

DAFTAR PUSTAKA

- Adiptia, L. D., & Kusumandyoko, T. C. (2023). Perancangan Video Profil Nanas Agency Menggunakan Teknik Motion Graphic. *Jurnal Barik*, 5(1), 133–144. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/56216%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/download/56216/44213>
- Alfah, R. (2020). *Technologia*”Vol 11, No. 1, Januari -Maret 2020 22 PERANCANGAN GAME UNTUK MURID SEKOLAH DASAR BERGENRE ARCADE DISERTAI MATERI SOAL PELAJARAN DENGAN MODEL ADDIE. 11(1), 22–28.
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasikom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Bado, B. (2021). Model Pendekatan Kualitatif: Telaah Dalam Metode Penelitian Ilmiah. In *Pengantar Metode Kualitatif*.
- Chakimi, N. A. (2021). Perancangan Animasi 2D Edukasi Pengenalan Deforestasi Untuk Anak Usia 8-12 Tahun. *Jurnal Barik*, 3(1), 220–234.
- Dewanggi, A., & Setiawan, B. (2024). *Perancangan Motion Graphic Pengolahan Sampah 3R Pada Kampung Edukasi Sampah Sidoarjo*. 10(23), 66–75.
- Diandra, M., Noegroho, W., Firdaus, A., & Laila, E. (n.d.). *Pembuatan Motion Graphic Untuk Media Informasi Pengolahan Sampah Organik Menjadi Pupuk Kompos Pada KSM Maju Jaya*. 10–20.
- Fathuri, A., Miftachudin, & Muttaqin, M. F. (2024). PENGARUH MEDIA ANIMASI TERHADAP PEMAHAMAN PENGELOLAAN SAMPAH PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SD DAARUL QURAN INTERNASIONAL Amir. *Concept and Communication*, 09(03), 301–316. <https://doi.org/10.15797/concom.2019..23.009>
- Fitriani, Y. (2021). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Penyajian Konten Edukasi Atau Pembelajaran Digital. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 5(4), 1006–1013. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v5i4.609>
- Hadi, A. P. (2021). *Visual Effects Dalam Film & Animasi*.
- Heryeni, S. S. A., Syarifuddin, H., & Ilham, I. (2024). Persepsi dan Partisipasi Masyarakat Terhadap Pengelolaan Sampah Rumah Tangga melalui TPS 3R Sulusur Berkah dan Makmur Jaya di Kota Jambi. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 24(2), 1447. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v24i2.5482>

- Irmanda, A. N. A., & Ismail, O. A. (2022). Produksi Film Dokumenter. *EProceedings* ..., 8(2), 1959–1966. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/18345%0Ahttps://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/18345/17924>
- Juanda, Y. M., & Hendriyani, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Mata Kuliah Pemrograman Visual dengan Metode ADDIE. *JAVIT: Jurnal Vokasi Informatika*, 121–130. <https://doi.org/10.24036/javit.v2i1.81>
- Kurniawan, H. (2020). Infografik Sejarah Dalam Media Sosial: Tren Pendidikan Sejarah Publik. *Sejarah Dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 14(2), 1. <https://doi.org/10.17977/um020v14i22020p1-13>
- Mata, P., & Prakarya, P. (2021). sebesar 3,750, maka berdasarkan taraf signifikansi 5% dan $d.b = 22$, besarnya angka batas penolakan hipotesis nihil (H_0). 2(1), 1–10.
- Mentoring, D., Anak, P., Desa, D., Fathoni, A. B., Meinaki, A., Dariah, A. J., & Adawiyah, A. F. (2021). *Edukasi Peduli Sampah Melalui Media Video Animasi*. November.
- Muhamad Yanuar Prayogo. (2022). Pengaruh Motion Graphic Di Smkn 54 Jakarta Terhadap Peningkatan Pemahaman Tentang Perpustakaan. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu* ..., 10(1), 13–20. <https://doi.org/10.14710/lenpust.v10i1.50212>
- Novel, Y., Silalahi, B., Rejeki, E., & Tambunan, U. (2025). *Media Digital sebagai Sarana Edukasi : Peran Orang Tua Mengoptimalkan Konsumsi Konten Anak*. 04(02), 29–34.
- Prihatmoko, S., Sumaryanto, S., & H, R. Z. (2023). Desain Animasi 2D Pengetahuan Dasar Bahaya Narkoba Bagi Pemuda Dengan Metode Ptp Pada Disporapar Kendal. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 16(1), 92–100. <https://journal.stekom.ac.id/index.php/pixel/article/view/1126>
- Razilu, Z., & Pangestu, S. (2022). Pelatihan Desain Infografis sebagai upaya Peningkatan Kreativitas Desain pada Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 54–62. <https://doi.org/10.51454/amaliah.v6i1.438>
- Riana Aprianti, R. A., Rakhmat, C., & Indihadi, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Tema Organ Gerakan Hewan Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 398–407. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5315>
- Rifa'i, I. (2024). *media edukasi pentingnya mengolah sampah sejak*. 4(2), 105–111.
- Sari, F., & Hartati, S. (2023). *Ar-Raihanah : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 3 Nomor 2 Desember 2023 , Pages 201-210 ISSN : 2830-5868 (*

Online); ISSN : 2614-7831 (Printed); Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Karakter Peduli Lingkungan Di Taman Kanak-Kanak Kartika 1-. 3, 201–210.

