

DAFTAR PUSTAKA

- American Psychological Association. (n.d.). *Mindfulness*. Retrieved April 2024, from American Psychological Association: <https://www.apa.org/topics/mindfulness>
- Aprianto, H., & Saputro, A. (2019). Motion Graphic "Akhlak" Sebagai Media Edukasi Penyimpangan Perilaku Sosial Pada Remaja. *Jurnal Bahasa Rupa*, 3. Doi:10.31598/bahasarupa.v3i1.432
- Arikunto, S., Jabar, & Abdul, C. S. (2014). *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan (Ed.2)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariyati, S., & Misriati, T. (2016). Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna. *Jurnal Teknik Komputer Amik Bsi*, 116-121.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ayu, E., Febrianti, F., & Monoarfa, M. (2021). Pengembangan Desain Pembelajaran Online SYAM-OK Pada Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. *Journal of Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communication*.
- Bahrin, S., Alifah, S., & Mulyono, S. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Survey Pemasaran dan Penjualan Berbasis Web. *Jurnal Transistor Elektro dan Informatika (TRANSISTOR EI)*, 2(2), 81-88.
- Binanto, I. (2015). Tinjauan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia Yang Sesuai Untuk Mahasiswa Tugas Akhir. *Seminar Nasional Rekayasa Komputer dan Aplikasinya*, 978-602. Retrieved from https://www.researchgate.net/profile/Iwan-Binanto/publication/303681255_Tinjauan_Metode_Pengembangan_Perangkat_Lunak_Multimedia_Yang_Sesuai_Untuk_Mahasiswa_Tugas_Akhir/Links/574d01cc08ae061b3301eab/Tinjauan-Metode-Pengembangan-Perangkat-Lunak-Multimedia-
- Brame, C. J. (2016). Effective Educational Videos: Principles. *CBE life sciences education*. Doi:10.1187/cbe.16-03-0125
- Creswell, D. J. (2017). *Mindfulness Intervention*. The Annual Review of Psychology.
- Finthariasari, M., Febriansyah, E., & Pramadeka, K. (2020). Pemberdayaan Masyarakat Desa Pelangkian Melalui Edukasi Dan Literasi Keuangan Pasar Modal Menuju Masyarakat Cerdas Berinvestasi. *Www.jurnalumb.ac.id*, 3(1).

- Gallagher, R., & Paldy, A. M. (2007). *Exploring Motion Graphics*. Canada: Thomson Delmar Learning.
- Gazali, H. (2019). *Islam Untuk Generasi-Z*. Jakarta: Wahid Foundation.
- Giraldi, T. (2019). *Psychotherapy, Mindfulness and Buddhist Meditation*. Springer International Publishing. Doi:<https://doi.org/10.1007/978-3-030-29003-0>
- Gst Ayu Irma Dewi Jumaheni, I., Wayan Rati, N., & Komang Sudarma, I. (2021). Understanding Plant Reproductive System Through Animated Videos with Project-Based Learning Activities. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2), 202-211.
- Heinich, R. (1998). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Pearson College Div.
- Krasner, J. (2008). *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*. Focal Press.
- Kusumadinata, A. A., Ratnamulyani, I. A., & Nurmansyah, M. R. (2019). Hubungan Motion Graphic Sebagai Konten Promosi Sekolah di Media Sosial. *Communications*, 1(2), 77-90. Doi:<https://doi.org/10.21009/Communications.1.2.4>
- Luther, C. A. (1994). *Authoring Interactive Multimedia*. Boston: AP Professional.
- Mosca, J. B., Curtis, K. P., & Savoth, P. G. (2019). New Approaches to Learning for Generation Z. *Journal of Business Diversity*(3), 66-74. Doi:10.33423/jbd.v19i3.2214
- Mufidah, I., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Development of Learning Media for Video Audio-Visual Stop Motion Based on Contextual Teaching and Learning in Science Learning Water Cycle Material. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(3), 449.
- Neff, K., & Germer, C. (2018). *The Mindful Self-Compassion Workbook: A Proven Way to Accept Yourself, Build Inner Strength, and Thrive*. New York: The Guildford Press.
- Nielsen, J. (2000, March 18). Retrieved from <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>
- Nugroho, D. A., Hermastuti, & Uminingsih. (2017). Membangun Game Edukasi "Mathematic Maze" Berbasis Android. *Jurnal Statistika Industri dan Komputasi*, 2, 67-77.
- Pakpahan, A., & Mansoor, A. Z. (2021). Analisis Prinsip Motion Graphic Pada Video "The Genius Of Marie Curie". *Jurnal Komunikasi Visual Wimba*, 12(2), 96-109.

- Prambudi, S., & Riskiono, S. D. (2021). Media Pembelajaran Pengenalan Kunci Dasar Gitar Akustik Menggunakan Construct 2. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi (JIITI)*, 2(1), 16-25.
- Putri, W. L. (2021). Perancangan Media Pengenalan Program Studi Menggunakan Motion Graphic. *JR: Jurnal Responsive Teknik Informatika*, 5. Doi:10.36352/jr.v5i2
- Rahim, B. (2020). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada - Rajawali Pers.
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. KEMENAG RI.
- Roedavan, R., Pudjoatmodjo, B., & Sujana, A. P. (2020). Doi:10.13140/RG.2.2.16273.92006
- Romdania, S. S., Isjoni, & Suroyo. (2024). Collection Based Storyline Developer In Pekan Baru's Sang Nila Utama Museum. *Santhet : Jurnal Sejarah, Pendidikan, dan Humaniora*, 8, 69-75. Doi:10.36526/js.v3i2.3194
- Sari, E. M., & Anggapuspa, M. L. (2021). Perancangan Video Motion Graphic Peduli Kertas Peduli Pohon Sebagai Media Edukasi Peduli Lingkungan Untuk Siswa Kelas Enam Di Sekolah Dasar Negeri Samir Tulungagung. *Jurnal Barik*, 2(1), 77-90. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Somantri, C. P., & Rahajaan, J. D. (2016). Perancangan Motion Graphic Edukasi Kesehatan Manfaat. *E-Proceeding of Art & Design*, 3, 688.
- Suyadi, N. A., Zaki, A., Sitepu, A., Andrea, K., & Ikhwan, A. (2023). Penerapan 12 Prinsip Animasi Dan Motion Graphics Dalam Multimedia. *Jurnal Jurnal Sains Dan Teknologi (JSIT)*, 3, 7-13. Doi:10.47233/jsit.v3i1.446
- Veza, O., Devega, A. T., Muwaddah, M. A., & Arifin, N. Y. (2020). Desain dan Analisis Implementasi Motion Graphic Program Publikasi Sebagai Media Promosi Batam TV. *Jurnal Teknik Ibnu Sina JT-IBSI*, 5. Doi:10.3652/jt-ibsi.v5i02.252
- Wahyuni, N. I., Sudatha, I. W., & Jayanta, I. L. (2021). The Use of Tutorial Video in Learning Energy Sources. *International Journal of Elementary Education*, 5, 479-487. Doi:10.23887/ijee.v5i3.36596