

DAFTAR PUSTAKA

- Jones, C., 2015. [Online]
Available at: <https://photography.tutsplus.com/tutorials/anything-but-neutral-using-color-to-create-emotional-images--cms-23214>
[Accessed 12 08 2022].
- Ahdiyati, M. A. & I., 2018. ANALISIS KETERLIBATAN KOMUNITAS DALAM INDUSTRI PERMAINAN DARING DI INDONESIA. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, pp. 105-115.
- Arrasyid, M. H., 2020. CYBERBULLYING DALAM PERMAINAN SMARTPHONE (Fenomena Cyberbullying di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret pada Permainan Mobile Legends. p. 5.
- Bates, B., 2004. *Game Design*. Second Edition ed. Boston: Stacy L. Hiquet.
- David-Ferdon, C. & Feldan, M., 2007. Electronic Media, Violence, and Adolescents: An Emerging Public Health Problem. *Journal of Adolescent Health*, p. 2.
- Diniasari, M. C., 2021. Ada 44,2 Juta Pemain Gim E-Sport di Indonesia. [Online]
Available at: <https://teknologi.bisnis.com/read/20210314/564/1367248/ada-442-juta-pemain-gim-e-sport-di-indonesia>
- D. & W., 2009. *Metode Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan UPI.
- Fahrezi, I. A. & Ramadhan, Z., 2019. PERANCANGAN KARAKTER ANIMASI PENDEK 2D "LOVELY PAWS". *Tugas Akhir*.
- Fitriyanto, W. & Sulandari, S., 2021. Berpikir Kreatif pada Pengguna Game Online Ditinjau dari Jenis Kelamin, Status Ekonomi, dan Kategori Permainan. *Jurnal Psikologi*, p. 109.
- Huaxiang, T., 2004. *CHARACTER COSTUME FIGURE DRAWING : Step-by-Step Drawing Methods For Theatre Costume Designer*. Burlington: Focal Press.
- Jantoro, F. D., 2018. PERANCANGAN ARTBOOK "THE ULTIMATE FIRE. *JURNAL TUGAS AKHIR*, p. 8.
- Kantono, Y. M., Yudani, H. & Wirawan, I. G. N., 2020. PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL UNTUK MENCEGAH TOXIC BEHAVIOUR PADA GAME ONLINE. p. 1.
- Lapolla, M., 2020. TACKLING TOXICITY: IDENTIFYING AND ADDRESSING TOXIC BEHAVIOUR IN ONLINE VIDEO GAMES. p. 4.
- Prakoso, G., 2010. In: *Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta: Nalar.
- Putra, G. P. R., 2019. PERANCANGAN DESAIN KARAKTER SEBAGAI UPAYA DALAM MENGUBAH POLA PIKIR TERHADAP FENOMENA BODY SHAMING PADA REMAJA PEREMPUAN UNTUK FILM ANIMASI. *Karya Ilmiah*, pp. 17-23.
- Putri, A. F. et al., 2019. Trolling. *Makalah*, p. 3.

- Rachmawati, I. N., 2007. PENGUMPULAN DATA DALAM PENELITIAN KUALITATIF. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, pp. 35-40.
- Ramadhan, Z. & Iskandar, M., 2016. METALLUS CHARACTER DESIGN FOR JINN WARRIORS COMIC. *BANDUNG CREATIVE MOVEMENT*, p. 144.
- Subari, H. R., 2021. *[Ask A Gamer] 5 Reasons Why A Lot of Gamers Are Toxic*. [Online] Available at: <https://duniagames.co.id/discover/article/gamer-menjawab-inilah-5-alasan-banyak-gamer-toxic/en> [Accessed Januari 2022].
- Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryana, 2010. *METODOLOGI PENELITIAN : Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. s.l.:s.n.
- Syafnidawaty, 2020. *Penelitian Kualitatif*. [Online] Available at: <https://raharja.ac.id/2020/10/29/penelitian-kualitatif/>
- Tillman, B., 2011. *CREATIVE CHARACTER DESIGN*. Kidlington: Focal Press.
- Tobing, D. H., 2017. *PENDEKATAN DALAM PENELITIAN KUALITATIF*. Denpasar: UNIVERSITAS UDAYANA.
- University, B., 2017. *Pengertian Dan Jenis-Jenis Komunitas Menurut Ahli*. [Online] Available at: [https://comdev.binus.ac.id/blog/2017/01/pengertian-dan-jenis-jenis-komunitas-menurut-ahli/#:~:text=Menurut%20McMillan%20dan%20Chavis%20\(1986,berkomitmen%20untuk%20terus%20bersama-sama.](https://comdev.binus.ac.id/blog/2017/01/pengertian-dan-jenis-jenis-komunitas-menurut-ahli/#:~:text=Menurut%20McMillan%20dan%20Chavis%20(1986,berkomitmen%20untuk%20terus%20bersama-sama.) [Accessed 21 Agustus 2022].
- Wijoyo, A. U. S., 2017. PERANCANGAN KARAKTER ANIMASI 3D “BANYU” DENGAN KEPERIBADIAN PLEGMATIS. *Karya Ilmiah*, pp. 11-14.
- Zulfiyah, W. & Nuqul, F. L., 2019. PENGARUH SEXISM DAN SELF ESTEEM TERHADAP SELF OBJECTIFICATION PADA MAHASISWI. p. 3.