

DAFTAR PUSTAKA

- Abarca, R.M. (2021) 'Bab Iii Penelitian', *Nuevos sistemas dinformación*, pp. 2013–2015.
- Aboe, M.R. (2020) 'Penggunaan Media Video Dalam Pembelajaran SPEAKING', *Jurnal Penelitian Humano*, 11(1), pp. 33–38.
- Aji, A. (2019) 'Kreativitas Guru Fiqih Dalam Penggunaan Metode Pembelajaran Di Mts Al-Ma'arif Tulungagung', *Pendidikan*, 84, pp. 65–78. Available at: <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/10276/2/ABSTRAK.pdf>.
- Arasy Zamanullail, Hamidillah Ajie and M. Ficky Duskarnaen (2021) 'Pembuatan Video Motion Graphic Data Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Negeri Jakarta Tahun 2018', *PINTER : Jurnal Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 5(2), pp. 8–14. Available at: <https://doi.org/10.21009/pinter.5.2.2>.
- Artikel, I. (2022) 'PERANCANGAN ANIMASI MOTION GRAPHIC 3D SEBAGAI MEDIA PROMOSI WISATA BANGUNAN SEJARAH KOTA', 4(3), pp. 411–428.
- Aryani, N. and Everlin, S. (2019) 'Perancangan Motion Graphic Tentang Pentingnya Semua Imunisasi Bagi Anak', *Jurnal Titik Imaji*, 2, pp. 29–37. Available at: <http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/>.
- Ayuningsih, E. *et al.* (2022) 'Perancangan Video Animasi Sebagai Sarana Promosi Berbasis Motion Graphic Pada Taufiq Ponsel', pp. 538–542.
- Binanto, I. (2019). *Multimedia Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Ekonomi, F. and Pamulang, U. (2020) 'Jurnal disrupsi bisnis', 3(2), pp. 1–11.
- Enterprise, J. (2019). *Kitab Video Editing dan Efek Khusus*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Haryati, S. (2022) 'Research And Development(R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam', *Academia*, 37(1), p. 13.
- Humairah, M. 2019. Perancangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Untuk Pembelajaran Sejarah. Skripsi, tidak diterbitkan, Universitas Negeri

- Ii, B.A.B. (2019) 'Bab ii tinjauan pustaka 2.1.', (2014), pp. 7–70.
- Iii, B.A.B. (2019) 'Metode', *Oxford Art Online*, pp. 31–38. Available at: <https://doi.org/10.1093/gao/9781884446054.article.t057475>.
- Iii, B.A.B. *et al.* (2019) 'Planning Production Evaluation', pp. 22–27.
- Iii, B.A.B. and Penelitian, A.J. (2019) 'Friska Budrisari, 2014 Study Ethnomathematics Mengungkap Aspek-Aspek Matematika Pada Penentuan Hari Baik Aktivitas Sehari-Hari Masyarakat Adat Kampung Kuta Di Ciamis Jawa Barat Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu', 4.
- Janna, N.M. and Herianto (2021) 'Artikel Statistik yang Benar', *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, (18210047), pp. 1–12.
- Jogatama Purhita, E., Silvi Rahmawati, A. and Hamdanu Budi Nurmana Slamet, A. (2022) 'Perancangan Video Digital Motion Graphic 2D untuk Promosi Perpustakaan Menggunakan HMDM', *Pixel :Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 15(1), pp. 206–218. Available at: <https://doi.org/10.51903/pixel.v15i1.774>.
- Kausar, A. *et al.* (2021) 'PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE KOTA SERANG DENGAN TEKNIK EDITING MENGGUNAKAN ADOBE PREMIER PRO CS 5', 2(1).
- Krasner, J. (2019). *Motion Graphic & Fine Animation*. Oxford: Focal Press.
- Krasner, J. (2022). *Motion Graphic Design : Applied History and Aesthetics*. Oxford: Focal Press.
- Kusrianto, A. (2019). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- Library, P.D. (2020) 'Pre-print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2020', pp. 1–6.
- Laksono, E. W. (2019). Meramalkan Zat Pewarna dengan Pendekatan Partikel dalam Kotak I-Dimensi. *Cakrawala Pendidikan*, 41-42.
- Latuheru, (2019). *Pengertian Media Digital*, 11.
- Megawaty, M. and Wiradinata, E. (no date) 'PERANCANGAN MEDIA INFORMASI PROMOSI TOEKANG', pp. 32–37.
- Moriarty, S. N. (2019). *Advertising Seri Kedelapan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Media Digital Kreasi. 2019. Pengertian Motion Graphic Dan Cara Pembuatannya.

