

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-Taqaddum*, 8(1), 21-46.

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

Website

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

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

[kianamaiart.tumblr.com](https://kianamaiart.tumblr.com/post/159703102129/a-model-sheet-and-explorations-for-max-from) (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](https://www.imdb.com/title/tt0280277/) (2019, Oktober). Mr. Bean: The Animated Series. Diakses pada tanggal 11 Agustus 2023, dari <https://www.imdb.com/title/tt0280277/>