

## DAFTAR PUSTAKA

- Aan, W., Saidatul, I., & Kholida, F. (2021). Implementasi Merdeka Belajar Melalui Kampus Mengajar Perintis Di Sekolah Dasar. *METODIK DIDAKTIK Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 16(2), 102–107.
- Ahmad Zainuri Fachri, Hamidillah Ajie, & Vina Oktaviani. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Smk Negeri 40 Jakarta. *PINTER : Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 5(2), 50–55. <https://doi.org/10.21009/pinter.5.2.8>
- Alisyafiq, S., Hardiyana, B., & Dhaniawaty, R. P. (2021). Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Algoritma dan Pemrograman Dasar Untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 5(2), 135–143. <https://doi.org/10.24036/jpkk.v5i2.594>
- Ambarwati, M. (2022). *Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual untuk SMK/MAK Kelas X Semester 1* (Meylina & R. N. Permana (eds.)). Direktorat Sekolah Menengah Kejuruan dan Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Arasy Zamanullail, Hamidillah Ajie, & 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), 8–14. <https://doi.org/10.21009/pinter.5.2.2>
- Arbiyansyah Gusti, Ridwan Yusuf, B. S. (2022). *PENERAPAN MOTION FLAT DESIGN PADA OBJECT VIDEO PROMOSI CASE STUDI STMIK DHARMA WACANA Program Studi Teknik Informatika , STMIK Dharma Wacana Metro Dosen Tetap Teknik Informatika , STMIK Dharma Wacana Metro Jalan Kenangan No . 3 Mulyojati Kota Metro Email*. 2(1), 2–5.
- Carman, C. (2018). *Visual Design Concepts for Mobile Games* (Issue 1). CRC Press.
- Djumanto, D. (2022). Review : Integrasi Media Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka Belajar di Lingkungan Siswa SMK Dian Puspita Eka Putri

- Djumanto Suti Mayanti A . Pendahuluan Pendidikan merupakan suatu usaha yang dapat digunakan untuk membentuk dan melatih sikap para generasi. *Jurnal Kependidikan Dan Sosial Keagamaan*, 8(1), 1–20. <https://doi.org/10.32923/edugama.v8i1.2468>
- Dr. Hasnul Fikri, M.Pd. dan Ade Sri Madona, S.Pd., M. P. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF. In *Samudra Biru* (Vol. 4, Issue 1).
- Efendi, Y., Adi, E., & 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. <https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p097>
- Fakhri Azmi, & Denny Indrayana Setyadi. (2018). Perancangan Motion Graphic Sebagai Upaya Pengenalan Profesi Bidang Teknologi Maritim FTK ITS Untuk Siswa SMA. *Jurnal Sains Dan Seni Its* , Vol 7(No 2).
- Gahwa, M. H. (2021). Video Motion Graphic sebagai media promosi aplikasi RushTrail menggunakan Style Isometric. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 5(2), 20–29. <https://doi.org/10.30871/jamn.v5i2.3733>
- Gamizar Naufal Rafif, Hamidillah Ajie, & Yuliatris Sastrawijaya. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Motion Graphic Pada Mata Pelajaran Ddg Untuk Peserta Didik Di Smk Program Keahlian Multimedia. *PINTER : Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 5(2), 37–41. <https://doi.org/10.21009/pinter.5.2.6>
- Hani Fahtulaela. (2022). *Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Kuliah Pengolahan Citra Menggunakan Teknik New Seamless Transitions Motion Graphic*. 8.5.2017, 2003–2005.
- Hung, I. C., Kinshuk, & Chen, N. S. (2018). Embodied interactive video lectures for improving learning comprehension and retention. *Computers and Education*, 117, 116–131. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.10.005>
- I Gusti Agung Rangga Lawe, & Dicky Hidayat. (2020). Implementasi Prinsip Multimedia Learning pada E-Book Interaktif “Popout! The Tale Of Peter Rabbit.” *DESKOMVIS: Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual, Seni Rupa*

- Dan Media*, 1(3), 210–217. <https://doi.org/10.38010/dkv.v8i3.22>
- Jayanegara, I. N., & Yasa, I. W. A. P. (2019). Dkv Dalam Pusaran Industri Kreatif. *SENADA (Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur)*, 2, 77–83. <https://eprosiding.std-bali.ac.id/index.php/senada/article/view/213>
- MARETHA SARI, E. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphic Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Pokok Indonesia Zaman Praaksara Di Sma Negeri 4 Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(1), 2–5.
- Murni, S. (2019). Merdeka Belajar. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1–21. <http://fe.unj.ac.id/wp-content/uploads/2020/03/Peran-Strategis-Pemerintah-Daerah-KabKota-Dalam-Implementasi-Merdeka-Belajar.pdf.pdf>
- Onasanya, T. O., Aladesusi, G. A., Taiwo, S. A., Onasanya, S. A., & Adeoye, J. T. (2022). Effect of Technology-Enabled Video Instruction on Senior Secondary School Students' Performance in Selected Technical Drawing Concept in Ilorin. *Indonesian Journal of Educational Research and Technology*, 2(2), 141–148. <https://doi.org/10.17509/ijert.v2i2.43559>
- Pendidikan, K. M., Keunggulan, P., & Lembaran, T. (2021). *KEPUTUSAN MENTERI PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA NOMOR 165/M/2021*.
- Ridwan, R. S., Al-Aqsha, I., & Rahmadini, G. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Penyampaian Konten Pembelajaran. *Inovasi Kurikulum*, 18(1), 38–53. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i1.37653>
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. UNY Press.
- Upadhe, S. N., Shinde, D. D., & Mugale, U. S. (2018). Ease of Use Experimentation of Isometric Template. *Procedia Manufacturing*, 20, 296–299. <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2018.02.044>
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>