

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahmat, 2003. *Pengertian Efektivitas*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Adobe. 2017. *Photoshop Tools galleries*. [Internet]. Tersedia di : <https://helpx.adobe.com/photoshop/using/tools.html>. [Diakses 5 April 2019].
- Ali, Mat. 2014. *Mahir Software Desain Grafis*. Jakarta: Techno Publising.
- Amin, Misbachul. 2017. *Penjelasan Fungsi Tools Panel di After Effect*. [Internet] Tersedia di: <http://www.ilmugrafis.com/after-effect.php?page=penjelasan-fungsi-tools-panel-di-after-effect>. [Diakses 3 April 2019].
- Ansori, Agung Gumelar, dkk. 2016. *Video Monumen Kapal Selam Dengan Teknik Animasi 2D Untuk Menumbuhkan Kesadaran Terhadap Sejarah Surabaya*. Surabaya: Institut Bisnis Dan Informatika Stikom Surabaya.
- Anwari, Khanif. 2017. *Animasi Explainer 2 Dimensi Sebagai Media Informasi Penyuluhan Bahaya Pernikahan Usia Dini*. Purwokerto: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Purwokerto.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fajarwati, Septi. 2017. *Video Animasi 2D Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Bilangan Bulat*. Purwokerto: STMIK Amikom Purwokerto
- Flavell, L. 2010. *Beginning Blender: Open Source 3D Modeling, Animation, and Game Design*. New York: Springer Science Business Media.
- Hadi, Sutrisno. 1986. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Hidayat. 1986. *Teori Efektifitas Dalam Kinerja Karyawan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- KBBI, 2019. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Internet] Tersedia di: <http://kbbi.web.id/pusat>, [Diakses 26 Februari 2019].
- Lutfi, Fandi Nugroho. 2014. Modul Pelatihan Dasar Animasi 3D Blender <https://www.scribd.com/doc/209299471/MODUL-Blender>, [Diakses 5 April 2019].
- Maestri, George. 2006. *Digital Character Animation 3*. Indianapolis : New Riders

- Mafazah, Hanifatul. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video Explainer Model Infographic Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di Man Yogyakarta III*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian.
- Puspita, Ade Eva Fitri Padma. 2017. *Keefektifan Penggunaan Explainer Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas VII Di SMP Negeri 10 Semarang Tahun Ajaran 2016/2017*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Razaq, Abdul dan Ispantoro. 2011. *The Magic of Movie Editing*. Jakarta : Mediakita
- Reno, Terrence. 2016. *Implementasi Motion Grafis Video Animasi 2d Untuk Pengenalan Nirmana*. Batam: Politeknik Negeri Batam.
- Saderi, Eko Cahyono, dkk. 2016. *Perancangan Iklan Kampanye Service Citydengan Menggunakan Teknik Animation Explainerguna Mengenalkan Pelayanan Publik*. Surabaya: STIKOM Surabaya.
- Saksono, Prasetyo Budi.1984. *Efektivitas Prinsip Organisasi*. Jakarta : Galaxy Puspa Mega.
- Salim, Peter dan Yenni Salim. 2002. *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta : Modern English Press.
- Santoso, dan Bambi Gunawan. 2013. *Nganimasi Bersama Mas Be!*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Saputra, Irwan. 2014. *Implementasi Animasi 2D dan Video Explainer pada Iklan Televisi Komunitas Sedekah Buku*. Yogyakarta: STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Simamora, Ns Roymond H. 2008. *Buku Ajar Pendidikan Dalam Keperawatan*. Jakarta: Buku Kedokteran EGC.
- Sitorus. Lamhot. 2015. *Algoritma dan Pemrograman*. Yogyakarta: Andi Offset
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi dengan Metode R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suheri, Agus. 2006. *Animasi Multimedia Pembelajaran*.Cianjur: Universitas Suryakencana.