

DAFTAR PUSTAKA

Buku

White, T. (2009). How to Make Animated Films: Tony White's Complete Masterclass on the Traditional Principles of Animation (1st ed.), Routledge. 242-245

Saleh, S. (2017). Analisis data kualitatif.

Suyanto, M. (2021). Cinematography Of Oscar Winner And Box Office. Andi Offset.

Thomas, F., & Johnston, O. (1995). The illusion of life: Disney animation. Hyperion.

Beiman, N. (2015). Prepare to board! creating story and characters for animated features and shorts. CRC Press.

Beiman, N. (2011). Prepare to board! creating story and characters for animated features and shorts. CRC Press. 66.

Hedgpeth, K., & Missal, S. (2003). Exploring Drawing for Animation. Nelson Education.

Mattesi, M. (2012). Force: Character design from life drawing. CRC Press.

Cohen, S. (2006). Cartooning: Character Design: Learn the art of cartooning step by step. Walter Foster Publishing.

White, T. (2012). Animation from pencils to pixels: Classical techniques for the digital animator. CRC Press. 36, 37

Tillman, B. (2011). Creative character design. Crc Press. 75,76.

Leeuwe, M. (2019). How to Draw Characters. Hollanda: E-book.

Sodik, S. S., & Siyoto, S. (2015). Dasar metodologi penelitian. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

Asdar. 2018. Metode Penelitian Pendidikan. Yogyakarta: Askiya Publishing.

Jurnal

Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). KAJIAN SEMIOTIKA DALAM ANIMASI 3D LET'S EAT. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81-86.

Hamdi, H., Ramdhan, Z., & Lionardi, A. (2023). PERANCANGAN STORYBOARD UNTUK ANIMASI 2D PENGENALAN TEKNIK DASAR BERMAIN SKATEBOARD UNTUK MENGURANGI TINGKAT KECELAKAAN PERMAINAN SKATEBOARD. *eProceedings of Art & Design*, 10(2)

Ronggowarsito, B. I., & Afif R. T. (2022), DESAIN KARAKTER VIRTUAL YOUTUBER SEBAGAI MASKOT PEMBELAJARAN MENGGAMBAR. ANDHARUPA: *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 356

Adli, M., (2015) Online Gambling Behavior (Among Students University Riau), Vol 2, 4-5.

At, M. R., Haris, A., & Heru, H. (2019). Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone–Bone, Luwu). *Hasanuddin Journal of Sociology*, 127-138.

Aziz, Z. (2019). Fluxus Animasi dan Komunikasi di Era Media Baru Digital. *Channel Jurnal Komunikasi*, 7(1), 49-58.

Asriadi, A. (2021). Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros) (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR).

Fakhriansyah, D. J., & Alwi, M. (2022, October). Edukasi Bahaya Judi Online Kepada Remaja. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).

Hermanudin, D. C., & Ramadhani, N. (2020). Perancangan desain karakter untuk serial animasi 2D “Puyu to the rescue” dengan mengapatasi biota laut. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 8(2), F227-F233.

Abdulloh, H., Ramdhan, Z., & Sumarlin, R. (2021). Perancangan Desain Karakter Untuk Animasi Kena And The Spirit Of West Java. *eProceedings of Art & Design*, 8(6).

Rahendra, S. Y. Y., Hendiawan, T., & Lionardi, A. (2021). Desain Karakter Animasi 2d Sebagai Upaya Meningkatkan Perbelanjaan Umkm Kuliner Selama Masa Pandemi. *eProceedings of Art & Design*, 8(3).

Suwasono, A. A. (2017). Konsep art dalam desain animasi. *DeKaVe*, 10(1), 1-19.

Hahury, R. M. S., & Wahyudi, A. T. (2022). Analisa Pengaplikasian Teori Warna Dan Penggunaan Siluet Dalam Desain Karakter. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 14.

Yam, J. H. Refleksi Penelitian Metode Campuran (Mixed Method).

Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode penelitian kualitatif studi pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974-980.

Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taquaddum*, 8(1), 21-46.

Hadiwito, H. (2017). Metode Kuantitatif dalam Teologi Praktis. *GEMA TEOLOGIKA: Jurnal Teologi Kontekstual dan Filsafat Keilahian*, 2(1), 1-22.

Website

cncindonesia.com (2022, 20 Januari). 76,8% Warga RI sudah Pakai Internet, Tapi banyak PR-nya. Diakses pada 27 Maret 2023, dari <https://www.cncindonesia.com/tech/20220120142249-37-309046/768-warga-ri-sudah-pakai-internet-tapi-banyak-pr-nya>

mitchoo.blogspot.com (2019, 18 Agustus). Shape. Diakses pada tanggal 20 Juli 2023, dari http://mitchoo.blogspot.com/2019/08/shapes_18.html

kianamaiart.tumblr.com (2017, 17 April). Diakses pada tanggal 20 Juli 2023, dari <https://kianamaiart.tumblr.com/post/159703102129/a-model-sheet-and-explorations-for-max-from>

imdb.com (2019, Oktober). Mr. Bean: The Animated Series. Diakses pada tanggal 11 Agustus 2023, dari <https://www.imdb.com/title/tt0280277/>