

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Nasrullah, Rulli. 2017. *Media Sosial : Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung:Remaja Rosdakarya.
- Hurlock, Elizabeth B. 1980. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta:Erlangga.
- White, Tony. 2009. *How to Make Animated Films*. USA:Elsevier.
- White, Tony. 2006. *Animation from Pencils to Pixels*. USA:Elsevier.
- Mattesi, Michael D. 2008. *Force:Character Design from Life Drawing*. USA:Elsevier.
- Mattesi, Michael D. 2006. *Force:Dynamic Life Drawing for Animators*. USA:Elsevier.
- Hamm, Jack. 1982. *Cartooning The Head and Figure*. New York:The Putnam.
- Gonella, Rose & Friedman, Max. 2014. *Design Fundamentals:Notes on Color (Theory)*. USA:Peachpit Press.
- Oppenheim, Annie I. 1900. *Physiognomy Made Easy*. London:Simkin, Marshall, Hamilton, Kent &Co.
- Susilo, Budi. 2017. *Kenali Kepribadian Cewek dan Cowok : Membaca Kepribadian dari Wajah dan Gestur*. Yogyakarta:Laksana.
- Susilo, Budi. 2017. *Deteksi Kejujuran dan Kebohongan dari Ekspresi Wajah*. Yogyakarta:Laksana.
- Fitri, Rani Agias. 2016. *Ada Apa dengan Introver?*. Tangerang Selatan:Literati.
- Rahmawati, Destiana. 2018. *Millenials and I-Generation Life*. Yogyakarta:Laksana.
- Ratna, Noman Kutha. 2010. *Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora pada Umumnya*.Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Creswell, J.W. (2013). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Prakosa, Gatot. 2012. *Nganimasi Bersama Mas Be*. Jakarta:PT.Elex Media Komputindo
- M.A, Morrisian.2010. *Periklanan Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Jakarta: Kencana

Jurnal

- Miranti, Adita. 2017.*Visual Hyper Reality of Teenagers in Social Media with Photographs as Communication Media*. KnE Social Science, Vol.2017 hlm. 329-333.

Ayun, Primada Qurrota. 2015. *Fenomena Remaja Menggunakan Media Sosial dalam Membentuk Identitas*. Channel, Vol.3 No.2, hlm 1-16.

Skripsi

Hayumi, Nidya Zahra. 2014. *Penggunaan Instagram sebagai bentuk Eksistensi Diri*. Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Indonesia.

Pebriyanto. 2016. *Karakter Animasi Interaktif sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Berhitung untuk Anak Usia Dini (5-6 Tahun)*. Skripsi. Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom.