

DAFTAR PUSTAKA

- Adli, M. (2015). PERILAKU JUDI ONLINE (DIKALANGAN MAHASISWA UNIVERSITAS RIAU). *Jom Fisip, Vol. 2 No.2*, 4-5.
- Anggara, D. S., & Abdillah, C. (2019). *Modul Metode Penelitian*. Pamulang – Tangerang Selatan: UNPAM PRESS.
- Asdar. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Azkiya Publishing.
- Barnwell, J. (2008). *The Fundamentals of Film Making*. AVA Publishing; 0 edition.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2012). *Film Art: An Introduction*. McGraw-Hill Education; 10th edition.
- Bowen, C. J., & Thompson, R. (2013). *Grammar of the Edit Thrid Edition*. Focal Press; 3rd edition.
- Dancyger, K. (Taylor & Francis). *The Technique of Film and Video Editing: History, Theory, and Practice*. 2007.
- Finanka , A. W., & Nurhanisah, Y. (2023, Juni 10). *Orang Indonesia Makin Melek Internet*. Dipetik Agustus 11, 2023, dari Indonesia Baik.id: <https://indonesiabaik.id/infografis/orang-indonesia-makin-melek-internet#:~:text=Berdasarkan%20hasil%20survei%20Asosiasi%20Penyelenggara,sebanyak%20210%2C03%20juta%20pengguna.>
- 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).
- Indriani, & Wahyuni, S. (2021). PENERAPAN EDITING KONTRUKSI DRAMATIS. *Jurnal FSD, Vol. 2 No. 1*, 247.
- Ishaq, I. (2002). *Masalah sosial masyarakat*. Pekanbaru: Unri Press.

- Kartono, K. (2015). *Patologi sosial*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Lenburg, J. (2011). *Career Opportunities in Animation*. Checkmark Books.
- Makarim S., A. A., & Astuti, L. (2022). Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, 181,183.
- Maloney, T. (2009). *Get Animated!: Creating Professional Cartoon Animation on Your Home Computer*. Watson-Guption; Original edition.
- Mascelli, J. V. (2005). *The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques*. Silman-James Press; First Edition.
- Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). KAJIAN SEMIOTIKA DALAM ANIMASI 3D LET'S EAT. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 82.
- Nazir, M. (2013). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nugroho, S., & Christian, P. (2014). *Teknik dasar videografi*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Nurseha, R. (2017). EDITING MONTAGE DALAM FILM PENDEK KISAH YANG TAK TERBACA. *e-Proceeding of Art & Design, Vol.4 No.3*, 520.
- Patoppoi, B. (2023, Agustus 9). *Psikolog Akui Kecanduan Judi Online Bisa Disembuhkan, Tapi Bertahap*. Retrieved Agustus 11, 2023, from Suarasurabaya.net: <https://www.suarasurabaya.net/senggang/2023/psikolog-akui-kecanduan-judi-online-bisa-disembuhkan-tapi-bertahap/>
- Prakoso, Y. S. (2023, Juni 14). *Maraknya Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa, Ini Penyebabnya!* Retrieved Agustus 11, 2023, from Kompasiana: <https://www.kompasiana.com/yudaprakoso9/64894af44addee12cb3a9bf2/maraknya-perjudian-online-di-kalangan-mahasiswa-ini-penyebabnya>

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

Ruslan, A. (2016). *Animasi Perkembangan Dan Konsepnya*. Ghalian Indonesia.

Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

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

White, T. (2009). *How to Make Animated Films*. Routledge; 1st edition.

Zettl, H. (2014). *Television Production Handbook*. Cengage Learning; 12th edition.