

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arkadiantika, I., Ramansyah, W., Effindi, M. A., & Dellia, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Virtual Reality* Pada Materi Pengenalan Termination Dan *Splicing Fiber Optic*. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 29. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2298>
- Atjil, S. K. (2024). PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA INFORMASI *SELF-ESTEEM* REMAJA AKHIR. *Jurnal Dimensi DKV: Seni Rupa Dan Desain*. <https://doi.org/https://doi.org/10.25105/jdd.v10i1.22590>.
- Azizah, H. N., & Khotimah, K. (2021). Media *Motion Graphic* Video pada Mata Kuliah Bahan Ajar Cetak Materi Lembar Kerja Siswa dalam Menunjang Pembelajaran di Era Disrupsi. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1–8. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/44445/37790>
- Damayanti, S. (2023). Metode Penciptaan Desain Kerajinan Menggunakan Adobe Illustrator. *Fashion and Fashion Education Journal*, 12(1), 54–61. <https://doi.org/10.15294/ffej.v12i1.58371>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/JSR.V1I1.993>
- Dewantoro, P. A. (2024). PERANCANGAN VIDEO ANIMASI *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI SALAH SATU MEDIA EDUKASI PENCEGAHAN BURNOUT PADA GENERASI MUDA [Universitas Negeri Jakarta]. <http://repository.unj.ac.id/id/eprint/43442>
- Enterprise, J. (2020). *Panduan Adobe Illustrator*. Elex Media Komputindo. https://books.google.co.id/books?id=nFnYDwAAQBAJ&dq=adobe+illustrator+adalah&lr=&source=gbs_navlinks_s
- Fujianto, R. Z., & Antoni, C. (2020). PRODUKSI DAN EFEKTIVITAS *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA PROMOSI ZETIZEN BATAM POS. *JOURNAL OF DIGITAL EDUCATION, COMMUNICATION, AND ARTS (DECA)*, 3(02), 104–123. <https://doi.org/10.30871/DECA.V3I2.2202>
- Handayani, W., Ulum, R., & Khofia, N. (2025). PSIKOLOGI WARNA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI: PENGARUH WARNA TERHADAP EMOSI, PERSEPSI, DAN PERILAKU KONSUMEN. *PSIKIS: Jurnal Ilmu Psikiatri Dan Psikologi*, 1(1), 39–48. <https://www.jurnalp4i.com/index.php/psikis/article/view/5184/3795>
- Harden-Wolfson, E. (2024). Reaching for the right to higher education: evidence

- from 15 countries. In *UNESCO International Institute for Higher Education in Latin America and the Caribbean*. IESALC. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000392154>
- Irawan, N. P., & Kusumandyoko, T. C. (2022). PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* UNTUK MENGENALKAN KULINER TIMUR TENGAH DI KAMPUNG ARAB SURABAYA. *Jurnal Barik*, 4(1), 205–218. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/48630/40544>
- Jasir, M. S., & Aulia, H. M. (2025). *Ipang: Alumni UNJ yang Menginspirasi, Dari Disabilitas Menuju Prestasi - UNJ*. Universitas Negeri Jakarta. <https://unj.ac.id/ipang-alumni-unj-yang-menginspirasi-dari-disabilitas-menuju-prestasi/>
- Johan, J. R., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan Model *Four-D* dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(06), 372–378. <https://doi.org/10.58812/JPDWS.V1I6.455>
- KBBI. (n.d.). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa. Retrieved April 29, 2025, from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/disabilitas>
- Kemendikbudristek. (2023). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 48 Tahun 2023 tentang Akomodasi yang Layak untuk Peserta Didik Penyandang Disabilitas pada Satuan Pendidikan Anak Usia Dini Formal, Pendidikan Dasar, Pendidikan Menengah, dan Pendidikan. In *Kemendikbudristek*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kemenristekdikti. (2017). Panduan Layanan Mahasiswa Disabilitas di Perguruan Tinggi. *Ristekdikti*, 53(9), 1689–1699.
- Khoirudin, M. A., & Ramdhan, Z. (2018). Perancangan *Motion Graphic* Dalam Pencegahan Penderita Depresi Pada Remaja Di Kota Bandung *Motion Graphic Design As Prevention of Depression in Adolescent Patients in Bandung City*. *E-Proceeding of Art & Design*, 5(3), 2031–2036. https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/181791/jurnal_eproc/perancangan-motion-graphic-sebagai-media-informasi-tentang-tradisi-pemakaman-mepasah-di-desa-trunyan-untuk-remaja-bali.pdf
- Kurniawan, R., & Putra, D. P. (2022). Perancangan *User Interface* Sistem Kredit Aktivitas Mahasiswa STMIK “AMIKBANDUNG” Berbasis *Website* Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Journal of Information Technology*, 4(1), 23–30. <https://doi.org/10.47292/JOINT.V4I1.77>
- Kusuma, J. W., Supardi, Akbar, M. R., Hamidah, Ratnah, Fitrah, M., & Sepriano. (2023). *DIMENSI MEDIA PEMBELAJARAN (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)* (Efira

(ed.); 1st ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia. www.sonpedia.com

- Lestari, R. R. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *Microlearning* pada Mata Kuliah Sistem Multimedia di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Jakarta [Universitas Negeri Jakarta]. <http://repository.unj.ac.id/id/eprint/45871>
- Lindartono, J. R., & Yahya, S. (2022). Perancangan *Motion Graphic Series* sebagai Media Edukasi tentang Depresi bagi para Remaja. *MAVIS : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(02), 56–67. <https://doi.org/10.32664/mavis.v4i02.761>
- Lubis, B. S., Sari, S. P., Siregar, E. F. S., & Batubara, I. H. (2022). Pemanfaatan Adobe Illustrator (AI) Sebagai Aplikasi Desain Bahan Ajar Berbasis Komik. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(4), 624–635. <https://doi.org/10.30651/aks.v6i4.9851>
- Maftuhin, A., Ro'fah, Muqowim, Zulaikha, S. R., Saadah, N., Hak, N., Arifin, A. Z., Setyo, B., Haq, M. I., Kusuma, B. M. A., Daulay, H., Andayani, Marwiyah, Sekaringsih, R. B., Puspitasari, N., Hajrawati, A., Khuluq, L., Prastowo, A., Zain, L., & Aminah, S. (2020). Mengajar Difabel di Kampus Inklusif: Pengalaman UIN Sunan Kalijaga (Arif Maftuhin (ed.)). PLD Press. <https://books.google.co.id/books?id=iaz3DwAAQBAJ>
- Maydiantoro, A. (2021). *Research Model Development: Brief Literature Review*. *JURNAL PENGEMBANGAN PROFESI PENDIDIK INDONESIA (JPPPI)*, 1(2), 29–35. http://repository.lppm.unila.ac.id/43959/1/ARTICLE_JPPPI.pdf
- Melani, N. P., Gusrayani, D., & Nugraha, R. G. (2024). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN *MOTION GRAPHIC* PADA MATERI PETA DAN KOMPONENNYA. *EDU RESEARCH*, 5(3), 62–70. <https://doi.org/10.47827/jer.v5i3.227>
- Muna, K. N., & Wardhana, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Perkenalan Diri dan Keluarga untuk Kelas 1 SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 175–183. <https://doi.org/10.26740/EDS.V5N2.P175-183>
- Nurhasana, I. (2021). PENGGUNAAN MEDIA AUDIO-VISUAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 217–229. <https://doi.org/10.55210/AL-FIKRU.V2I2.573>
- Pakpahan, A., & Mansoor, A. Z. (2022). *ANALYSIS OF MOTION GRAPHIC PRINCIPLES IN THE GENIUS OF MARIE CURIE VIDEO*. *Wimba : Jurnal Komunikasi Visual*, 12(2), 96–109. <https://doi.org/10.5614/JKVV.2022.12.2.2>
- Pamuji, S. A. (2023). ADOBE AFTER EFFECTS SOFTWARE VIDEO EDITING DAN *MOTION GRAPHICS* YANG POPULER. *Sainsbertek Jurnal Ilmiah*