- Sartika, N. S., Kusuma, Y. S., Martadiputra, B. A. P., Ditasona, C., & Safitri, M. M. (2022). Development of Worksheets Based on the Metaphorical Thinking Approach for Students' Procedural Fluency Ability. *Brillo Journal*, 2(1), 22–41. <https://doi.org/10.56773/bj.v2i1.25>
- Sayuti, M., Yusril, & Syafwandi. (2022). Motion Graphic Media Informasi Wisata Kompleks Percandian Muara Jambi. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v4i1.34>
- Siagian, F. (2020). Pengaruh Kerjasama Tim terhadap Kinerja Pegawai di Akademi Maritim Cirebon. *Journal Of Administration and Educational Management (ALIGNMENT)*, 3(1), 20–26. <https://doi.org/10.31539/alignment.v3i1.1275>
- Siti Rohimah, & Nurul Aini. (2024). Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi Adobe Premiere Pro CC 2019 Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(1), 255–266. <https://doi.org/10.47861/jdan.v2i1.822>
- Sodikin, S., & Gumindari, S. (2022). Analisis SWOT Mutu Evaluasi Pembelajaran. *JDMF (Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan)*, 6(1). <https://doi.org/10.26740/jdmp.v6n1.p59-69>
- Suasapha, A. H. (2020). Skala Likert Untuk Penelitian Pariwisata; Beberapa Catatan Untuk Menyusunnya Dengan Baik. *Jurnal Kepariwisataaan*, 19(1), 26–37. <https://doi.org/10.52352/jpar.v19i1.407>
- Sunarya, P. A., Maulani, G., & Husaini, F. (2020). Media Informasi Pembelajaran Jaringan Komputer Berbasis Animasi Interaktif Pada Smk Avicena Tangerang. *MAVIB Journal*, 1(2), 190–202. <https://doi.org/10.33050/mavib.v1i2.1104>
- Suriono, Z. (2022). Analisis SWOT dalam Identifikasi Mutu Pendidikan. *ALACRITY: Journal of Education*, 1(20), 94–103. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v1i3.50>
- Suyadi, N. A., Zaki, A., Sitepu, A., Andrea, K., & Ikhwan, A. (2023). Penerapan 12 Prinsip Animasi Dan Motion Graphics Dalam Multimedia. *Jurnal Sains Dan Teknologi (JSIT)*, 3(1), 6–11. <https://doi.org/10.47233/jsit.v3i1.446>
- Syauqi Firdaus, B., Synakarya, W., & Synakarya, D. A. N. (2023). Motion Graphic Kampung Wisata Jambangan Surabaya Sebagai Sarana Edukasi Lingkungan Sehat Dan Bersih. *SYNAKARYA Visual Communication Design Student Journal*, 4(1), 47–56. <https://doi.org/10.33005/synakarya.v4i1.84>
- Thifala, A. Z., Wardhana, M. I., & Sutrisno, A. (2021). Perancangan Animasi 2D Mengenai Upaya Pencegahan Penyakit Saat Musim Hujan. *JoLLA: Journal of*

Language, Literature, and Arts, 1(7), 995–1009.
<https://doi.org/10.17977/um064v1i72021p995-1009>

Tri, R., Pranata, H., Rahayu, A., & Pebrianti, N. (2025). *ANALISIS TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR DAN TEKNIK VOICE OVER PADA VIDEO PROFILE DEVELOPMENT AND ASSESSMENT (CDA) IPB UNIVERSITY Nivedana : Journal of Communication and Language*. 6(1).

Turmudi, H. (2020). *Teeknologi Informasi di Pedesaan*. CV BUDI UTAMA.

Vernando, V., & Simanjuntak, P. (2024). *Pembuatan Animasi Wallpaper 2D Dengan Aplikasi Adobe After Effect*. 268–275.

Visual, D. K., Makassar, U. N., & Over, V. (2023). *Analisis penggunaan voice over pada animasi*.

Widayanto, M. (2025). *Sosialisasi TPS3R Untuk Meningkatkan Pemahaman Kesadaran Lingkungan dan Ekonomi Kreatif Warga Kelurahan Sumber Rejo*. 6(1), 448–455.