

## Daftar Pustaka

- Anggara, D. S., & Abdillah, C. (2019). *MODUL METODE PENELITIAN*. Tangerang Selatan: UNPAM PRESS.
- Asdar. (2018). *METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN suatu pendekatan praktik*. Bogor: Azkiya.
- Asriadi. (2020). ANALISIS KECANDUAN JUDI ONLINE (STUDI KASUS PADA SISWA. *Universitas Negeri Makasar*, 3.
- Asriadi. (2020). ANALISIS KECANDUAN JUDI ONLINE (STUDI KASUS PADA SISWA. *Universita Negeri Makassar*.
- Aziz, Z. (2019). FLUXUS ANIMASI DAN KOMUNIKASI DI ERA MEDIA BARU DIGITAL. *Channel Jurnal Komunikasi*, 56.
- Blair, P. (1994). *Cartoon Animation*. California: Walter Foster.
- Francis, G. (2013). *The Animator Eye's*. New York: Focal Press.
- 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).
- Hardani, & Andriani, H. (2020). *METODE PENELITIAN Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Kartono, K. (2015). *Patologi Sosial*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Meroz, M. (2021). *Animation for beginners*. New York: Bloop Animation Studio.
- Naas, P. (2017). *HOW TO CHEAT IN MAYA*. New York: CRC PRESS.
- Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). KAJIAN SEMIOTIKA DALAM ANIMASI 3D LET'S EAT. *Jurnal Nawala Visual*, 82.
- Nazir, M. (2013). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Nurdiana, M., Aisyah, N., & Ilham, S. N. (2022). FENOMENA JUDI ONLINE DI DAERAH JAKARTA SELATAN. *Perspektif*, 1.
- Robert, S. (2007). *Character Animation 2D skills for better 3d*. Burlington: Focal Press.
- Ronggowarsito, B. I., Ramdhan, Z., & Afif, R. T. (2022). DESAIN KARAKTER VIRTUAL YOUTUBER SEBAGAI MASKOT PEMBELAJARAN MENGGAMBAR. ANDHARUPA. *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 356.
- Simon, M. (2003). *Producing Independent 2D*. Burlington: Focal Press.
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Sleman: Literasi Media.
- Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Suharya, R. (2019). FENOMENA PERJUDIAN DIKALANGAN REMAJA. *Sosiatri-Sosiologi*, 329.
- Suyanto, M. (2021). *Cinematography Of Oscar Winner And Box Office*. Andi Offset.
- Thomas, F., & Johnson, O. (1981). *Disney Animation: The Illusion of Life*. California: Disney Edition.
- Whitaker, H., Halas, J., & Sito, T. (2009). *Timing for Animation*. Burlington: Focal Press.
- White, T. (2006). *ANIMATION FROM PENCIL TO PIXEL*. Burlington: Focal Press.
- Zurohman, A., Astuti, T. P., & Sanjoto, T. B. (2016). Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada. *Journal of Educational Social Studies*, 157.