

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, N. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Anindita, M., & Riyanti, M. T. (2016). Tren Flat Design Dalam Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 1(1), 1–14.
- Anisyah, H., Saputra, H., & Mustaziri, M. (2019). Penerapan Video Animasi Motion Graphic Tentang Pembuatan Kartu Identitas Anak di Kec. Sukarami. *MULTINETICS*, 5(2), 94–100.
- Antonius, S. (2020). Studi Komparasi Bitmap dan Vektor Terhadap Kualitas Digital Art: Case Study Deviantart Nabhan dan Pixeljeff1995. *Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology; Vol 1 No 1 (2020): Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology*.  
<https://journal.uib.ac.id/index.php/cbssit/article/view/1467>
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Dasar - Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asmuni, A. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 281–288.
- Bates, A. W. (2019). *Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning*. Tony Bates Associates Ltd., 767.  
<https://pressbooks.bccampus.ca/teachinginadigitalagev2/>

- Binanto, I. (2013). Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia. *Prosiding Seminar RiTekTra, 1*, 1–7.
- Binanto, I. (2015). Tinjauan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia Yang Sesuai Untuk Mahasiswa Tugas Akhir. *Seminar Nasional Rekayasa Komputer Dan Aplikasinya*, 148–154.
- Blazer, L. (2019). *Animated Storytelling*. Peachpit Press.  
<https://books.google.co.id/books?id=yJnrwAEACAAJ>
- Dahlan, Z. (2021.). *Efektivitas Penggunaan Media Motion Graphic Sebagai Pendukung Pembelajaran Fisika Kelas X IPA di SMA Negeri 3 Barru*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Dewi, N. (2021). *Peranan Literasi Media Sosial Orang Tua pada Pembelajaran Siswa Kelas 1 SDN Jatimalang Menggunakan Video Tutorial*. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan.
- Diah, H., & Astuti, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Rias Wajah Pengantin Barat di SMK N 6 Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7454–7460.
- Ebel, R. L. (1979). The Role of Testing in Basic Education. *NASSP Bulletin*, 63(429), 89–93. <https://doi.org/10.1177/019263657906342916>
- Edwards, A. L. (1957). Techniques of attitude scale construction. In *Techniques of attitude scale construction*. Appleton-Century-Crofts.
- Efendi, Y. A., Adi, E. P., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics Pada Mata Pelajaran IPA di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten

- Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 97–102.
- Hamasdudayeva, F. (2021). *Perancangan Video Tutorial Sistem Pendaftaran Penmaba Universitas Negeri Jakarta Berbasis Motion Graphic*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Haulussy, F. A. P. (2021). *Desain Dan Implementasi Media Tutorial Berbasis Video Untuk Penggunaan Microsoft Office 365 Bagi Civitas Akademika di Universitas Negeri Jakarta*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Hanif, M. (2020). The Development and Effectiveness of Motion Graphic Animation Videos to Improve Primary School Students' Sciences Learning Outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(3), 247–266.
- Hapsari, A. S., & Hanif, M. (2019). Motion graphic animation videos to improve the learning outcomes of elementary school students. *European Journal of Educational Research*, 8(4), 1245–1255.
- Isnaeni, Hardian, R., & Firmansyah, L. (2019). Pembuatan Vidio Motion Graphic Sebagai Media Promosi Jupiter Printing Tegal. *DIII Teknik Elektronika Politeknik Harapan Bersama Tegal*.
- Lukman, L., & Suci, M. (2020). Analisis Perbandingan Kinerja Snort Dan Suricata Sebagai Intrusion Detection System Dalam Mendeteksi Serangan Syn Flood Pada Web Server Apache. *Respati*, 15(2), 6–15.
- Mario, M. (2019). *Perancangan Elemen Visual Flat Design dalam Motion Graphic Infographic" Bahayakah Body Shaming?"*. Tangerang: Universitas Multimedia Nusantara.

- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Press. <https://books.google.co.id/books?id=r3rsAwAAQBAJ>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press. <https://books.google.co.id/books?id=5g0AM1CHysgC>
- Meyer, C., & Meyer, T. (2016). *After Effects Apprentice: Real-World Skills for the Aspiring Motion Graphics Artist*. Taylor & Francis. <https://books.google.co.id/books?id=MwG4CwAAQBAJ>
- Mitchell, B. (2017). *Independent Animation: Developing, Producing and Distributing Your Animated Films*. CRC Press. <https://books.google.co.id/books?id=4rS8DgAAQBAJ>
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121–126.
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219–230.
- Nur Azizah, E. (2018). *Rancang Bangun Aplikasi Multimedia Interaktif Company Profile Inopak Institute Berbasis Android*. Tasikmalaya: Universitas Siliwangi.
- Putra, R. S., Mayasari, R., & Karna, N. B. A. (2018). Implementasi Dan Analisis Keamanan Jaringan Virtual HIPS Snort Pada Layanan Web Server Dengan Penyerangan DOS DAN DDOS. *E-Proceeding of Engineering*, 5(3), 4958–4965.

