

DAFTAR PUSTAKA

- Thomas, Frank dan Ollie Johnston.(1981). *The Illusion of Life, Disney Animation*. New York: Walt Disney Production.
- Niemnien, M. 2(017). *Psychology in Character Design*. (Bachelor's thesis, South-Eastern Finland University of Applied Sciences, Koviola, Finland). Diambil dari <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/126784/>
- Isbister, K. (2006). *Better Game Characters by Design. A Psychological Approach*. San Francisco: Elsevier Inc.
- Herman, S. & Punekar, R. M. s.a. *Visual Design -Colour Theory Colours in Visual Design*. D'Source, s.a., (online) (<http://www.dsource.in/course/visual-design-colour-theory/colour-description-and-colour-theories>, diakses 15 September 2019)
- Bear, J. K. (2017). *Colour Symbolism for Graphic Artists*. ThoughtCo., (online) (<http://desktoppub.about.com/cs/color/a/symbolism.html>, diakses 15 September 2019)
- Soetjipto, H. P. (2005). Pengujian validitas konstruk kriteria kecanduan internet. *Jurnal Psikologi*, 32(2), 74-91
- Antar Venus, Manajemen Kampanye (Panduan Teoritis dan Praktis dalam Mengefektifkan Kampanye Sosial), (Bandung: Simbiosis Rekatama Media,2009).
- Chatman, Seymour. (1980). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca and London: Cornell University Pers.
- Dastbaz, Mohammad. (2003). *Designing Interactive Multimedia System* New York : McGraw-Hill Company.
- Derakhshani, Dariush. (2012). *Introducing Autodesk Maya 2012*. California : sybex
- Maestri, George. (2006). *Digital Character Animation 3*.Indianpolis : New Riders
- Satoto, Soediro. (1993). *Metode Penelitian Sastra*. Surakarta: UNS Press.Smith, D. Roland.(2005). *Strategic Planning for Public Relations*, second edition. London : Lawrence Erlbaum Associates.
- Suheri, Agus. (2006). *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta : Elec media Komputindo

Vaughan, Tay. (2011). *Multimedia: Making It Work*. 8th Edition. New York : McGraw-Hill.

Rogers, E. M., & Storey J. D. (1987). *Communication Campaign*. Dalam C. R. Berger & S.H. Chaffe (Eds.), *Handbook of Communication Science*, New Burry Park; Sage.

Keraf, Gorys. (2001). *Diksi Dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Acuan internet:

Republika. (2017). <https://www.republika.co.id/berita/gaya-hidup/info-sehat/17/11/03/oyua11370-ini-definisi-kecanduan-gadget-menurut-sosiolog>, diunduh pada tanggal 10 September 2019, pada pukul 18.15, WIB.

Rohmatuloh, Tito. (2019). <https://bandungkita.id/2019/08/25/mengenal-dampak-negatif-penggunaan-gadget-berlebihan>, diunduh pada tanggal 10 September 2019, pada pukul 19.03, WIB.

Liputan6. (2018). <https://www.liputan6.com/teknoread/3646794/5-gangguan-psikologis-yang-terjadi-akibat-pengaruh-teknologi>, diunduh pada tanggal 11 September 2019, pada pukul 9.12, WIB.

Indriani, Ririn. (2014). <https://www.suara.com/lifestyle/2014/06/16/161641/pakar-kecanduan-gadget-merupakan-gangguan-kejiwaan>, diunduh pada tanggal 11 September 2019, pada pukul 14.36, WIB.

Profil Himpunan Psikologi Indonesia. Diakses pada 15 September 2019 dari <https://himpsi.or.id/>

Profil Ayena Studio. Diakses pada 16 September 2019 dari <https://www.ayena-studio.com/>