

## DAFTAR PUSTAKA

- 8Fish. (2008). *Making Faces Drawing Expressions for Comics and Cartoons*. Australia: IMPACT Books.
- Afif, R. T. (2021). Animasi 2D Motion Graphic "Zeta dan Dimas" sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini. *Nirmana, Vol. 21, No. 1*, 29-37.
- afif, R. T. (2021). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Daring Guru dengan Produk Multimedia Interaktif di SMA Daarut Tauhiid Boarding School. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 25-35.
- Ayu, R. S. (2021, juni 9). *13 Arti Warna dalam Psikologi yang Harus Diketahui, Simak Kandungan Filosofinya*. Retrieved April 15, 2022, from Liputan6: <https://hot.liputan6.com/read/4577645/13-arti-warna-dalam-psikologi-yang-harus-diketahui-simak-kandungan-filosofinya>
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and Conducting Mixed Methods Research*. United States: SAGE Publication.
- Dewing, M. (2010). Social Media: An Introduction. *Publication No. 2010-03-E 3 February 2010 revised 20 November 2012*, 1-5.
- Endah, T., Dimas, A., & Akmal, N. (2017). *Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial Bagi Anak dan Remaja*. Jakarta: Puskom.
- Fatmawaty, R. (n.d.). Memahami Psikologi Remaja. *Jurnal Reforma Vol. VI No. 02, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, UNISLA*, 55-65.
- Frederica, D. A., Hartanto, D. D., & Sylvia, M. (2017). Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Sebagai Media Edukasi Pola Asuh Orang Tua Dryclean. *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra*, 121-131.
- HUGE. (2019). *The Character Designer*. China: 21D Sweden AB.
- Ida, U. (2019). *Psikologi Remaja*. Yogyakarta: IDEA Press.
- Joshua, R. K. (2015, April 11). *Biasanya, Orang yang Rambutnya Rapi Akan Dianggap Sebagai Orang yang rajin dalam Merawat Driri, Kebalikannya dengan yang Suka tampil Acak-Acakan*. Retrieved from Brilio.net:

<https://www.brilio.net/life/22-jenis-rambut-ini-ternyata-bisa-baca-karaktermu-kamu-yang-mana-1504115.html>

- Kuss, D. J., & Pontes, H. M. (2018). *Internet Addiction*. United Kingdom: Hogrefe.
- Lankoski, P. (2010). *Character Driven Game Design*. jyvaskyla: The School of Art and Design A 101.
- Meilani. (2013). Teori Warna : Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana. *Humaniora*, 4(1), 326-338.
- Meilani. (2013). Teori Warna : Penerapan Lingkungan Warna dalam Berbusana. *HUMANIORA vol.4 No.1*, 326-338.
- Roberts, S. (2004). *Character Animation in 3D*. Oxford.
- Samsu, S. M. (2017). *METODOLOGI PENELITIAN Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Research & Development*. Jambi: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA).
- Schellewald, A. (2021). Communicative Forms on TikTok:. *Goldsmiths, University of London, UK*, 1438-1457.
- Syafikarani, A., Budiwaspada, A. E., & Setiawan, P. (2019). Analisis Teks Iklan Media televisi A Mild "Nanti Juga Lo Paham" (Text Analysis of A Mild "Nanti Juga Lo Paham" Television Media Ad). *Seminar Nasional Sandyakala*, 364-374.
- Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life Disney Animation*. New York: Walt Disney Productions.
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. UK: British Library Cataloguing-in-Publication Data.
- Tillman, B. (2019). *Creative Character Design Second Section*. U.S: Taylor & Francis Group, LLC.
- White, T. (2006). *Animation from pensils to pixels*. United States of America: British Library Cataloguing-in-Publication Data.
- White, T. (2009). *How To Make Animated Films*. China: Elsevier, Inc.
- yANG, y. (2020). Understanding Young Adults' TikTok Usage. *UCSD Department of Communication June 2020*, 1-60.