

DAFTAR PUSTAKA

- Adane, L dan Abeje A. 2012. "Assessment of Familiarity and Understanding of Chemical Hazard Warning Signs among University Students Majoring Chemistry and Biology: A Case Study at Jimma University, Southwestern Ethiopia". *World Applied Sciences Journal*, 16(2), 290-299.
- Anisyah, Hairun. 2019. "Penerapan Video Animasi Motion Graphic Tentang Pembuatan Kartu Identitas Anak Di Kec. Sukarami". *Jurnal Multinetics*, 5(2), 39-45.
- Arif, Yulianto. 2017. "Makna Visual Ikon dalam Animasi Motion Graphic Program Pendidikan SD II Al Abidin Surakarta". *Jurnal Kemadha*, 6(2), 51-56.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajawali Pers.
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Churchill, Gilbert A. 2005. *Dasar-Dasar Riset Pemasaran*. Edisi 4, Jilid I, Alih Bahasa Oleh Andriani, Dkk. Jakarta: Erlangga.
- Curran, Steven. 2000. *Motion Graphics : Graphics Design for Broadcast and Film*. Amerika: Rockport.
- Dantjie, P.R., Baju, W., & Suroto. 2016. "Perbedaan Pengetahuan, Sikap, dan Praktik Keselamatan dan Kesehatan Kerja Laboratorium antara Mahasiswa Program Studi D3 dan S1 pada Institusi Pendidikan di Semarang". *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 4(2), 97-106.
- Dessty, Anatri., dkk. 2012. "Pembelajaran Kimia Dengan Metode Teams Games Tournaments (TGT) Menggunakan Media Animasi dan Kartu

Di Tinjau Dari Kemampuan Memori dan Gaya Belajar Siswa. Universitas Sebelas Maret”. *Jurnal Inkuiri*, 1(3), 171-182.

Emery, S. B., dkk. 2015. “A Review of the Use of Pictograms for Communicating Pesticide Hazards and Safety Instructions: Implications for EU Policy”. *Human and Ecological Risk Assessment: An International Journal*, 21(4), 1062–1080.

Falahudin, Iwan. 2014. “Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran”. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104-117.

Febriansyah, A dan Melwin S. 2016. “Implementasi Motion Graphics Dengan Menggunakan Adobe After Effect Pada Pembuatan Iklan Ramone Café”. *Naskah Publikasi: Jurusan Teknik Informatika dan Sistem Informasi, AMIKOM Yogyakarta*.

Gozan, Misri. 2010. *K3 Dalam Industri Kimia*.

<http://www.staff.ui.ac.id>. [diakses 13-05-2020 pukul 03.00 WIB]

Gunawan, B. B. 2013. *Nganimasi bersama Mas Be!* Jakarta: PT Elex Media Komputindo

Handani, S. W., Suyanto, M., dan Sofyan, A. F. 2016. “Penerapan Konsep Gamifikasi Pada E-Learning Untuk Pembelajaran Animasi 3 Dimensi”. *Jurnal Telematika*, 9(1), 42-53.

Harefa, Nelius. 2018. “Hubungan Motivasi Belajar Terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa Pada Metode Praktikum”. *Jurnal Selaras*, 1(1), 28-38.

Hati, S. W. 2015. “Analisis Keselamatan Dan Kesehatan Kerja (K3) Pada Pembelajaran di Laboratorium Program Studi Teknik Mesin Politeknik Negeri Batam”. *Prosiding SNE” Pembangunan Manusia*

Melalui Pendidikan Dalam Menghadapi ASEAN Economic Community”.

Hidayat, Alfin. 2012. “Pengembangan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) Berbasis Microsoft Office Powerpoint Di SMKN 3 Yogyakarta”. *Skripsi*. Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.

Luther, A. C. 1994. *Authoring Interactive Multimedia*. Academic Press, Inc., Massachusettes.

Nazir, Mohammad. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Purwanti, A dan Haryanto. 2015. “Pengembangan Motion Graphic Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 1 Sekolah Dasar”. *Jurnal Inovasi Teknnologi Pendidikan*, 2(2), 190-200.

Ratnawati, D & S, Setuju. 2019. “Problem Analysis on The Work Cycle of Occupational Safety and Health Management System in Manufacturing Industry”. *International Conference on Technology and Vocational Teachers 2018, Innovation and Development of Technology for Vocational Education*, 535(1), 1-10.

Rejeki, Sri. 2016. *Kesehatan dan Keselamatan Kerja*. Jakarta: Pusdik SDM Kesehatan.

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

Sangi, M. S., dan Adey, T., 2018. “Keselamatan dan Keamanan Laboratorium IPA”. *Jurnal MIPA UNSRAT*, 7(1), 20-24.

- Sari, R. Y. N. I. 2010. "Pemakaian alat pelindung diri sebagai upaya dalam memberikan perlindungan bagi tenaga kerja di ruang cetak Pt. Air Mancur Palur". *Laporan Khusus*.
- Sugianto, A dan Ramadhona, S. 2018. "Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Kesehatan Keselamatan Kerja (K3) Pada SMK Negeri 2 Palembang". *Skripsi*. Jurusan Teknik Informatika, STMIK Palcomtech.
- Sugiyono, 2012, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surachman, Eggy . 2013. *Perancangan Media Belajar Sistem Isyarat Bahasa Untuk Anak Tunarungu*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Suryani, Ratih. 2019. "Implementasi Animasi 2d Pada Iklan Layanan Masyarakat Sebagai Sosialisasi Penyakit DBD". *Jurnal Rekam*, 15(2), 153-165.
- Sutirman. 2013. *Media & Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tijus C., dkk, 2007. *Chapter 2: The Design, Understanding and Usage of Pictograms*. Written Documents in the Workplace.
- Umar. 2014. "Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya D\dalam Pembelajaran". *Jurnal Tarbawiyah*, 11(1), 131-144.
- Walters A. U. C, Lawrence, W., dan Jalsa N. K. 2017. "Chemical laboratory safety awareness, attitudes and practices of tertiary students". *Safety Science*, 96. 161–171.
- Waruwu, S., dan Yuamita, F. 2016. "Analisis Faktor Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) yang Signifikan Mempengaruhi Kecelakaan

Kerjapada Proyek Pembangunan Apartement Student Castle”. *Jurnal Spektrum Industri*, 14(1), 1-108.