

DAFTAR PUSTAKA

- Fadhlorrohmaan Muyassar Sani, Z. R. (2021). Perancangan Asset 3d Modeling Untuk Video Motion Graphic Dalam Profil Mata Kuliah Virtual Design Di Celoe.
- Iskandar, Y. (2018, Juli 3). *Desain Produk dan Tujuannya*. (brandadventureindonesia) Retrieved from <https://brandadventureindonesia.com/desain-produk-dan-tujuannya/>
- Lia, V. N. (2020, April 4). *Fungsi Desain Kemasan Produk Yang Harus Kamu Tahu!* (babaibnu) Retrieved from <https://babaibnu.com/fungsi-desain-kemasan-produk/>
- Makki, S. (2020, April 01). *Pengguna Gim Online Meningkatkan 75 Persen Kala Corona*. Retrieved from CNN Indonesia: <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200331163816-185-488789/pengguna-gim-online-meningkat-75-persen-kala-corona>
- Muhammad Alfian Khoirudin, Z. R. (2018). Perancangan Motion Graphic Dalam Pencegahan Penderita Depresi Pada Remaja Di Kota Bandung.
- Mungkasa, O. (2020). Bekerja dari Rumah (Working From Home/WFH): Menuju Tatanan Baru Era Pandemi COVID 19. 130.
- Pialang Maliki Mulki, Z. R. (2018). Perancangan Animasi Motion Graphics Prosesi Mapag Karuhun Dalam Kesenian Kuda Renggong Sebagai Upacara Inisiasi Khitan Di Sumedang.
- Silvianita, H. (2019, Juli 11). *Pengertian Game Beserta Sejarah, Manfaat, serta Jenis-Jenis Game, Lengkap!* Retrieved from Nesaba Media: <https://www.nesabamedia.com/pengertian-game/>
- Ulya, F. N. (2021, April 29). *Akibat Covid-19, Kerugian Ekonomi Tahun 2020 Capai Rp 1.356 Triliun*. Retrieved from Money Kompas: <https://money.kompas.com/read/2021/04/29/143647026/akibat-covid-19-kerugian-ekonomi-tahun-2020-capai-rp-1356-triliun?page=all>
- Widiawati, A. (2020, July 4). *Manfaat Penelitian: Fungsi, Jenis dan Contoh*. Retrieved from Deepublish:

<https://penerbitbukudeepublish.com/pengertian-manfaat-penelitian/> Yusnizal

Firdaus, Y. P. (2018). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. 172.

<https://brandadventureindonesia.com/design-products-and-goals/>

Lia, V.N. (4 April 2020). Fitur desain paket produk yang harus Anda ketahui!

(babaibnu) <https://babaibnu.com/function-design-packaging-products/>

Diakses dari Makki, S. pada 1 April 2020. Jumlah pengguna game online meningkat

75% akibat krisis corona. Diperoleh dari CNN Indonesia:

<https://www.cnnindonesia.com/technology/20200331163816-185-488789/user-gim-online-meningkat-75-persen-kala-corona>

Muhammad Alfian Khoirudin, Z.R. (2018). Desain grafis gerak untuk pencegahan depresi pada remaja Bandung.

Munkasa, O. (2020). Home Office (WFH): Dalam perjalanan menuju tatanan baru di masa pandemi COVID-19 130.

Broker Maliki Mulki, Z. R (2018). Perancangan animasi motion graphic prosesi

Mapag Karhun gaya Kuda Lengong sebagai upacara inisiasi khitanan di

Sumedang.

Silvianita, H. (11 Juli 2019). Definisi game lengkap termasuk cerita, fasilitas, dan jenis game! Diperoleh dari Nesaba Media:

<https://www.nesabamedia.com/pengertian-game/>

Ulya, F.N. (29 Apr 2021) . Kerugian ekonomi mencapai Rp 1.356 triliun pada 2020

akibat Covid-19. Diambil dari Uang Kompas:

<https://money.kompas.com/read/2021/04/29/143647026/hasil-covid-19-economic-loss-year-2020-achieved-rp-1356-tillion?page=semua>

Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku konsumsi siswa yang bermain game online. 172.