrozi, M. F. (2022). Struktur Naskah Radio Citra Ayu Senada (CAS) FM. *JIKEM: Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi dan Manajemen*, 2(2), 2909-2921.
- Lingawan, A., et al. 2019. Gula Aren: Si Hitam Manis Pembawa Keuntungan dengan Segudang Potensi. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Indonesia*, 1(1), 1-25.

- MADCOMS. 2019 . *Mahir dalam 7 Hari Adobe After Effect CS4*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET (Penerbit ANDI).
- Maulana, Y. 2017. <http://swa.co.id/swa/csr-corner/>. Retrieved 2 17, 2017, from <http://swa.co.id/>: <http://swa.co.id/swa/csr-corner/yuswohady-ukm-harus-manfaatkan-perkembangan-digital>
- Munir. 2013. *Multimedia Dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Novtriadi, G., et al. 2022. *PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE SOSIAL MOTION GRAPHIC BANDUNG PISAHKAN SAMPAH KANGPISMAN KOTA BANDUNG (Kecamatan Andir Kota Bandung)*. Ghifari Novtriadi: 186010015 (Doctoral dissertation, Desain Komunikasi Visual).
- Palimbong, Y. W. 2021. *Penerapan Media Video Animasi Dalam Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Bahasa Jerman Siswa Kelas XII SMAN 11 Makassar* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Purhita, E. J., Rahmawati, A. S., & Slamet, A. H. B. N. 2022. Perancangan Video Digital Motion Graphic 2D untuk Promosi Perpustakaan Menggunakan HMDM. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 15(1), 206-218.
- Purwana, D., Rahmi, R., Aditya, S., 2017. Pemanfaatan Digital Marketing Bagi Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah (UMKM) Di Kelurahan Malaka Sari, Duren Sawit. *jpmm* 1, 1–17. <https://doi.org/10.21009/JPMM.001.1.01>
- Pusung, R. A., Tumbel, T. M., & Punuindoong, A. Y. (2018). Pengaruh industri gula aren terhadap tingkat kesejahteraan rumah tangga di Desa Mopolo

- Kecamatan Ranoyapo. *JURNAL ADMINISTRASI BISNIS (JAB)*, 7(2), 10-20.
- Ramadhani, M. F., & Tomponu, A. N. 2022. Implementasi Animasi Berbasis Motion Graphic Sebagai Media Informasi dan Promosi pada Video Profil Senat Akademik Politeknik Negeri Sriwijaya. *Jurnal Laporan Akhir Teknik Komputer*, 2(1).
- 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.
- Rizal, M., Butsiarah, B., & Pahany, M. A. 2021. Perancangan animasi motion graphic sebagai media promosi STMIK AKBA. *Journal of Information System Management (JOISM)*, 3(1), 8-15.
- Rosalia, R., & Hidajat, H. 2022. PERANCANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI" INTERLAC PROBIOTIC" SUPLEMEN ANAK. *Titik Imaji*, 5(1).
- Rosyida, S. 2017. Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran Tentang Pengenalan Vitamin yang Terkandung di Dalam Buah. *Jurnal Teknik Informatika STMIK ANTAR BANGSA*, vol. III, no. 1, hal-18, ISSN 2442-2444.
- Rustan, S. 2019. FLAT DESIGN, <https://www.suriantorustan.com/flat-design/>, diakses pada 15 Juli 2023 pukul 09.00.
- Saputra, R. D., & Wibawa, S. C. 2020. Studi literatur pengembangan motion graphic video sebagai tren media pembelajaran untuk meningkatkan hasil

- belajar. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 371-379.
- SARI, Wahyuni Eka, et al. 2021. Video branding untuk promosi usaha mikro kecil menengah (UMKM). *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 4.1: 10-18.
- Sembiring, E. B. 2022. Media Presentasi Dalam Bentuk Motion Graphic (Studi Kasus: Proses Produksi Detak Kepri Malam Batam Tv). *JOURNAL OF APPLIED MULTIMEDIA AND NETWORKING*, 6(2), 71-83.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Widhiarso, W. 2011. Melibatkan rater dalam pengembangan alat ukur. *Available at SSRN 2593452*.
- Wijaya, W. P., & Sakti, H. G. 2021. Efektivitas Media Pembelajaran Adobe Illustrator Berbasis Tutorial Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Prakarya. *TEACHING AND LEARNING JOURNAL OF MANDALIKA (TEACHER) e-ISSN 2721-9666*, 2(1), 1-10.
- Yulianto, W. W. E. 2023. Buku Pengembangan Tes Identifikasi Keberbakatan Cabang Sepakbola KU 11-13 Tahun Berbasis Software.
- Yunintiyas. 2022. Pembuatan Video Animasi 2D Prosedur Pengajuan Kredit Di Master Cash And Credit Elektronik Furniture Menggunakan Aplikasi Toonboom Harmony. *JUPITER: Jurnal Penelitian Ilmu Dan Teknologi Komputer*, 14(2-a), 177-186.

Yunita, I. R., Pritama, A. D., & Waluyo, R. 2022. Implementasi Teknik Motion Graphics Pada Video Promosi Produk Homecare. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 4(3), 261-268.