

DAFTAR PUSTAKA

Aji, A. P. B. (2017). *Rancang Bangun Media Promosi Tempat Wisata Kabupaten Temanggung Berbasis Multimedia.*

Aji, T. A., & Nugraha, B. S. (2019). *Implementasi Video Motion Graphics Untuk Promosi Di CV Multi Teknik Engineering. 2018.*

Alatas, S. S. (2020). Perancangan Motion Graphic Iklan Layanan Aplikasi Garuda Kasir Sebagai Media Promosi Di Sosial Media. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 4(2), 76–85. <https://doi.org/10.30871/jamn.v4i2.2525>

Anita, Ri. 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), 1–5. <https://doi.org/10.31328/jointecs.v2i1.417>

Arden, S., Saraswati, R. . D., & Pradita, P. Y. (2019). Perancangan Desain Grafis Media Promosi Website Pasar Papingan Bagi Keluarga Urban Di Indonesia. *Serat Rupa Journal of Design*, 3(2), 93–111. <https://doi.org/10.28932/srjd.v3i2.1160>

Ariyanto, K. M., Zainudin M. N, A., & Aulia Fajar, A. (2020). Media Promosi Animasi Motion Graphic Pada Pt.Tirta Karya Buana. *MAVIB Journal*, 1(2), 155–164. <https://doi.org/10.33050/mavib.v1i2.1068>

Aryani, N., & Everlin, S. (2019). Perancangan Motion Graphic Tentang Pentingnya Semua Imunisasi Bagi Anak. *Jurnal Titik Imaji*, 2, 29–37. <http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/>

Balamba, M. K., Lumenta, A. S. M., & Sugiarso, B. A. (2017). Animasi 3 Dimensi Penyakit Jantung Koroner Pada Manusia. *Jurnal Teknik Informatika*, 11(1). <https://doi.org/10.35793/jti.11.1.2017.16973>

Inayah, N., & Irwansyah, I. (2021). *Motion Graphic Sebagai Media Promosi Museum Negeri Provinsi Sumatera Utara.*

Juanda, E., Andandi, B. A., Mercu, U., & Jakarta, B. (2020). *Media Promosi Motion Graphic Terhadap Aplikasi Digital Krl Access.* 1(2), 215–229.

Komarudin, R., & Noor, R. R. (2017). Analisis Perancangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Mengenal Bahasa Jepang. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 13(1), 12–20.

<http://ejournal.nusamandiri.ac.id/ejurnal/index.php/pilar/article/view/330>

Lestyowati, J. (2019). Analisis Pengaruh Dimensi Brand Image Terhadap Brand Image Dan Persepsi Pengguna Kemenkeu Corpu. *Jurnal BPPK: Badan Pendidikan Dan Pelatihan Keuangan*.
<https://doi.org/10.48108/jurnalbppk.v12i2.360>

Mahardika, V. P., & Soewito, B. M. (2021). Perancangan Video Motion Graphic Infografis Sebagai Media Promosi Destinasi Wisata Pantai Pacitan Melalui Youtube. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 10(1), 91–98.
<https://doi.org/10.12962/j23373520.v10i1.60075>

Nabila, E. (2021). *BRANDING PRODUK EMIKO COFFEEBAR SIDOARJO DI ERA PANDEMI COVID-19*.

Nasution, D. A. D., Erlina, E., & Muda, I. (2020). Dampak Pandemi COVID-19 terhadap Perekonomian Indonesia. *Jurnal Benefita*, 5(2), 212. <https://doi.org/10.22216/jbe.v5i2.5313>

Pasha, M. G. (n.d.). *PERANCANGAN MOTION GRAPHIC PENGENALAN PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL UNIVERSITAS BUDI LUHUR MELALUI ANIMASI 2D*.

Pradila, M., & Prasetyaningsih, S. (2021). *Pembuatan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Profil EO Batam Pos*. 5(x), 1–12.

Putra, G. L. A. K. (2019). Pemanfaatan Animasi Promosi Dalam Media Youtube. *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA)*, 2, 259–265.

Rahmat, H. K. (2021). *Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran*.

Rizal, M., Butsiarah, B., & Pahany, M. A. (2021). Perancangan Animasi Motion Graphic Sebagai Media Promosi Stmik Akba. *Journal of Information System Management (JOISM)*, 3(2), 36–43.
<https://doi.org/10.24076/joism.2021v3i2.514>

Rizal, M., Syafar, A. M., & Zuhaer, H. (2019). Perancangan Company Profile Berbasis Motion Graphic Sebagai Media Promosi Klinik Hilal Medika Makassar. *Seminar Nasional Sistem Informasi Dan Teknik Informatika (SENSITIF) 2019*, 981–987.

Sari, I. P. (2019). Perancangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Berbasis Motion Graphic Mengenai Bahaya Zat Adiktif untuk Remaja. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 1(1), 43–52.

<https://doi.org/10.17509/edsence.v1i1.17957>

Setiawan, daryanto. (2017). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya Impact of Information Technology Development and Communication on. *Jurnal Pendidikan, X(2)*, 195–211.

Simanjuntak, R. A. (2020). *Studi Penerapan Animasi Dan Motion Graphic Dalam Meningkatkan Kualitas Iklan Digital. 1.*

Sumarni, Y. (2020). Pandemi Covid 19: Tantangan Ekonomi dan Bisnis. *Al-Intaj Jurnal Ekonomi Dan Perbankan Syariah, 2(1)*, 46–58.

Tiffandie, T., Tanumihardjo, F., & Krestiwawan, A. D. (2021). Perancangan Motion Graphic Sebagai Konten Promosi Dari Program Wonderart Oleh MettaMiniGallery. *Rupaka*.
<http://journal.untar.ac.id/index.php/Rupaka/article/view/13604%0Ah>
<http://journal.untar.ac.id/index.php/Rupaka/article/viewFile/13604/83>

16

Wahid, A. A. (2020). *Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi. October.*

Widya, L. A. D., & Darmawan, A. J. (2016). Bahan Ajar Kursus Dan Pelatihan Desain Grafis. In *Pengantar Desain Grafis* (Issue 1).