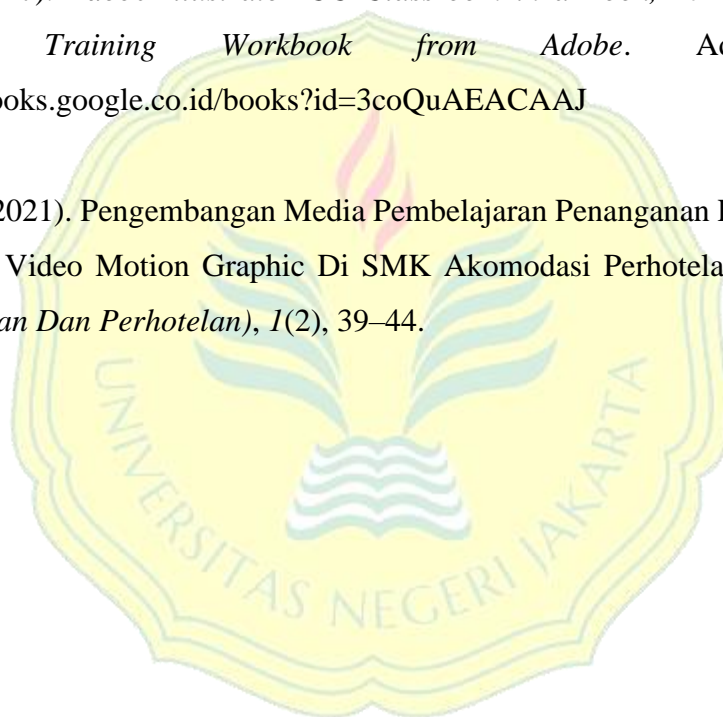
- Rafif, G. N. (2019). *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Motion Graphic pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis untuk Peserta Didik di SMK Program Keahlian Multimedia*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Rall, H. (2017). *Animation: From Concept to Production*. CRC Press.  
<https://books.google.co.id/books?id=bGjAtAEACAAJ>
- Riswandari, N., Yuwita, N., & Setiadi, G. (2021). Pengembangan E-Learning Menggunakan Adobe Animate Creative Cloud Dengan Penerapan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc). *Akademika: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1), 76–92.
- Rusman, dkk. (2019). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Jakarta.
- Sahrin, N., Roestam, R., & Defit, S. (2015). Pengembangan Sistem Keamanan Jaringan Komputer Melalui Perumusan Aturan (Rule) Snort Untuk Mencegah Serangan Syn flood. *SATIN-Sains Dan Teknologi Informasi*, 1(2), 25–31.
- Sucipta, I. G. N. A., Wirawan, I. M. W., & Muliantara, A. (2013). Analisis Kinerja Anomaly-Based Intrusion Detection System (IDS) Dalam Mendeteksi Serangan DOS (DENIAL OF SERVICES) Pada Jaringan Komputer. *JELIKU (Jurnal Elektronik Ilmu Komputer Udayana)*; Volume 1 No 2 - Nopember 2012.  
<https://ojs.unud.ac.id/index.php/JLK/article/view/4894>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Wahidaini, M. (2020). *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Motion Graphic Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Untuk Peserta Didik Di SMK*

*Negeri 48 Jakarta Program Keahlian Multimedia*. Jakarta : Prodi Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

Wahyana, R. (2018). *Pengembangan video pembelajaran menggunakan Proshow pada Materi Satuan Ukur dan Berat*. Lampung: UIN Raden Intan Lampung.

Wood, B. (2017). *Adobe Illustrator CC Classroom in a Book, 2018 Release: The Official Training Workbook from Adobe*. Adobe Press.  
<https://books.google.co.id/books?id=3coQuAEACAAJ>

Yusuf, S. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Penanganan Reservasi Hotel Berbasis Video Motion Graphic Di SMK Akomodasi Perhotelan. *JPP (Jurnal Pendidikan Dan Perhotelan)*, 1(2), 39–44.



*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*