

## DAFTAR PUSTAKA

- Anindyta, A. (2020). Rekreasi Lalu Lintas Darat Perancangan Interior Pusat Edukasi. *Universitas Komputer Indonesia*.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019). Impelementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak. *JEPIN (Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika)*, 5(2), 119–124.
- Buchari, M. Z., Sentinuwo, S. R., & Lantang, O. A. (2015). Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan Bermotor di Dinas Perhubungan, Kebudayaan, Pariwisata, Komunikasi dan Informasi. *Jurnal Teknik Informatika*, 6(1).
- Christiana, E. (2020). Burnout akademik selama pandemi covid 19. *Prosiding Seminar Bimbingan dan Konseling*, 8–15.
- Duan, L., Shao, X., Wang, Y., Huang, Y., Miao, J., Yang, X., & Zhu, G. (2020). An investigation of mental health status of children and adolescents in china during the outbreak of COVID-19. *Journal of Affective Disorders*, 275, 112–118. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jad.2020.06.029>
- Dyannanda, P. P. (2019). Pengaruh Stres Kerja Terhadap Burnout Pada Perawat Ruang Rawat Inap Di Rsud Kota Madiun. *Stikes Bhakti Husada Mulia Madiun*.
- Efrain, R., Manggopa, H. K., & Liando, O. E. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Ipa Sekolah Mengengah Pertama. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(4), 335–341.

- Fatria, F. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(1), 138–144. <https://doi.org/10.32696/ojs.v2i1.158>
- Hamdani, Z. (2021). Pelatihan Pendidikan Bahasa Inggris pada Remaja di Panti Asuhan Alhusna. *Journal of Community Dedication and Development (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(2), 111–170.
- Harun, Y. N. (2021). *Hubungan Work Engagement Dengan Burnout Pada Karyawan Kantor Pos Makassar*. Universitas Bosowa.
- Hirai, T. (2017). Seamless video scene transition using hierarchical graph cuts. Dalam *SIGGRAPH Asia 2017 Posters* (hlm. 1–2).
- Husni, P. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 5. *UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi*.
- Kompas, T. C. F. (2021, September 9). [HOAKS] Kategori Usia Terbaru dari WHO, Pemuda Berusia 18-65 Tahun Halaman 2 - Kompas.com. <https://www.kompas.com/tren/read/2021/09/09/113500065/-hoaks-kategori-usia-terbaru-dari-who-pemuda-berusia-18-65-tahun?page=2>
- Luthfiasari, A., Haswanto, N., & Rizky Mutiaz, I. (2019). Potensi Kinetic Typography Sebagai Media Informasi. Dalam *Jurnal Komunikasi Visual Wimba* (Vol. 10, Nomor 2). <https://www.artofthetitle.com/title>
- Mayer, R. E. (2014). The Cambridge Handbook of Multimedia Learning. Dalam *Cambridge Handbooks in Psychology* (2 ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/DOI: 10.1017/CBO9781139547369>
- Noviyanti, D. W. (2021). *Strategi Coping Stress Pada Mahasiswa Baru Fakultas Kedokteran Dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19*.
- Nurmadiyah, N. (2016). Media pendidikan. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1).
- Orpina, S., & Prahara, S. A. (2019). Self-Efficacy dan Burnout Akademik pada Mahasiswa yang Bekerja. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 3(2), 119–130. <https://doi.org/10.30653/001.201932.93>

- Pramuaji, A. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi pengenalan Corel Draw sebagai sarana pembelajaran desain grafis di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 183–189.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan media video pembelajaran matematika dengan model assure. *Jurnal kebijakan dan pengembangan pendidikan*, 3(1).
- Rafif, G. N. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Motion Graphic Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Untuk Peserta Didik Di Smk Program Keahlian Multimedia. Universitas Negeri Jakarta.
- Ramadhan, S., & Kurhi, M. (2021). Media Promosi pada Campaign Produk PT Wellcomm dengan Teknik Seamless Transitions dalam Video Motion Graphic. *Jurnal Tren Bisnis Global*, 1(1).
- Rosalin, D. (2022). Alasan Mengapa Milenial dan Gen Z Lebih Cepat “Burnout” Saat Bekerja. CXO Media. <https://www.cxomedia.id/business-and-career/20220622124307-61-175312/alasan-mengapa-milenial-dan-gen-z-lebih-cepat-burnout-saat-bekerja>
- Roussos, A., Goenjian, A. K., Steinberg, A. M., Sotiropoulou, C., Kakaki, M., Kabakos, C., Karagianni, S., & Manouras, V. (2005). Posttraumatic Stress and Depressive Reactions Among Children and Adolescents After the 1999 Earthquake in Ano Liosia, Greece. *American Journal of Psychiatry*, 162(3), 530–537. <https://doi.org/10.1176/appi.ajp.162.3.530>
- Samodro, E. (2018). Hubungan antara stres kerja dengan burnout pada karyawan bagian produksi. UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945.
- Triani, E., Octora, M., Yuliyani, E. A., Sari, P. S., & Handito, D. (2021). Pencegahan Burnout Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Tenaga Kesehatan Di Rumah Sakit Universitas Mataram. *Prosiding PEPADU*, 3, 21–26.
- UAD, T. B. (2022). Apa itu Burnout? – BIMAWA-UAD. BIMAWA-UAD. <https://bimawa.uad.ac.id/apa-itu-burnout/>
- Umam, N. C. (2016). Perancangan Motion Graphic Pengenalan Batik Gemawang Khas Kabupaten Semarang. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

- Utami, H., & Pujiningsih, S. (2022). Membangun Generasi Muda yang Mampu Melewati Masa Pandemi dengan Menjaga Kesehatan Mental. *Jurnal Karinov*, 5(1). <https://doi.org/10.17977/um045v5i1p014>
- Vasiljevic, V. D. (2021, Februari 12). *Top 10 Motion Graphics techniques in 2021*. <https://school.craterstudio.com/en/top-10-motion-graphics-techniques-in-2021/>
- Yunita, L. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan di SMP 1 Darussalam. *UIN Ar-Raniry Banda Aceh*.
- Zamanullail, A., Ajie, H., & Duskarnaen, M. F. (2021). *Pembuatan Video Motion Graphic Data Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Negeri Jakarta Tahun 2018*. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/pinter.5.2.2>

