

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, E., Ernis, M. P., dan Khairani, R. (2017). Pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar seni rupa siswa di SMA Negeri 1 Dua Koto Kabupaten Pasaman. *Serupa The Journal of Art Education*, 5(2), 1-17.
- Agung, A. P., Novianti, E., Rahmat, A., dan Zubair, F. (2014). Produksi media komunikasi dan publikasi sebagai upaya penyediaan informasi di SMA Negeri 1 Katapang. *Jurnal Dharmakarya*, 3(1), 34-39.
- Andriana, J. (2014). *Penerapan media video dan animasi pada materi memvakum dan mengisi refrigeran terhadap hasil belajar siswa*. Skripsi. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Bakti, S., Hasibuan, N. A., Sianturi, L. T., dan Sianturi, R. D. (2016). Perancangan aplikasi pembelajaran coreldraw x3 menggunakan metode Web Based Learning (WBL). *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 3(4), 32-35.
- Binanto, I. (2010). *Analisa metode classic life cycle (waterfall) untuk pengembangan perangkat lunak*. Yogyakarta: Andi offset.
- Buana, D. R. (2020). Analisis perilaku masyarakat Indonesia dalam menghadapi pandemi virus corona (COVID-19) dan kiat menjaga kesejahteraan jiwa. *Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, 7(3), 217-226.
- Budiarto, S. P. (2019). Pelatihan desain grafis dan multimedia di sekolah menengah kejuruan persatuan guru Republik Indonesia Banyuputih Situbondo. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 4(1), 308-313.
- Daryono, M., dan Rahayu, N. S. (2013). *Aircraft electrical drawing*. Bandung: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Ginting, R. R., dan Silalahi, D. E. (2020). Strategi kebijakan fiskal pemerintah indonesia untuk mengatur penerimaan dan pengeluaran negara dalam menghadapi pandemi covid-19. *Jesya (Jurnal Ekonomi & Ekonomi Syariah)*, 3(2), 156-167.
- Hasan, R. V., Simatupang, G. R. L. L., dan Saputro, K. A. (2018). Klaim kebenaran filmis dokumenter: problem dan alternatif sudut pandang. *Jurnal Fotografi, Televisi, dan Animasi*, 14(2), 77-86.

- Humairah, M., Syafwan, M. S., dan Riri, T. (2015). Perancangan motion graphic iklan layanan masyarakat (ilmu) tentang perilaku menyimpang lesbian, gay, biseksual dan transgender (LGBT) pada masyarakat. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(2), 60-67.
- Irsyadi, F. Y., dan Nugroho, Y. S. (2015). Game edukasi pengenalan anggota tubuh dan pengenalan angka untuk anak berkebutuhan khusus (ABK) tunagrahita berbasis kinect. *Jurnal Prosiding SNATIF*, 13-20.
- Iskandar, M. (2014). *Pembuatan multimedia interaktif kota mandiri millenium park*. Disertasi. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Maharani, D., dan Hotami, M. (2017). Rendering video advertising dengan adobe after effects dan photoshop. *Jurnal Manajemen Informatika dan Teknik Komputer*, 2(2), 105-111.
- Mona, N. (2020). Konsep isolasi dalam jaringan sosial untuk meminimalisasi efek contagious (kasus penyebaran virus corona di Indonesia). *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 2(2), 117-125.
- Munir, M. (2012). *Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Perkasa, T. P. (2019). *Pengaruh penggunaan multimedia interaktif "kahoot" terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar (penelitian kuasi eksperimen di kelas v SD Negeri Giriharja 01 tahun ajaran 2019/2020)* Skripsi. Bandung: Universitas Pasundan.
- Putra, M. A. T., Dengen, N., dan Syakir, A. (2017). Iklan layanan masyarakat tentang bahaya banjir berbasis multimedia animasi motion graphic. *In Prosiding Seminar Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, 2(1), 60-67.
- Salsabila, A. (2020). *Penyakit menular dan virus corona* Makalah. Medan: SMA N 3 Medan.
- Sari, I. P. (2019). Perancangan video edukasi animasi 2 dimensi berbasis motion graphic mengenai bahaya zat adiktif untuk remaja. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 1(1), 43-52.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung: Alfabeta
- Suhendra, S. (2016). *Animasi 2d edukasi iklan layanan masyarakat kesehatan gigi anak*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Sukarno, I. S., dan Setiawan, P. (2014). Perancangan motion graphic ilustratif mengenai majapahit untuk pemuda-pemudi. *Jurnal Visual Communication Design*, 3(1), 180396.

Sukmadinata, N. S. (2005). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.

Suryani, R., Saputra, H., dan Sutrisman, A. (2019). Implementasi animasi 2d pada iklan layanan masyarakat sebagai sosialisasi penyakit DBD. *Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 15(2), 153-166.

Telaumbanua, D. (2020). Urgensi pembentukan aturan terkait pencegahan covid-19 di Indonesia. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 12(1), 59-70.

Yunus, N. R., dan Rezki, A. (2020). Kebijakan pemberlakuan lockdown sebagaiantisipasi penyebaran corona virus covid-19. *Salam: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, 7(3), 227-238.

Yusa, I.M.M., dan Rukmi, L. (2017). Video edukasi animasi 2 dimensi mengenai bahaya merkuri terhadap masyarakat Kabupaten Lombok Tengah sebagai dampak penambangan emas ilegal. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 3(02), 176-195.