

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, R. (2017). Kesalahan Berbahasa dalam Karangan Deskripsi Berbahasa Mandarin Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin. (*PARAMASASTRA*) *Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya*, 4(1), 128–145. <https://doi.org/10.26740/parama.v4n1.p%25p>
- Afridzal, A. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar dan Video Animasi pada Materi Karangan Deskripsi di Kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh. *Tunas Bangsa*, 5(2), 231–247.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Alexander, O. (2021). *Kupas Tuntas Aplikasi Editing Video Keren (Adobe Premier Pro)*. Media Sains Indonesia.
- Anisa, N., Uswatun, D. A., & Sutisnawati, A. (2021). Pengembangan Media Powerpoint Motion Graphics Sederhana dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 5(1), 78–94. <https://doi.org/10.32934/jmie.v5i1.220>
- Anita, R. D., & Marisa, F. (2017). Rancangan Video Media Promosi Berbasis Motion Graphic 2D untuk Meningkatkan Jumlah Mahasiswa Universitas Widyagama Malang. *Journal of Information Technology and Computer Science (JOINTECS)*, 1(2), 1–5. <https://doi.org/10.31328/jointecs.v2i1.417>
- Antony, & Wibowo, T. (2020). Perancangan Video Animasi Tentang Proses Pengembangan Video Game. *Journal of Information System and Technology*, 1(2), 76–91. <https://doi.org/10.37253/joint.v1i2.4312>
- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 8–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>

- Arfida, S., Wibowo, H., & Setya, A. F. (2020). Penerapan Teknologi Android Terhadap Aplikasi Panduan Penggunaan Software Adobe Audition. *TEKNIKA*, 14 No.2, 95–102. <http://jurnal.polsri.ac.id/index.php/teknika/article/view/2455>
- Asmoro, S. W., & Pramono, J. (2021). *Animasi 2D dan 3D SMK/MAK Kelas XI. Kompetensi Keahlian Multimedia. Program Keahlian Teknik Komputer dan Informatika*. Penerbit Andi.
- Atsani, KH. L. G. M. Z. (2020). Transformasi Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82–93.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31–43. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Cahyadi, M. W., Arthana, I. K. R., & Pradnyana, I. M. A. (2020). Pengembangan Media Sosialisasi "Disiplin Lalu Lintas" Unit Dikyasa dengan Animasi Motion Graphic dan Konsep Art Animasi "Studi Kasus: Unit Dikyasa Satlantas Polres Buleleng". *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2), 254–264. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v17i2.25950>
- Damayanti, & Wulandari, H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic untuk Siswa Kelas XI pada Desain Multimedia di SMKN 1 Cibadak. *Jurnal Kependidikan*, 22–31.
- Dikka Dwiyaniti, Z. R. (2019). Perancangan Storyboard dalam Film Pendek Animasi 2d "Lovely Paws" Storyboard Design of Short Animation 2d "Lovely Paws." *E-Proceeding of Art & Design*, 6(2), 1681–1690.
- Efendi, N. M. (2018). Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital pada Start Up sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif). *Jurnal Pendidikan, Sosiologi Dan Antropologi*, 2(2), 173–182. <https://doi.org/10.20961/habitus.v2i2.28788>
- Efendi, Y. A., Adi, E. P., & Sulthoni. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics pada Mata Pelajaran IPA di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 97–102. <https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p097>

- Fabrian, D., Kurniawan, A. K., & Aji, P. (2018). Panduan Belajar Interaktif Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia untuk SD Kelas 3. *EProceeding of Applied Science*, 4(1), 151–160.  
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/view/6012/5991>
- Faizal, G. R. (2019). Video Dokumenter Instruksional Sains Membaca Indah Geguritan untuk Siswa Kelas VIII SMP di Kabupaten Magelang. *UNNES Repository*.
- Felisa, J. (2020). Penerapan Actionsript pada Adobe Photoshop. *Pusat Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat STMIK LIKMI*, 19(2), 61–64.  
<https://doi.org/10.37595/mediainfo.v19i2.42>
- Fidriyani, E., & Karnadi, V. (2020). Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Mandarin Berbasis Android. *Khazanah Ilmu Berazam*, 3(2), 253–262.
- Hamka, D., & Effendi, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo pada Mata Kuliah Fisika Dasar di Program Studi Pendidikan IPA. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(1), 19–33.  
<https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i1.7111>
- Helena, W. M., & Yulianto, B. (2019). KIDS LEARN MANDARIN: Media Interaktif untuk Pembelajaran Bahasa Mandarin pada SDK Santa Theresia 1 Surabaya. *Prosiding Seminar Nasional Linguistik Dan Sastra (SEMANTIKS)*, 1, 530–542.
- Hidayatullah, M. (2020). *Digital imaging menggunakan Adobe Photoshop CS6*. Yayasan Barcode.
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 121–125. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.622>
- Ina. (2017). Motivasi Penguasaan Bahasa Mandarin pada Pelajar dan Mahasiswa Kota Pontianak. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 8(2), 2063–2074.  
<https://doi.org/10.26418/jvip.v8i2.21578>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media.

- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik* (Alex Rikki, Ed.; 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Luhulima, D. A., Degeng, I. N. S., & Ulfa, S. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Karakter Mengampuni Berbasis Animasi untuk Anak Sekolah Minggu. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 110–120. <https://doi.org/10.17977/um031v3i22017p110>
- Maharani, D., & Hotami, M. (2017). Rendering Video Advertising dengan Adobe After Effects dan Photoshop. *Jurnal Manajemen Informatika Dan Teknik Komputer*, 2(2), 105–111. <https://doi.org/10.31227/osf.io/3nehj>
- Mariana, Y. (2017). Film Animasi 3D Jurnalis Sindo. *Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 2(1), 18–26. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v2i1.244>
- Maulana, H., & Zarassita, D. (2017). Pembuatan Brand Mark dan Motion Graphic Logo pada Rebranding Project PT Astra Graphia Information Technology. *Multinetics*, 3(2), 18–25. <https://doi.org/10.32722/vol3.no2.2017.pp18-25>
- Mawardani, G., Iriani, T., & Daryati. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Mata Kuliah Kompetensi Pembelajaran Pokok Materi Keterampilan Dasar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 8(1), 24–30. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v8i1.8485>
- Mulyana, I., Putra, A. P., & Suriansyah, M. I. (2019). *Buku Ajar Desain Grafis dan Multimedia* (M. Pd. Yudhie Suchyadi, S.Si., Ed.). Flash.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Nabila, A. A., & Budiman, A. (2018). Peran Storyboard Artist dalam Perancangan Storyboard pada Animasi Pendek 2D Radio Malabar. *E-Proceeding of Art & Design*, 5(3), 2097–2103.

- Nastiti, M. D., Mustaziri, & Tomponu, A. N. (2021). Animasi 2D (Motion Graphic) sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Etika Profesi. *Jurnal EL Sains*, 3(1), 37–42. <https://doi.org/10.30996/elsains.v3i1.5428>
- Nurmansyah, M. R., Ratnamulyani, I. A., & Kusumadinata, A. A. (2019). Hubungan Motion Graphic Sebagai Konten Promosi Sekolah di Media Sosial. *Communications*, 1(2), 77–90. <https://doi.org/10.21009/Communications.1.2.4>
- Pangestieka, M. W., & Verdiana, E. O. (2018). Perancangan Infografis Tentang School Bullying Menggunakan Teknik Motion Graphic. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 1(2), 30–41. <https://doi.org/10.32815/jeskovsia.v1i2.379>
- Putri, Y. D. R. (2017). Pembuatan Motion Graphics sebagai Media Sosialisasi & Promosi untuk Aplikasi Mobile Trading Online Mandiri Sekuritas. *KOPERTIP : Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika Dan Komputer*, 1(2), 85–92. <https://doi.org/10.32485/kopertip.v1i02.16>
- Qorie, T., Untari, D. R., & Feng, W. Y. (2017). Kesalahan Tata Bahasa Peletakan Objek Mahasiswa Sastra Tionghoa Angkatan 2014 dalam Esai Komposisi II: Kajian Perbandingan 中文系三年级学生写作（二）中的宾语错序 偏误：对比研究. *Journal of Chinese Language, Literature and Culture*, 5(2), 45–57. <https://doi.org/10.9744/century.5.2.45-57>
- Rahmat, H. K., & Saleh, S. Muh. (2021). Perancangan Motion Graphic sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Sekolah Dasar. *Repository Software Universitas Negeri Makassar*.
- Rivaldi, F., Insanudin, E., & Susanti, F. (2020). Pembuatan Animasi pada Game Edukasi Etika Nisa dan Nasa Berbasis Mobile. *E-Proceeding of Applied Science*, 6(2), 4201–4207.
- Romadonah, E. S., & Maharani, I. N. (2019). Motion Graphic sebagai Media Pembelajaran. *Utile: Jurnal Kependidikan*, 5(2), 115–122. <https://doi.org/10.37150/jut.v5i2.491>
- Rompas, J. H., Sompie, S. R. U. A., & Paturusi, S. D. E. (2019). Penerapan Video Mapping Multi Proyektor untuk Mempromosikan Kabupaten Minahasa Selatan. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(4), 493–504. <https://doi.org/10.35793/jti.14.4.2019.29010>

