

www.itk.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

- Adriansyah, M. F., Saputra, H., & Ami, H. (2024). Implementasi Motion Graphic Sebagai Media Sosialisasi Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu (SPKT) Pada Bidhumas Polda Sumsel. *Jurnal Teknologi Informatika Multimedia Digital*, Vol. 1(No. 2), 47–55.
- Agustiningih, A. (2015). Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 4(1), 50–58. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.72>
- Anisyah, H., Saputra, H., & Mustaziri, M. (2019a). Penerapan Video Animasi Motion Graphic Tentang Pembuatan Kartu Identitas Anak di Kec.Sukarami. *MULTINETICS*, 5(2), 39–45. <https://doi.org/10.32722/multinetics.v5i2.2437>
- Anisyah, H., Saputra, H., & Mustaziri, M. (2019b). Penerapan Video Animasi Motion Graphic Tentang Pembuatan Kartu Identitas Anak di Kec.Sukarami. *MULTINETICS*, 5(2), 39–45. <https://doi.org/10.32722/multinetics.v5i2.2437>
- Anubawa, M. D. A., & Kurniawan, A. (2024). Implementasi Penggunaan Aplikasi Sipir Dalam Meningkatkan Kualitas Pelayanan Kunjungan Di Rumah Tahanan Kelas Iib Bangkalan. *Jurnal Sains Student Research*, Vol.2, 479–488. <https://doi.org/10.61722/jssr.v2i5.2715>
- Artaty Zega, S., & Butar-Butar, S. (2023). Motion Graphic Sebagai Media Edukasi Cybercrime di Kalangan Mahasiswa. In *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)* (Vol. 7, Issue 1). <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN>
- Buletin Rutan Balikpapan. (2023).
- Caesar Firmansyah, D., & Pramono, A. (n.d.). Making Stop Motion Animation Advertising CV Tan Chocolate for Social Media Branding Perancangan Animasi Stop-Motion Iklan CV Tan Chocolate untuk Branding Sosial Media. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(2). <https://doi.org/10.17977/um064v2i12022p191-204>
- Enterprise, J. (2020). *Panduan Adobe Illustrator*. Elex Media Komputindo.

- Evyanti, A. C., Simbolon, B., & Suandi, F. (2022). Motion Graphic Dalam Perancangan Media Promosi Produk Suplemen Di Starsfits. In *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)* (Vol. 6, Issue 1). <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN>
- Fariz Ramadhani, M., Novi Tompunu, A., Teknik Komputer, J., Negeri Sriwijaya, P., & Srijaya Negara Bukit Besar, J. (2022). Implementasi Animasi Berbasis Motion Graphic Sebagai Media Informasi dan Promosi pada Video Profil Senat Akademik Politeknik Negeri Sriwijaya. In *Jurnal Laporan Akhir Teknik Komputer* (Vol. 2, Issue 1).
- 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>
- Ghawa, M. H. (2021). Video Motion Graphic sebagai media promosi aplikasi RushTrail menggunakan Style Isometric. *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, 5(2), 20. <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN>
- Ilmawan, M., & Nanang, K. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality *Jurnal Edukasi Elektro*.
- Maharani, D., & Hotami, M. (2017). Rendering Video Advertising Dengan Adobe After Effects Dan Photoshop. In *Jurnal Manajemen Informatika dan Teknik Komputer* (Vol. 2, Issue 2).
- Marselia, M., & Meysiana, C. (2021). Pembuatan Animasi 3D Sosialisasi Penggunaan Jalur Simpangan dan Bundaran Ketika Berkendara. *VOCATECH: Vocational Education and Technology Journal*, 2(2), 104–112.
- Maulana, M. Y. (2018). Pembangunan Aplikasi Booking Lapangan Golf Dengan Fitur Rangefinder Menggunakan Sensor GPS Dan Gyroscope Pada Smartphone Android. *Universitas Komputer Indonesia*.
- Menora, T., Primasari, C. H., Wibisono, Y. P., Sidhi, T. A. P., Setyohadi, D. B., & Cininta, M. (2023). Implementasi Pengujian Alpha dan Beta Testing pada Aplikasi Gamelan Virtual Reality (Vol. 3, Issue 1).
- Nuga Choiril Umam. (2016). *Pengenalan Batik Gemawang Khas Kabupaten Semarang Program Studi Desain Komunikasi Visual*.

- Santi, I. T., & Purnama, B. E. (2017). Pembuatan Film Ande-Ande Lumut Menggunakan Animasi 2 Dimensi Pada Taman Kanak-Kanak (TK) Az-Zalfa Sidoharjo Pacitan. *Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 6(3).
- Shalahuddin, M., & Rosa, A. S. (2018). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek Edisi Revisi. *Jakarta: Informatika*.
- Sugiyono, P. D. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Sutopo. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suryani, R., Saputra, H., & Sutrisman, A. (2019). Implementasi Animasi 2D pada Iklan Layanan Masyarakat sebagai Sosialisasi Penyakit DBD. *REKAM*, 15(2), 153–166. <https://doi.org/10.24821/rekam.v15i2.3330>
- Suwandi, E. (2019). Analisis tingkat kepuasan menggunakan skala likert pada layanan speedy yang bermigrasi ke indihome. *Jurnal Teknik Elektro Universitas Tanjungpura*, 1(1).
- Utomo, A. Y., & Ratnawati, D. (2018). Pengembangan video tutorial dalam pembelajaran sistem pengapian di SMK. *Jurnal Taman Vokasi*, 6(1), 68–76.
- Utomo, B. P. (2020). Video Profil SMK Animasi Bina Nusantara Batam Berbasis Motion Graphic. *JOURNAL OF APPLIED MULTIMEDIA AND NETWORKING*, 4(1), 7–14. <https://doi.org/10.30871/jamn.v4i1.1630>
- UU No 12 Tahun 1995. (1995). *PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA-2*. www.bphn.go.id
- Waeo, V., Lumenta, A. S. M., & A. Sugiarto, B. A. (2016). Implementasi Gerakan Manusia Pada Animasi 3D Dengan Menggunakan Metode Pose to pose. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1). <https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.14641>
- Yody Ibram Julianto. (2016). *Perancangan Media Animasi 2d Motion Graphic Penunjang Informasi Dan Promosi Pada Sma It Asy-Syukriyyah Kota Tangerang*. Sekolah Tinggi Manajemen dan Ilmu Komputer.
- Zaini, M. S., & Nugraha, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidorajo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 349–361. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p349-361>

www.itk.ac.id
(Halaman ini sengaja dikosongkan)



www.itk.ac.id