Sains & Teknologi, 4(1), 66–69. <https://doi.org/10.33479/SB.V4I1.238>

- Pramana, A., & Tisnawati, R. (2022). PEMBUATAN VIDEO ANIMASI DUA DIMENSI TENTANG SIMULASI PENERIMAAN KUNJUNGAN KERJA KE DPRD KABUPATEN BANDUNG BARAT DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE AFTER EFFECT. *JITS (Journal of Information Technology Student)*, 1(2), 29–41. <https://www.piksiganesha.ac.id/index.php/jits/article/view/888/530>
- Pratama, M. G. I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi Dengan Menggunakan Adobe After Effect [IAIN Metro]. <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/9547>
- Putra, Y. B. S. (2022). Training Dan Edukasi Anti *Bullying* Siswa Di Sekolah Sebagai Bentuk Implimenteasi Nilai Hak Asasi Manusia (HAM). *Suparyanto Dan Rosad* (2015. <https://doi.org/10.31219/OSF.IO/ZS2NW>
- Putri, E. J., Nurfitriana, A., Putra, N. W., & Fami, A. (2023). PEMBUATAN MOTION GRAPHICS PENDAFTARAN NPWP PRIBADI DENGAN MODEL PENGEMBANGAN 4D DI KPP PRATAMA BOGOR. *VISWA DESIGN: Journal of Design*, 3(2), 105–121. <https://doi.org/10.59997/VIDE.V3I2.2889>
- Rahadiani, A., Setiawan, B., & Yani, A. R. (2024). Perancangan Motion Graphic Bahaya Perundungan Dunia Maya Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sekolah Menengah Pertama. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 7(6), 5210–5216. <https://www.jiip.stkipyapisdampu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/4437/3636>
- Rahmana, P. N., N. D. A. P., & Damariswara, R. (2022). PEMANFAATAN APLIKASI TIKTOK SEBAGAI MEDIA EDUKASI DI ERA GENERASI Z. *Akademika*, 11(02), 401–410. <https://doi.org/10.34005/AKADEMIKA.V11I02.1959>
- Rifa'i, I., Riyanto, A. B., & Darmawan, A. (2024). PEMBUATAN VIDEO ANIMASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENTINGNYA MENGOLAH SAMPAH SEJAK DINI. *Perwira Journal of Science & Engineering*, 4(2), 105–111. <https://doi.org/10.54199/PJSE.V4I2.322>
- Sugiyono. (2022). METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D (27th ed.). CV. Alfabeta.
- Umasugi, M. T. (2021). Sosialisasi dan Edukasi Pemberian Vaksin Sebagai Upaya Trust Pada Masyarakat Kota Ambon. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 1(2), 5–7. <https://doi.org/10.31004/JH.V1I2.12>
- United Spinal Association. (2023). *Disability Etiquette Guide*. United Spinal

Association. <https://unitedspinal.org/top-10-disability-etiquette/>

UU. (2016). *Undang-Undang (UU) Nomor 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas* (Vol. 15, Issue April). Pemerintah Pusat Indonesia.

Wibawa, I. B. G. M., Ramdhan, Z., & Lionardi, A. (2022). Perancangan *Motion Graphic* Sebagai Media Informasi Tentang Tradisi Pemakaman Mepasah Di Desa Trunyan Untuk Remaja Bali. *E-Proceeding of Art & Design*, 8(5), 32–42.

https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/181791/jurnal_eproc/perancangan-motion-graphic-sebagai-media-informasi-tentang-tradisi-pemakaman-mepasah-di-desa-trunyan-untuk-remaja-bali.pdf

Widinarsih, D. (2019). PENYANDANG DISABILITAS DI INDONESIA: PERKEMBANGAN ISTILAH DAN DEFINISI. *JURNAL ILMU KESEJAHTERAAN SOSIAL*, 20(2), 127–142. <https://core.ac.uk/download/pdf/270221579.pdf>

World Health Organization. (2023). *Disability*. World Health Organization. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/disability-and-health>

Wulandari, A. (2024). RANCANG BANGUN *MOTION GRAPHIC* “CUKUP” SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENCEGAHAN BODY SHAMING UNTUK REMAJA [Universitas Pendidikan Indonesia]. <https://repository.upi.edu/>

Yu, Z., & Gao, M. (2022). *Effects of Video Length on a Flipped English Classroom*. *SAGE Open*, 12(1). <https://doi.org/10.1177/21582440211068474>

Zamanullail, A., Ajie, H., & Duskarnaen, M. F. (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>