

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Nur, B. A., & Wijayanto, D. (2014). Manajemen Kolaboratif untuk Introduksi Pengelolaan Rajungan yang Berkelanjutan Di Desa Betahwalang, Demak. *Journal of Fisheries Resources Utilization Management and Technology*, 3(4):29-36.
- Alwi, S. (2017). Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Itqan*, 8(2):145–167.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Ed ke-3. Jakarta: Bumi Aksara.
- Batubara, H. H. & Batubara, D. S. (2020). Penggunaan Video Tutorial untuk Mendukung Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Virus Corona. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2):74–84.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya* (1st ed.). Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Bonafix, D. N. (2011). Videografi: Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar. *Humaniora*, 2(1):845–854.
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenuddin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di Min Kroya Cirebon. *Al Ibtida*, 3(1):116–137.
- Dharsito, W. (2016). *Dasar Fotografi Digital 3 Menguasai Exposure*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Dwiflora, R.O., Cofriyanti, E., & Mustaziri. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Animasi 2D (Motion Graphic) Mata Kuliah Praktikum Fotografi Dasar. *Cogito Smart Journal*, 7(2):204-215.
- Faisal, A. M., Praherdhiono, H., & Pramono, A. E. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Materi Gaya untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(4):329–335.
- Febriani, C. (2017). Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1):11–21.
- Gani, A., Harsa, K. A., & Arifin, Z. (2019). Analisa Perbandingan Metode Simple Additive Weighting (SAW) Dan Weight Product (WP) Dalam Pemilihan Kamera *Mirrorless*. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 14(2): 76–81.
- Gunawan, A. P. (2013). Pengenalan Teknik Dasar Fotografi. *Humaniora*, 4(1):518–527.

- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Transformasi Pendidikan Abad 21*, 1(15):96–102.
- Halim, B. & Yulius, Y. (2020). Hubungan Peletakan Kamera (Angle) dalam Iklan Berbentuk Video. *Seni Desain dan Budaya*, 5(1):2549–4074.
- Hamasdudayeva, F. (2021). Perancangan Video Tutorial Sistem Pendaftaran Penmaba Universitas Negeri Jakarta Berbasis *Motion Graphic* [skripsi]. Jakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
- Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2):129–150.
- Irfan, A., Mashudi, T., & Murtiningsih. (2016). Perbedaan Media Audio Visual dan Bukan Audio Visual terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV. *WAHANA SEKOLAH DASAR (Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan)*, 24(1):1–8.
- Irfhan, R. A., Suhaedi, D., & Permanasari, Y. (2021). Penggunaan Topsis untuk Menentukan Exposure Terbaik pada Kamera yang Memiliki Sensor M4/3. *Bandung Conference Series: Mathematics*, 1(1):1–6.
- Karwandi, R. A. & Aini, Q. (2015). Prinsip Dasar Pengambilan Gambar dalam Kamera. *ICIT Journal*, 1(1):67-76.
- Koster, J. (2018). *Video in the Age of Digital Learning* (1st ed.). New York: Springer.
- Mahardhika, S. & Fathoni, A. (2013). Storyboard dalam Pembuatan Motion Graphic. *Humaniora*, 4(2):1183-1189.
- Maliki, M. P. (2018). Perancangan Animasi Motion Graphics Prosesi Mapag Karuhun dalam Kesenian Kuda Renggong sebagai Upacara Inisiasi Khitan Di Sumedang. *E-Proceeding of Art & Design*, 5(1):60–65.
- Maryuliana, S. I. & Haviana, S. (2016). Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert. *Jurnal Transistor Elektro dan Informatika*, 1(2):1-12.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Mekongga, I., Sasmita, S., Deviana, H., & Firdaus, A. (2022). Media Pembelajaran Animasi *Shot Size* Sinematografi Berbasis *Motion Graphic* Pada Program Studi TIMD Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya. *Jurnal JUPITER*, 14(2): 671-680.

- Naufal, Y. A. (2022). Pengembangan Video Animasi Motion Graphic untuk Simulasi Syn Flood Attack pada Peserta Didik Jurusan TKJ SMK Negeri 22 Jakarta dengan Pendekatan Sections dan Metode Pengembangan MDLC Luther Sutopo [skripsi]. Jakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
- Nugroho, E. (2018). *Prinsip-prinsip Menyusun Kuesioner*. Malang: Universitas Brawijaya Press.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1):171–187.
- Permatasari, A. I. & Karna. (2019). Penataan Kamera dalam Produksi Musik Show Rewind Camera Arrangement In Music Show “Rewind.” *Jurnal Ilmiah Produksi Siaran*, 5(2):87–95.
- Pohan, A. E. (2020). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah* (1st ed.). Purwodadi: CV. Sarnu Untung.
- Purnama, S. (2013). Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran. *LITERASI*, 4(1):19–32.
- Purwanto, Y. & Rizki, S. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual pada Materi Himpunan Berbantu Video Pembelajaran. *Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*, 4(1):67–77.
- Rafif, G.N. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Motion Graphic* pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis untuk Peserta Didik di SMK Program Keahlian Multimedia [skripsi]. Jakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
- Rafif, G.N., Ajie, H., & Sastrawijaya, Y. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Motion Graphic* pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis untuk Peserta Didik di SMK Program Keahlian Multimedia. *Jurnal PINTER*, (5)2: 1-5.
- Riyadi, T. (2014). Sinematografi dengan Kamera DSLR. *Humaniora*, 5(2):919–929.
- Rusdiansyah, S. & Leonard. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Motion Graphic* Matematika Berbasis Android pada Siswa Kelas V SD Semester 1. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(2):135-144.
- Sadono, S. (2015). *Serial Fotomaster Bedah Kamera*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Santoso, E. (2013). *Bikin Video dengan Kamera DSLR*. Jakarta: MediaKita.
- Sukarno, I. S. & Setiawan, P. (2014). Perancangan Motion Graphic Ilustratif Mengenai Majapahit untuk Pemuda-Pemudi. *Jurnal Tingkat Sarjana Senirupa Dan Desain*, 1:1–9.

- Suryansah, T. & Suwarjo. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2):209–221.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2):103–114.
- Tjin, E. & Mulyadi, E. (2014). *Kamus Fotografi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Tuning, S. P. G., Kesiman, W. A. M., & Darmawiguna, G. M. I. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Dreamweaver Model Tutorial Pada Mata Pelajaran Mengelola Isi Halaman Web Untuk Siswa Kelas XI Program Keahlian Multimedia Di SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 1(2):125–141.
- Utami, A. P., Darlies, M., & Deviana, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komposisi Fotografi Berbasis *Motion Graphic* 2D Dengan Menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle*. *Jurnal Laporan Akhir Teknik Komputer*, 2(1):30-40.
- Wibowo, A., Prasetya, H. Y., Andri, D., & Pratama, A. (2015). Analisis Korelasi Warna Terhadap *Aperture*, *ISO* dan *Shutter Speed* (Exposure Triangle) Kamera Digital Single Lens Reflex. *Jurnal Integrasi*, 130(2):130–135.
- Zamanullail, A., Ajie, H., & Duskarnaen, M. (2021). Pembuatan Video Motion Graphic Data Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Negeri Jakarta Tahun 2018. *Jurnal Pinter*, 5(2):1–7.

