



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

- Betancourt, M. (2013). *The History of Motion Graphic*. Maryland: Wildside Press.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital: Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Briggs, A., Burke, P. (2009). *Social History of the Media: From Gutenberg to the Internet*. Cambridge: Polity Press.
- Budiarto, E., Anggraeni, D. (2003). *Pengantar Epidemiologi*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Byrne, B., Braha, Y. (2012). *Creative Motion Graphic Titling: Titling with Motion Graphics for Film, Video, and the Web*. Oxford: Taylor & Francis.
- Daymon, C., Holloway, I. (2008). *Metode-Metode Riset Kualitatif dalam Public Relation & Marketing Communications*. Yogyakarta: Bentang Pustaka.
- Dwijandono, S. E. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Fisher, D., Frey, N. (2007). *Checking for Understanding: Formative Assessment Techniques for Your Classroom*. Alexandria: ASCD.
- Galitz, W. (2007). *The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques*. Indiana: Wiley Publishing.
- Graham, L. (2005). *Basic of Design: Layout and Typography for Beginners*. New York: Cengage Learning.

- Kazak, S. (2003). *Multimedia Images*. Austin: University of Texas.
- Krasner, J. (2014). *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*. Oxford: Taylor & Francis.
- Kushartanti dkk. (2005). *Pesona Bahasa: Langkah Awal Memahami Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Martella, R. dkk. (2013). *Understanding and Interpreting Educational Research*. New York: Guilford Press.
- Martono, N. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- McLuhan, M. (2001). *Understanding Media*. London: Routledge.
- Parsons, J. J. (2010). *Computer Concepts: Illustrated Introductory*. Boston: Cengage Learning.
- Parsons, J. J., Oja, D. (2013). *New Perspectives on Computer Concepts 2014: Comprehensive*. Boston: Cengage Learning.
- Raco, J. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*. Jakarta: Grasindo.
- Reigeluth, C. M. (1994). *Instructional Design Strategies and Tactics*. New Jersey: Educational Technology Publication, Inc.
- Rohani, A. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Schwier, R., Misanchuk, E. (1993). *Interactive Multimedia Instruction*. New Jersey: Educational Technology Publication, Inc.
- Simorangkir, P. (2012). Media Instruksional Edukatif. Diunduh dari <http://mediapembelajaran054175.blogspot.com/2012/08/media-instruksional-edukatif.html>
- Siswoutomo, W. (2005). *Membangun Aplikasi Database Berbasis Flash*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sukayati., Wulandari, S. (2009). *Pembelajaran Tematik di SD*. Yogyakarta: PPPPTK Matematika.
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: ANDI
- Tashakkori, A., Teddlie, C. (2010). *Mixed Methods in Social & Behavioral Research*. California: Sage Publication.
- Tedjasaputra, M. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Toth, T. (2003). *Technology for Trainers*. Alexandria: American Society for Training and Development.
- Zed, M. (2008). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.