

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Ilmu Gizi Materi Zat Gizi Sumber Zat Tenaga di Kelas X Boga 1 SMK N 6 Yogyakarta. Skripsi. Tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arif, Yulianto. 2017. Makna Visual Ikon dalam Animasi Motion Graphic Program Pendidikan SD II Al Abidim Surakarta. *Jurnal Kemadha*, 6(2), 51-56.
- Choizes, Editor. 2019. *Pengertian Skala Likert dan Contoh Cara Hitung Kuesionernya*. <https://www.diedit.com/skala-likert/> [Diakses pada 1 Juli 2020 pukul 17:47 WIB]
- Enterprise Jubilee. 2019. *Adobe Premiere Pro dan CC Untuk Pemula*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Enterprise Jubilee. 2018. *Corel Draw 2018 komplet*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Febriansyah Anugrah. 2015. *Augmented Reality Pengenalan Jenis Hewan Herbivora dengan Objek Animasi Hewan 3D Menggunakan Metode Single Marker*. Batam: Politeknik Negeri Batam.
- Humairah, M. 2015. Perancangan Motion Graphic Iklan Layanan Masyarakat (ILM) Tentang Prilaku Menyimpang Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender (LGBT) pada Masyarakat Bukit Tinggi. *Jurnal Ilmu Desain Komunikasi Visual*, 1(1): 1-14.
- Ideari. H.E. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Untuk Pembelajaran Sejarah. Skripsi, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Semarang.
- Koristanti, Silvinae. 2015. "Pengertian Adobe Premiere dan Sejarahnya". <http://si283.ilearning.me/2015/12/04/pengertian-adobe-premiere-dan-sejarahnya/> [Diakses pada 20 Mei 2020 pukul 14.47 WIB]
- Media Digital Kreasi. 2016. Pengertian Motion Graphics Dan Cara Membuatnya. <https://www.dafideff.com/2016/01/pengertian-motion-graphics-dan-caramembuatnya.html> [diakses 15 Mei 2020 pukul 19.00 WIB]
- Nazir. 2014. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

- Pranatawijaya, V.H., dkk. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains dan Informatika* 5 (2), 128-137.
- Putri, Yesty Desca Refita. 2017. *Pembuatan Motion Graphics Sebagai Media Sosialisasi dan Promosi untuk aplikasi mobile trading online mandiri sekuritas*. *Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*. Politeknik Negeri Jakarta. Jakarta: Yayasan Kopertip Indonesia. Vol 1(2). Hal 85-92.
- Rahman, Adi Rovianto. 2015. *Pengembangan Iklan Layanan Masyarakat Dengan Pendekatan Infografis Tentang Pentingnya Konsumsi Air Putih*. Jakarta: Politeknik Negeri Jakarta.
- Riduwan, 2015. *Skala Pengukuran Variabel – Variabel Penelitian*. Jawa Barat: Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI).
- Ruslan, Arief. 2016. *Animasi: Perkembangan dan Konsepnya*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Saputra, Agesta Budy. 2018. *Pembuatan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Untuk Proyek Purna Jual Datsun Sigap*. *Jurnal Ilmu Multimedia*. 2(2):84-97. Politeknik Negeri Jakarta.
- Siregar, Fairuz. 2017. *Pembuatan Media Komunikasi Menggunakan Motion Graphic Untuk Sosialisasi Job Family Pada Bank Indonesia*. Jakarta: Politeknik Negeri Jakarta.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sukarno, I. S. 2014. Perancangan Motion Graphic Ilustratif Mengenai Majapahit Untuk Pemuda-Pemudi. *Jurnal Tingkat Sarjana bidang Seni rupa dan Desain*. 1(1): 1-9.
- Syahirman M & Umiyati Idris. 2016. *“Metodologi Penelitian”*. Palembang : UPT. Penerbit dan Percetakan Universitas Sriwijaya.
- Supriyadi, 2019. *Pemanfaatan Plugin After Effect Untuk Produksi Film*. *Jurnal Komunikasi*.
- Umam, N. C. (2016). *Perancangan Motion Graphic Pengenalan Batik Gemawang Khas Kabupaten Semarang*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional,

Jakarta: Dikbud, 2006, h. 8.

Yusi, H. S. 2016. *Metodelogi Penelitian Ilmu Sosial Pendekatan Kuantitatif*.

Jakarta: Citrabooks Indonesia.