

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku dan Jurnal :

Adriyanto, A. R., Santosa, I., & Syarief, A. (2020). Penanaman nilai dalam materi ajar pembelajaran daring perguruan tinggi. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 5(1), 39–50.

Anggraini S, Lia & Kirana Nathalia. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.

Basuki, Wuryadi. (2021). *Desain Grafis Percetakan SMK/MAK Kelas XI*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Brooks, Stephen. (2016). *Tradigital Animate CC: 12 Principles of Animation in Adobe Animate*, Amerika: CRC Press

Fadhallah, R. A. (2021). *WAWANCARA*. UNJ PRESS, Indonesia

Firmansyah, Dhony. (2017). *Amazing Slide Infographic: 3 Langkah Visualisasi Data Slide Presentasi*. Sidoarjo: Slide-Ex.

Helianthusonfri, Jefferly. (2016). *Youtube Marketing*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo

Kementerian Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia. (2018). *Kiat Bikin Infografis Keren Dan Berkualitas Baik*. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia

Krasner, Jon. (2008). *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*. Burlington: Elsevier Inc.

Krasner, Jon. (2013). *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*. Burlington: Elsevier Inc.

Lankow, Jason, dkk. (2012), *Infographics: The Power of Visual Storytelling*. New Jersey: Wiley.

Maharsi, Indira - (2016) *Ilustrasi*. BP ISI Yogyakarta, Yogyakarta.

Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.

Nur, Siti. (2022). *Modul Pembelajaran Sistem Multimedia Menggunakan Teknik Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi*. Sukabumi: Jejak Publisher

Putra, Ricky W. (2021 ). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. (n.p.): Penerbit Andi.

Rohidi. Tjetjep R. 1984. *Lintasan Peristiwa dan Tokoh Seni Rupa Indonesia Baru*. Semarang: IKIP Semarang Press.

Safanayong, Yongky. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: ARTE INTERMEDIA

Sobur, A. (2014). *Ensiklopedia komunikasi*. Simbiosis Rekatama Media.

Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2013). *Metodologi Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir*. Bandung: CV. Dinamika Komunika

Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT. Kanisius

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta

Supardi. (2006). *Metodologi Penelitian*, Mataram : Yayasan Cerdas Press

Tamara, M. F., Tulenan, V., Paturusi, S., Elektro, T., Sam, U., & Manado, J. K. B. (2019). *Aplikasi Pembelajaran Interaktif Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(3), 377.

Utama, J., & Swasty, W. (2018). *Kajian Pendekatan Visual Iklan Pada Instagram*. *Jurnal Bahasa Rupa*. Vol 02. No 01 (2018).

Wibowo, Ibnu Teguh. (2015). *Belajar Desain Grafis; Cara Cepat dan Mudah Belajar Desain Grafis Untuk Pemula*. Jakarta: PT SUKA BUKU

**Sumber lain:**

Tjarks, Steen. (2018). *Packaging Strategies: Designing for Millennials*.  
<https://www.packagingstrategies.com/articles/94463-designing-for-millennials>.  
(Diakses pada 16 Juni 2022)

Ekon.go.id (2021). Dukungan Pemerintah Bagi UMKM Agar Pulih di Masa Pandemi. <https://www.ekon.go.id/publikasi/detail/2939/dukungan-pemerintah-bagi-umkm-agar-pulih-di-masa-pandemi> (Diakses pada 2 Mei 2022)

Ekon.go.id (2021). UMKM Menjadi Pilar Penting dalam Perekonomian Indonesia. <https://ekon.go.id/publikasi/detail/2969/umkm-menjadi-pilar-penting-dalam-perekonomian-indonesia> (Diakses pada 10 April 2022)

Ekon.go.id (2021). Pemerintah Terus Perkuat UMKM Melalui Berbagai Bentuk Bantuan. <https://www.kemenkeu.go.id/publikasi/berita/pemerintah-terus-perkuat-umkm-melalui-berbagai-bentuk-bantuan/> (Diakses pada 10 April 2022)

Salsabila, Putri Zakia. (2019). Orang Indonesia Lebih Suka Cari Informasi Baru lewat Video Online. <https://tekno.kompas.com/read/2019/12/14/14030067/-orang-indonesia-lebih-suka-cari-informasi-baru-lewat-video-online> (Diakses pada 10 Maret 2022)

Smart City. (2021). <https://smartcity.jakarta.go.id/blog/402/perkembangan-terkini-program-ok-oce> (Diakses pada 10 April 2022)

DeSantis, Dru. (2020). <https://www.desantisbreindel.com/insights/b2b-branding-design-trends/> (Diakses pada 13 Juni 2022)

Yovanda, Yanuar R. (2022). Kominfo: Dari 65,47 Juta UMKM di Indonesia, Baru 19 Juta yang Go Digital. <https://www.tribunnews.com/bisnis/2022/07/25/kominfo-dari-6547-juta-umkm-di-indonesia-baru-19-juta-yang-go-digital> (Diakses pada 26 Agustus 2022)

Rizal, J. (2021). Mengenal Apa Itu Generasi Baby Boomers, X, Millennials, dll. <https://www.kompas.com/tren/read/2021/12/26/170000565/mengenal-apa-itu->

[generasi-baby-boomers-x-y-z-millennials-dan-alpha?page=all](#) (Diakses pada 26 Agustus 2022)

Singleton, Amanda. (2019). Design Trends: My Favorite Fonts Right Now. <https://www.smartbugmedia.com/blog/design-trends-fonts#:~:text=Poppins%20is%20geometric%20in%20style,to%20improve%20readability%20and%20style>. (Diakses pada 26 Agustus 2022)