

DAFTAR PUSTAKA

- Anggrayni, M., Ratnawati, R., & Fransiska, D. (2025). Pengembangan media video animasi menggunakan CapCut pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Bangun, D. A. N. (2019). Perancangan video motion graphic sebagai media edukasi tentang cyber crime. *Jurnal Desain*, 7(1), 21–37.
- Bender-Salazar, R. (2023). *Design Thinking* as an effective method for problem-setting and needfinding for entrepreneurial teams addressing wicked problems. *Journal of Innovation and Entrepreneurship*, 12(1), 24.
- Berk, R. A. (2009). Multimedia teaching with video clips: TV, movies, YouTube, and mtvU in the college classroom. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 5(1), 1–21.
- Brown, T. (2015). When everyone is doing *Design Thinking*, is it still a competitive advantage? *Harvard Business Review*, 27.
- Dwiyanto, A. (2006). *Mewujudkan good governance melalui pelayanan publik*. Gadjah Mada University Press.
- Fitriani, S. (2024). *Perancangan video edukasi animasi 2D mengenai dampak penggunaan gadget berlebih untuk anak usia dini* (Disertasi). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional media and technologies for learning* (7th ed.). Merrill Prentice Hall.
- Heskett, J. (2002). *Design: A very short introduction*. Oxford University Press.
- Kholifah, M. N., & Saputra, E. R. (2023). Pengembangan media video pembelajaran IPA dengan menggunakan aplikasi CapCut di kelas V SD.
- Lawson, B. (2006). *How designers think: The design process demystified* (4th ed.). Architectural Press.
- Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). *Universal principles of design* (Revised and updated ed.). Rockport Publishers.

- Lionardi, A. (2021). Perancangan animasi 2D sebagai media edukasi tentang penyu bagi anak-anak. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 21(1), 17–28.
- Pamuji, S. A. (2023). Adobe After Effects software video editing dan motion graphics yang populer. *Sainsbertek: Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi*, 4(1), 66–69.
- Pratama, I. W., & Erlyana, Y. (2024). Perancangan motion graphic edukasi *Kami Juga Manusia – Anxiety Disorder*. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 20(2), 139–150.
- Puteri, Y. A., Aulia, D., & Sari, A. A. K. (2022). Implementasi metode *Design Thinking* pada perancangan user interface aplikasi online course. *Jurnal Siliwangi Seri Sains dan Teknologi*, 8(2).
- Republik Indonesia. (2008). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik*. Sekretariat Negara.
- Sari, V. (2021). *Pengembangan multimedia interaktif berbantu Adobe Premiere Pro sebagai media pembelajaran IPS terpadu materi kebutuhan manusia SMP Negeri 3 Sekampung* (Disertasi). Universitas Muhammadiyah Metro.
- Simanihuruk, T. (2024). Efektivitas penggunaan Adobe Illustrator dalam meningkatkan branding dan desain produk perusahaan PT. ABC. *Pubarama: Jurnal Publikasi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 1–5.
- Sinambela, L. P. (2011). *Reformasi pelayanan publik: Teori, kebijakan dan implementasi*. Bumi Aksara.
- Sugianto, S., Simanihuruk, T., & Johan, J. (2024). Efektivitas penggunaan Adobe Illustrator dalam meningkatkan branding dan desain produk perusahaan. *Jurnal Publikasi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 1–7.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sutawijaya, E. (2023). *Perancangan video edukasi untuk meningkatkan kesadaran menumpuknya sampah di TPS Kota Rembang* (Disertasi). Universitas Katolik Soegijapranata.
- Ulrich, K. T., & Eppinger, S. D. (2012). *Product design and development* (5th ed.). McGraw-Hill.
- Zulkarnain, A., Vannia, G., & Florencia, E. (2021). Perancangan video tutorial untuk SDN Panongan 3 sebagai solusi edukasi pelestarian lingkungan di masa pandemi. *Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial*, 3(1), 5–14.

Munir. (2015). *Multimedia: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Alfabeta.

Plattner, H., Meinel, C., & Leifer, L. (2011). *Design Thinking: Understand – Improve – Apply*. Springer.

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2014). *Instructional technology and media for learning* (10th ed.). Pearson Education.