<https://www.dafideff.com/2016/01/pengertian-motion-graphics-dan>

[caramembuatnya.html](#){diakses 23 Februari 2023 pukul 13.00 WIB}

‘Produk, P.D. and Tarik, D.A.N.D. (2023) ‘Pengaruh desain produk, harga, dan daya tarik promosi media sosial instagram terhadap minat beli ulang produk sepatu aerostreet’.

Prastio, R. (2019). *Perancangan Visualisasi Menggunakan Teknik Motion Graphic Untuk Video Iklan Wirajaya Furniture*. Yogyakarta: Universitas Amikom Yogyakarta.

Prawira, S. D. (2019). *Panduan Pengajar Buku Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni Rupa Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Pujiyanto. (2013). *Iklan Layanan Masyarakat*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.

Pranatawijaya, V .H., dkk. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi pada Kuseioner Online. *Jurnal Sains dan Informatika* 5 (2), 128-137.

Rosanaya, S.L. and Fitriyati, D. (2021) ‘Development of Animated Video-Based Learning Media on Service Company Adjustment Journal Materials’, *Educational Science Journal*, 3(5), pp. 2258–2267. Available at: <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/785>.

Ruslan, Aried. 2016. *Animasi: Perkembangan dan Konsepnya*, Bogor: Ghalia Indonesia.

Safitri, L. *et al.* (2021) ‘ANALISIS NILAI NILAI RELIGIUS DALAM FILM ANIMASI “ NUSSA ” EPISODE COMPILATION VOL . 15’, 15(May), pp. 1–7.

Santoso, A.B. and Informasi, S. (2022) ‘PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN STATISTIKA BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA’, 2(9), pp. 1–12.

Sari, I.P. (2019) ‘Perancangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Berbasis Motion Graphic Mengenai Bahaya Zat Adiktif untuk Remaja’, *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 1(1), pp. 43–52. Available at:

<https://doi.org/10.17509/edsence.v1i1.17957>.

Sastypratiwi, H. and Nyoto, R.D. (2020) 'Analisis Data Artikel Sistem Pakar Menggunakan Metode Systematic Review', *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 6(2), p. 250. Available at: <https://doi.org/10.26418/jp.v6i2.40914>.

Sumarna, H. (2022, Januari 25). Konsep Penulisan Cerita, Merancang Cerita, dan Merancang Storyboard. Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia.

Sukarno, I. S. 2014. Perancangan Motion Graphic Ilustratif Mengenai Majapahit Untuk Pemuda-Pemudi. *Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Senirupa dan Desain*. 1(1); 1-9.

Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: ANDI.

Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono, (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Skala, V. (2019) 'Penerapan Video Animasi Motion Graphic Tentang Pembuatan Kartu Identitas Anak di Kecamatan Sukarami', 5(2), pp. 94–100.

Sugiyono, 2014 (2014) 'Pengaruh Faktor-Faktor Motivasi Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Unika Soegijapranata Semarang', *Skala likert 5*, 2(3), pp. 15–22. Available at: <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/84613>.

Sumarni, S. (2019) 'Model penelitian dan pengembangan (RnD) lima tahap (MANTAP)', *Jurnal Penelitian dan Pengembangan*, 1(1), pp. 1–33.

Sutrisman, A., Reality, A. and Graphic, M. (no date) 'Efektivitas Penggunaan', pp. 589–602.

Suyadi, N.A. *et al.* (2023) 'Penerapan 12 Prinsip Animasi Dan Motion Graphics Dalam Multimedia', *Jurnal Jurnal Sains Dan Teknologi (JSIT)*, 3(1), p. 7. Available at: <http://jurnal.minartis.com/index.php/jsit>.

Uns, P.I.P.A.F. (no date) 'Tahapan produksi video'.

- Viona. (2020). Pengembangan Media APSARA (Aplikasi Aksara Jawa) Pada Materi Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V Sekolah Dasar. Malang: Jurnal *https://eprints.umm.ac.id/64763/*. diakses 15 Juli 20203
- Wawancara, P. and Hasil, D. (2019) ‘Lampiran 1 Hasil Wawancara dan Observasi Mengenai Pembelajaran Fisika LEMBAR HASIL RANGKUMAN WAWANCARA DENGAN GURU MENGENAI’.
- Wicaksana, A. and Rachman, T. (2019), *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), pp. 10–27. Available at: <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>.
- Widyastuti, S. H. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*.
- Yusi, H. S. 2020. Metodologi Penelitian Ilmu Sosial Pendekatan Kuantitatif. Jakarta: Citrabooks Indonesia.