

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Anggraini, Lia & Nathalia, Kirana. (2018). *Desain Komunikasi Visual* (Cetakan V). Bandung: Nuansa Cendekia.
- Cullen, Kristin. (2012). *Design Elements, Typography Fundamentals: A Graphic Style Manual for Understanding How Typography Affects Design*. California: Rockport Publishers.
- Dabner, David., Stewart Sandra., dan Vickress Abbie. (2017). *Graphic Design School*. Canada: Wiley.
- Fikri, Hasnul., dan Madona Ade Sri. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Hendratman, Hendi. (2017). *Computer Graphic Design* (Edisi Revisi-3). Bandung: Informatika Bandung.
- Kementerian Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia. (2018). *Kiat Bikin Infografis Keren Dan Berkualitas Baik*. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.
- Krasner, Jon S. (2013). *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics* (3<sup>rd</sup> Edition). New York: Focal Press.
- Migotuwio, Namuri. (2020). *Desain Grafis Kemarin, Kini dan Nanti*. Pati: Alinea Media Dipantara.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Shaw, Austin. (2016). *Design for Motion: Fundamental and Techniques of Motion Design*. New York: Focal Press.
- Shienny, M. S. (2020). *Buku Ajar Konsep Desain dan Ilustrasi: Ilustrasi Sebagai Elemen Desain dalam Karya Fiksi*. Surabaya: Penerbit Universitas Ciputra.
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2013). *Metodologi Penelitian Visual*. Bandung: CV Dinamika Komunika.
- Swasty, Wirania. (2017). *Serba Serbi Warna Penerapan pada Desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Williams, Richard. (2012). *The Animation Survival Kit*. United States: Farrar, Straus and Giroux.

## **Jurnal**

Kurniawan Agus, Rahayu Agus, & Wibowo, Lili Adi. (2021). Pengaruh Transformasi Digital Terhadap Kinerja BANK Pembangunan Daerah di Indonesia. *Jurnal Ilmu Keuangan dan Perbankan (JIKA)*, Vol. 10 No. 2 Tahun 2021, hlm. 160. Universitas Pendidikan Indonesia.

Lawe I, Gusti Agung Rangga., & Hidayat, Dicky. (2021). Implementasi Prinsip Multimedia *Learning* pada E-Book Interaktif “*Popout! The Tale of Peter Rabbit*”. *DESKOMVIS: Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual, Seni Rupa dan Media*, Vol. 1 (3), hlm. 212. Universitas Telkom.

Millenia, Aldise Primata, & Dewi, Citra Kusuma. 2021. “*Decision Making Processes Menggunakan Model AISAS (Attention, Interest, Search, Action, dan Share) Pada Celebrity Endorsed Advertisement Bittersweet By Najla*” dalam *e-Proceeding of Management: Vol.8* (hlm. 1208-1217). Universitas Telkom.

Muhammad Fikri, Azka., & Arumsari, Yantami Rizki. (2019). Perancangan *Motion Graphics* Sebagai Media Informasi Wisata Kompleks Percandian Batujaya Kabupaten Karawang. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.6* (1), hlm. 206. Universitas Telkom.

Nursafitri, Febrianti, & Kusdiby, Lusianus. 2019. Analisis Pengaruh Daya Tarik Iklan Rasional dan Emosional Terhadap Sikap Iklan Konsumen pada Produk *High Involment* (hlm. 646-653). Politeknik Negeri Bandung.

Rizki Fidananda, Annisa., Fadilla Nuraini, Atria., & Rahman, Yanuar. (2020). Perancangan Aplikasi Mahasiswa *Coass* Kedokteran Gigi di Kota Bandung. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.7* (3), hlm. 6072-6071. Universitas Telkom.

Siregar, E. D., & Wulandari, S. 2020. Kajian Semiotika Charles Sanderspierce: Relasitrikotomi (Ikon, Indeks dan Simbol) dalam Cerpenanak Mercusuar karya Mashdar Zainal pada *Titian: Jurnal Ilmu Humaniora: Vol. 04* (hlm. 29-41). Universitas Jambi.

## Internet

- Bottle Rocket Media. (2022). <https://bottlerocketmedia.net/why-motion-graphics-are-effective-for-content-marketing>. (Diakses pada 25 Juli 2022).
- Dedesuryadi.com. (2018, 29 Agustus). Gaya Tech in Asia Indonesia
- Dropbox. (2022). Apa Itu transformasi digital?. <https://experience.dropbox.com/id-id/resources/what-is-digital-transformation>. (Diakses pada 20 April 2022).
- Glints.com. (2022). Glints | Marketplace Lowongan Kerja Terbaik di Indonesia. <https://glints.com/id>. (Diakses pada 22 April 2022).
- Hubspot. (2022). *The Ultimate Guide to Video Marketing*. <https://blog.hubspot.com/marketing/video-marketing>. (Diakses pada 28 April 2022).
- Humas Universitas Negeri Yogyakarta. (2019). Hadapi Pendidikan 4.0, *Baby Boomers* Harus Sesuaikan Diri Dengan Milenial. <https://www.uny.ac.id/id/berita/hadapi-pendidikan-40-baby-boomers-harus-sesuaikan-diri-dengan-milenial> (Diakses pada 25 Agustus 2022).
- Kliever, J. (2018). Teori Warna. [https://www.canva.com/id\\_id/belajar/teori-warna/](https://www.canva.com/id_id/belajar/teori-warna/). (Diakses pada 30 Mei 2022).
- LinkedIn. (2022). Apa itu LinkedIn dan bagaimana cara menggunakannya?. <https://www.linkedin.com/help/linkedin/answer/a548443/apa-itu-linkedin-dan-bagaimana-cara-menggunakannya-?lang=in>. (Diakses pada 22 April 2022).
- Mengorbitkan Startup. <https://www.dedesuryadi.com/gaya-tech-in-asia-indonesia-mengorbitkan-startup/>. (Diakses pada 22 April 2022).
- Telkom. (2020). Profil dan Riwayat Singkat Telkom Group. [https://www.telkom.co.id/sites/about-telkom/id\\_ID/page/profil-dan-riwayat-singkat-22](https://www.telkom.co.id/sites/about-telkom/id_ID/page/profil-dan-riwayat-singkat-22). (Diakses pada 20 April 2022)
- Tempo. (2020). Jokowi: Kita Butuh 9 Juta Orang Talenta Digital Untuk 15 Tahun ke Depan. <https://nasional.tempo.co/read/1371967/jokowi-kita-butuh-9-juta-orang-talenta-digital-untuk-15-tahun-ke-depan>. (Diakses pada 20 April 2022).