

## DAFTAR PUSTAKA

- Airtanah, A. (2014). Bab ii kajian teori. *Bab II Kajian Teori*, 1, 9–34.
- BPOM. (2020). *Keputusan\_Kepala\_Badan\_Pengawas\_Obat\_Dan\_Makanan\_Nomor\_Hk\_02\_02\_1\_2\_03\_20\_134\_Tahun\_2020.Pdf*.
- Devi Pramita Sari, & Nabila Sholihah ‘Atiqoh. (2020). Hubungan Antara Pengetahuan Masyarakat Dengan Kepatuhan Penggunaan Masker Sebagai Upaya Pencegahan Penyakit Covid-19 Di Ngronggah. *Infokes: Jurnal Ilmiah Rekam Medis Dan Informatika Kesehatan*, 10(1), 52–55.  
<https://doi.org/10.47701/infokes.v10i1.850>
- Di Gennaro, F., Pizzol, D., Marotta, C., Antunes, M., Racalbuto, V., Veronese, N., & Smith, L. (2020). Coronavirus diseases (COVID-19) current status and future perspectives: A narrative review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(8). <https://doi.org/10.3390/ijerph17082690>
- Fransisca, S., & Putri, R. N. (2019). Pemanfaatan Teknologi Rfid Untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R&D). *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 1(1), 73.
- Hadiwidjaja, J. X., Suwasono, A. A., & Cahyadi, J. (2017). Perancangan Video Edukasi Kesenian Jawa Karawitan Dalam Bentuk Animasi Bagi Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(10), 9.
- Informatika, T., & Dharma, U. S. (2004). *ANALISA METODE CLASSIC LIFE CYCLE ( WATERFALL ) UNTUK PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK MULTIMEDIA Abstrak. MAY 2014*, 1–6.
- Irsyadi, F. Y. Al, & Nugroho, Y. S. (2015). Game Edukasi Pengenalan Anggota Tubuh Dan Pengenalan Angka Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Tunagrahita Berbasis Kinect. *Prosiding SNATIF*, 2, 1–8.  
<http://jurnal.umk.ac.id/index.php/SNA/article/viewFile/296/314> *jbptunikonpp-gdl-muhammadis-36182-3-bab1-isk-r.pdf*. (n.d.).
- Munir. (2020). Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. In *Alfabeta, CV*. (Vol. 58, Issue 12).
- No, V., & Mona, N. (2020). Konsep Isolasi Dalam Jaringan Sosial Untuk Meminimalisasi Efek Contagious (Kasus Penyebaran Virus Corona Di Indonesia). *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 2(2), 117–125.  
<https://doi.org/10.7454/jsht.v2i2.86>
- Phan, T. (2020). *Since January 2020 Elsevier has created a COVID-19 resource centre with free information in English and Mandarin on the novel coronavirus*

*COVID- 19 . The COVID-19 resource centre is hosted on Elsevier Connect , the company ' s public news and information . January.*

Salsabila, A. (2020). *Makalah Penyakit Menular dan Virus Corona*.  
<https://doi.org/10.31219/osf.io/zexc9>

Sari, I. P. (2019). Perancangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Berbasis Motion Graphic Mengenai Bahaya Zat Adiktif untuk Remaja. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 1(1), 43–52.  
<https://doi.org/10.17509/edsence.v1i1.17957>

Suhendra. (2016). *Animasi 2D Edukasi Iklan Layanan Masyarakat Kesehatan Gigi Anak*. 110.

Suryani, R., Saputra, H., & Sutrisman, A. (2019). Implementasi Animasi 2D pada Iklan Layanan Masyarakat sebagai Sosialisasi Penyakit DBD. *Rekam*, 15(2), 153–166. <https://doi.org/10.24821/rekam.v15i2.3330>

Yusa, I. M. M., & Rukmi, L. (2017). Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Mengenai Bahaya Merkuri terhadap Masyarakat Kabupaten Lombok Tengah sebagai Dampak Penambangan Emas Ilegal. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 3(02), 176–195.  
<https://doi.org/10.33633/andharupa.v3i02.1487>

Zhang, J., Zeng, H., Gu, J., Li, H., Zheng, L., & Zou, Q. (2020). Progress and prospects on vaccine development against sars-cov-2. *Vaccines*, 8(2), 1–12.  
<https://doi.org/10.3390/vaccines8020153>