

DAFTAR PUSTAKA

- Abstrak Claudia Shindi Mersa.* (2022). 3
- Aini, N., Siti, A., & Yulia, C. (2017). Pengaruh Penggunaan Audio Visual Pada Pencapaian “Kompetensi Dasar Mengolah Stock, Soup Dan Sauce” Siswa Smk 3 Cimahi. *Media Pendidikan, Gizi, Dan Kuliner*, 2(1), 24–32.
- Anita, R. D., & Marisa, F. (2017). Rancangan Video Media Promosi Berbasis Motion Graphic 2D Untuk Meningkatkan Jumlah Mahasiswa Universitas Widyagama Malang. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 2(1).
- 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>
- Azhar Arsyad. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raiawali Pers
- Binanto, I. (2004). Kajian metode-metode pengembangan perangkat lunak multimedia. *Jurnal Penelitian.*, 17(1), 42–52.
- Fahtulaela, H. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Kuliah Pengolahan Citra Menggunakan Teknik New Seamless Transitions Motion Graphic. Jakarta: Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta.
- Fauzyah, R., & Franzia, E. (2018). Motion Graphic Promosi Pasar Papringan Di Temanggung, Jawa Tengah. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 3(2), 159-174.
- Gamizar, N. R. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Motion Graphic Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Untuk Peserta Didik Di SMK Program Keahlian Multimedia. Jakarta: Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta
- Genta, V (2021). *E-Promosi Sekolah dalam Bentuk Motion Graphic*
- Handayani, I., Febriyanto, E., & Sururi, A. (2018). Desain Video Berbasis Motion Graphic untuk PPDB SMK Harapan Indonesia 1 dan 3. *Sisfotenika*, 8(2), 166. <https://doi.org/10.30700/jst.v8i2.409>
- Hendri, Martin. (2016). *Perancangan Media Promosi Mengenal Sejarah di atas Rel*. Universitas Kristen Satya Wacana. Program Studi Desain Komunikasi Visual.
- Krisbiantoro, D., Handani, S. W., & Falah, I. J. (2021). Video Animasi Motion Graphic Dan Tipografi Kinetik Sebagai Media Sosialisasi Pencegahan Virus Corona. *Jurnal Bahasa Rupa*, 4(2), 125-133.
- Malau, H. (2017). *Manajemen Pemasaran :Teori dan Aplikasi Pemasaran Era Tradisional Sampai Era Modernisasi Global, Cetakan Ke-1*. Bandung: Alfabeta.

- Mayer, R. E. (2014). Research-Based Principles for Designing Multimedia Instruction Overview of Multimedia Instruction. *Acknowledgement and Dedication*, 1–12. http://hilt.harvard.edu/files/hilt/files/background_reading.pdf
- Mumuh. (2019). *Strategi Promosi dan Komunikasi*. Universitas Terbuka. Manajemen Pemasaran.
- Nastiti, M. D. (2021). *PEMBUATAN ANIMASI 2D (MOTION GRAPHIC) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA KULIAH ETIKA PROFESI MATERI “ETIKA BERBUSANA DAN WIRAGA”* (Doctoral dissertation, Politeknik Negeri Sriwijaya).
- Prasetya, K. A., Wardhana, M. I., & Sumarwahyudi, S. (2021). Pengembangan Media Berbasis Motion Graphic tentang Program Sekolah Ramah Anak untuk Kelas VIII SMPK Kolese Santo Yusup 2 Malang. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(11), 1575-1585.
- Purwana, D., Rahmi, R., & Aditya, S. (2017). Pemanfaatan Digital Marketing Bagi Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah (UMKM) Di Kelurahan Malaka Sari, Duren Sawit. *jpmm* 1, 1 - 17.
- Puspita, A. E. F. P. (2017). Keefektifan Penggunaan Explainer Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Kelas Vii Di Smp Negeri 10. *Program Studi Pendidikan Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang*, 1, 91. explainer video, efektif, hasil belajar IPS, media pembelajaran.
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Ramdhan, S., & Kurhi, M. (2021). Media Promosi pada Campaign Produk PT Wellcomm dengan Teknik Seamless Transitions dalam Video MotionGraphic. *Jurnal Tren Bisnis Global*, 1(1). <https://media.neliti.com/media/publications/348045-media-promosi-pada-campaign-produk-pt-we-7489ddc6.pdf>
- Siddiq, Y. I., Sudarma, I. K., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 49-63.
- Sembiring, E.B. dan Florentina, E. (2020), *Multimedia-Media Pembelajaran untuk Mendokumentasikan Aplikasi Komputer*, PolibataPress, Batam.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Umam, N. C. (2016). *Perancangan Motion Graphic Pengenalan Batik Gemawang Khas Kabupaten Semarang*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta. <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/1840>