

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Nur Sutikno. (2020). Bonus Demografi Di Indonesia. *VISIONER : Jurnal Pemerintahan Daerah Di Indonesia*, 12(2), 421–439. <https://doi.org/10.54783/jv.v12i2.285>
- 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>
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Astuti, E. R. W. (2021). Analisis Penerapan Prinsip Layout pada Visual Konten Instagram Penerimaan Mahasiswa Baru Institut Teknologi dan Sains Nahdlatul Ulama Pasuruan Tahun 2021. *Dimensi*, 2(2).
- Hasian, I., & Rinaldo, B. (2019). Analisis Media Kampanye Branding Augmented Reality di Museum Menggunakan Teori Desain Komunikasi Visual (Studi Kasus : Museum Perumusan Naskah Proklamasi). *Jurnal Magenta*, 3(01), 409–428.
- Hermanto, Y. A. L. (2019). Identifikasi Ilustrasi-Tipografi Graphic Vernacular Sebagai Sistem Tanda & Identitas Warung Tenda Di Kota Malang. *JADECS (Jurnal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 3(2), 74. <https://doi.org/10.17977/um037v3i2p74-83>
- Hidayat, M. T., & Moussadecq, A. (2024). *PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR PENGENALAN BUDAYA LAMPUNG UNTUK ANAK BERBASIS ANDROID STUDI KASUS SDN 1 RAJABASA RAYA*. 1(1).
- Lucius, C. R. (2019). *POTENSI KOMPOSISI WARNA BATIK PEKALONGAN SEBAGAI COLOR SCHEME UNTUK PERANCANGAN BIDANG DESAIN KOMUNIKASI VISUAL . Potential Color Composition of Pekalongan Batik as Color Scheme for Designing Visual Communication Design .* 1–10.

- Mousadecq, A., Rohiman, R., Darmawan, A., & W, T. D. (2022). Perancangan Video Animasi Explainer Program Kampus Merdeka Sebagai Solusi Dampak Pandemi Terhadap Pendidikan Di Daerah Pesisir. *Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya*, 156–169. <https://socs.binus.ac.id/2020/12/08/nostalgia-bersama-super-mario-bros/>
- Moussadecq, A., Darmawan, A., & Pratama, Y. A. (2023). *Perancangan Slide Show Video Ber-Genre Glict Art Sebagai Media Promosi Prodi Dkv Iib Darmajaya*. 10(August), 167–174. <https://ojs.unm.ac.id/tanra/>
- Moussadecq, A., Darmawan, A., & Rohiman, R. (2022). Perancangan Ambient Media Sebagai Media Iklan Layanan Masyarakat Bahaya Adiksi Internet. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 11(2), 654. <https://doi.org/10.24114/gr.v11i2.43009>
- Pakpahan, A. (2022). Analisis Prinsip Motion Graphic Pada Video the Genius of Marie Curie. *Wimba : Jurnal Komunikasi Visual*, 12(2), 96–109. <https://doi.org/10.5614/jkvw.2022.12.2.2>
- Pangestu, R. (2019). Penerapan Kampanye Sosial dalam Desain Komunikasi Visual. *Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 4(2), 159–165. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v4i4.796>
- Ramdhani, A., Baharmoko, A., & Wijaya, H. (2021). Perancangan Motion Graphic Pengenalan Desain Komunikasi Visual Untuk Siswa Sma-Smk. In *PARAVISUAL : Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Multimedia* (Vol. 1, Issue 2). <https://doi.org/10.30591/paravisual.v1i2.2853>
- Ratu Geofani, R. G. (2022). Perancangan Puzzle Sebagai Media Aplikasi Tipografi Vernakular Bertemakan Binatang, Buah Dan Sayuran (Media Pengenalan Huruf Bagi Anak Usia 4-5 Tahun). *Jurnal Dasarupa: Desain Dan Seni Rupa*, 2(3), 14–20. <https://doi.org/10.52005/dasarupa.v2i3.99>
- Tanaya, L. M., Mayuni, P. A., & Angendari, M. D. (2022). Pengembangan Media Moodboard Pada Mata Pelajaran Desain Busana Untuk Siswa Kelas Xi Smk Negeri 1 Seririt. *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 13(1), 11–19. <https://doi.org/10.23887/jppkk.v13i1.43786>

Yuniartika, M. D. (2022). No Title. *הארץ*.
הכי קשה לראות את מה שבאמת לנגד העיניים.
8.5.2017, 2003–2005.