

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal

- Abi Rafdi, M., Soedewi, S., & Resmadi, I. (2022). PERANCANGAN MOTION GRAPHIC MENGENAI BAHAYA SISTEM GACHA DALAM GAME ONLINE BAGI ANAK REMAJA DI KOTA JAKARTA. *e-Proceedings of Art & Design*, 9(5), 3229-3241.
- Alita, D., Sari, I., Isnain, A. R., & Styawati, S. (2021). PENERAPAN NAÏVE BAYES CLASSIFIER UNTUK PENDUKUNG KEPUTUSAN PENERIMA BEASISWA. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 2(1), 17-23.
- Aprianota, S., & Aditia, P. (2020). PERANCANGAN POLA HIDUP SEHAT MELALUI MEDIA BUKU DIGITAL DIARY OF FAT GIRLS. *e-Proceeding of Art & Design*, 7(2), 1199-1206.
- Azmi, N. M., Melga, B., & Nastiti, N. E. (2020). PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS TEKNOLOGI eSPORT BAGI PEMAIN GAME DI KOTA JAKARTA. *e-Proceeding of Art & Design*, 7(2), 2023-2033.
- El-Sherbiny, Hanan. (2020). THE USE OF FLAT ILLUSTRATIONS IN WEBSITES AND SMART PHONES APPLICATIONS' USER INTERFACE (UI) DESIGN. *Journal of Art & Architecture Research Studies*, 1(2), 198-212.
- Mudakkir, M. P. & Sembada, G. G. PERANCANGAN BUKU PANDUAN WISATA (E-BOOK) SEBAGAI MEDIA INFORMASI DESA WISATA CIBEUSI KABUPATEN SUBANG. *e-Proceeding of Art & Design*, 6(3), 3616-3620.
- Pamungkas, A. B., & Nastiti, N. E. (2020). PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS TEKNOLOGI MOBILE TENTANG TEMPAT

PENAMPUNGAN HEWAN TERLANTAR DI BANDUNG. e-Proceeding of Art & Design, 7(3), 6100-6112.

Witabora, Joneta. (2012). PERAN DAN PERKEMBANGAN ILUSTRASI. *Neliti*, 3(2), 659-667.

Buku

Anggraini, L., & Kirana Nathalia, S.Sn. (2018). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.

Crook, I., & Beare, P. (2015). *Motion Graphics* (1st ed.). Bloomsbury Publishing. Retrieved from <https://www.perlego.com/book/395045/motion-graphics-principles-and-practices-from-the-ground-up-pdf> (Original work published 2015)

Gallagher, R., & Paldy, Andrea M. (2007). *Exploring Motion Graphics*. Kanada: Thomson Delmar Learning.

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

Soewardikoen, D. W. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual – Edisi Revisi*. Yogyakarta: PT. Kanisius.

Artikel

ACE Mentor. 2020. THE ELEMENTS & PRINCIPLES OF DESIGN. Diakses tanggal 25 Juni 2022, 16:36 WIB dari https://acementortools.org/wp-content/uploads/2020/08/ACE_The-Elements-and-Principles-of-Design.pdf

Average Time Spent on Social Media (2023). (17 Juli 2023). Diakses tanggal 18 Agustus 2021, 14:15 WIB dari [https://www.mixbloom.com/resources/average-time-spent-on-social-](https://www.mixbloom.com/resources/average-time-spent-on-social-media-)media-