- Sari, E. M. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphic Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Pokok Indonesia Zaman Praaksara Di Sma Negeri 4 Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(1), 1–4.
- Sari, K. D., & Anggraeni, A. (2020). Analisis Kebutuhan Materi Mata Kuliah Hanyu Yufa Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Semarang. *Longda Xiaokan: Journal of Mandarin Learning and Teaching*, 3(2), 63–73. <https://doi.org/10.15294/longdaxiaokan.v3i2>
- Sembiring, E. B., Suhendra, J. E., & Dharsono, P. (2021). Rancang Bangun dan Analisis Opening Bumper Program TV dalam bentuk Motion Graphic (Studi Kasus: Bincang Santai di iNews TV Batam). *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.30871/jamn.v5i1.2880>
- Siahaan, A. U., Putri, H. A., & Dzikri, A. (2021). Motion Graphic untuk Pengenalan Warna dalam Bahasa Inggris. *Jurnal Integrasi*, 13(1), 32–39. <https://doi.org/10.30871/ji.v13i1.2465>
- Sintawati, I. D. (2018). Pengenalan Bahasa Sunda Berbasis Multimedia Interaktif dengan Metode Waterfall. *Paradigma*, XX(1), 78–85. <https://doi.org/10.31294/p.v20i1.3082>
- Siregar, F. (2017). Pembuatan Media Komunikasi Menggunakan Motion Graphic untuk Sosialisasi Job Family pada Bank Indonesia. *Jurnal Desain*, 4(03), 174–183. <https://doi.org/10.30998/jurnal desain.v4i03.1860>
- Siregar, R. (2018). Prinsip dan Variasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keislaman*, 3(1), 1–16. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31604/muaddib.v1i1.373>
- Sistyaningsih, N. (2021). CC 2018 sebagai Alat Menanggulangi Kecemasan Matematis Siswa. *Jurnal Semadik*, 3(1), 457–468.
- Sugilar, H. (2019). Multimedia Matematika di Era Digital Mathematics Multimedia in the Digital Age. *Prosiding Seminar Nasional Teknik Elektro (SENTER 2019), Inovasi Sains dan Teknologi Berkelanjutan dalam Menyongsong Revolusi Industri 4.0*, Hal 442-451.
- Supriyadi. (2019). Pemanfaatan Plugin After Effect untuk Produksi Film. *Jurnal Komunikasi*, 10(1), 33–41. <https://doi.org/10.31294/jkom.v10i1.5033>

- Surahmat, A., & Atmaja, S. (2019). Media Pembelajaran Desain Web Menggunakan Photoshop CS6 dan Adobe Dreamweaver Berbasis Multimedia. *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (Simika)*, 2(1), 1–18. <https://doi.org/10.47080/simika.v2i1.276>
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video pada Pembelajaran PKn di Sekolah Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 187–200.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Umagapi, D. (2017). Pembelajaran Photoshop Menggunakan Metode Web Product Based Learning Pada Global Science Institute (GSI) Ternate. *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 2(2), 69–76. <https://doi.org/10.36549/ijis.v2i2.32>
- Wardaniasih, T. P., Yuliati, S. R., & Lestari, I. (2020). Model Konseptual Media Motion Graphic Interaktif Matematika untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 32(1), 53–74. <https://doi.org/10.21009/parameter.321.04>
- Yusep, E. A. (2020). *Analisis Tingkat Kepuasan Konsumen Terhadap Ekonomi Kreatif Bidang Desain Grafis di Percetakan Topten Kota Metro*.
- Yusera, G. V., & Sembiring, E. B. (2021). E-Promosi Sekolah dalam Bentuk Motion Graphic (Studi Kasus : Sekolah Mondial Batam). *Journal of Digital Education, Communication, and Arts*, 4(1), 37–50. <https://doi.org/10.30871/deca.v4i01.2850>
- Zulkarnain, A. (2018). Penggunaan Desain Grafis pada Majalah Hidayatullah Sebagai Media Dakwah Dalam Menarik Minat Baca Mad'u di Bandar Lampung. *Repository UIN Raden Intan Lampung*.