



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

- Aristianto, M. Z. (2011). *Peran Video journalist di TV Online “Antara TV”* (Penelitian ilmu sosial dan ilmu politik, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia). Diperoleh dari <http://digilib.uns.ac.id/>
- Badan Pusat Statistik. (2017). Statistik Kriminal 2017. Diunduh dari <https://www.bps.go.id/publication/2017/12/22/197562b7ad0ced87c08fada5/statistik-kriminal-2017.html>
- Bancroft, T. (2006). *Creating Character with Personality*. New York: Watson-Gutpill.
- Belarminus, R. (2018). *Pengamat: Politik Uang Hulunya dari Partai Politik*. Diunduh dari <https://nasional.kompas.com/read/2018/03/03/22135671-pengamat-politik-uang-hulunya-dari-partai-politik>
- Beiman, N. (2017). *Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts (3rd ed.)*. Boca Raton, FL: CRC Press.
- Chapman, C. (2014). *Colour for Web Design*. United Kingdom: Ilex Pres Limited.
- Chirlot, J. E. (2001). *A Dictionary of Symbols (2nd ed)*. London: Routledge.
- Corbett, D. (2013). *The Art of Character: Creating Memorable Characters for Fiction, Film and TV*. England: Penguin Books.
- Dombrowski, D. A. (2016). *A History of the Concept of God: A Process Approach*. Albany: State University of New York Press.
- Egri, L. (1946). *The Art of Dramatic Writing: Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives*. New York: Touchone Book.

- El-Sharif, A. (2015). *Advance in Language and Literary Studies. On (De) Personification in Prophet Muhammad's Tradition*, 6(6), 1-12.
- Eiseman, L. (2017). *The Complete Color Harmony: Expert Color Information for Professional Results (Pantone Edition)*. Beverly, MA: Rockport Publisher.
- Ekström, H. (2013). How Can a Character's Personality be Conveyed Visually, through Shape (Game design project, Hogskolan Pa Gotland, Gotland, Sweden). Diunduh dari <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:637902/FULLTEXT01.pdf>
- Firmanti, L. D. (2010). *Proses Kerja Video journalist dan News dalam Program Acara Pawartos Sonten Sebagai Sajian Berita Sore* (Penelitian ilmu sosial dan ilmu politik, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia). Diperoleh dari <http://digilib.uns.ac.id/>
- Gunawan, B. B. (2013). *Nganimasi Bersama Mas Be*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Kalsum, U. (2008). Kritik Sosial dalam Iklan (Analisis Iklan Sampoerna A Mild). Diunduh dari <http://digilib.uin-suka.ac.id/>
- Kamenskaya, E. & Kukharev, G. (2008). Recognition of Psychological Characteristic from Face (Metode Ilmu Komputer Terapan, Akademi Ilmu Pengetahuan Polandia, Gdansk, Polandia). Diunduh dari <https://pdfs.semanticscholar.org/b85f/c769fe5624fa1402d23f6e1cc45f555d635b.pdf>

Kami, M. I. (2015). *Indeks Persepsi Korupsi 2017, Indonesia Peringkat Ke-96*.

Diunduh dari <https://news.detik.com/berita/3879592/indeks-persepsi-korupsi-2017-indonesia-peringkat-ke-96>

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2015). Indonesia

Darurat Kekerasan pada Anak. Diunduh Dari https://kominfo.go.id/content/detail/5272/indonesia-darurat-kekerasan-pada-anak/0/sorotan_media

Mark, J. J. (2018). *Religion in the Ancient World*. Diunduh dari

<https://www.ancient.eu/religion/>

Mattesi, M. (2008). *Force: Character Design From Life Drawing, first edition*.

Focal Press: Burlington.

Melion, W.S. & Ramakers, B. (2016). *Personification: An Introduction*. Melion,

W.S. & Ramakers, B. (Eds.). (2016). *Personification: Embodying Meaning and Emotion* (hlm. 1-40). Leiden: Koninklijke Brill.

Moreno, L. (2014). *The Creation Process of 2D Animation*. Diunduh dari

https://www.edubcn.cat/rcs_gene/treballs_recerca/2014-2015-02-4-TR_baixa.pdf

Morgan, V. (2008). *Practicing Videojournalism*. Routledge: Oxon.

Novak, J. (2012). *Game Development Essentials: An Introduction*. Clifton Park,

New York: Delmar, Cengage Learning.

Nozedar, A. (2008). *Element Encyclopedia of Secret Signs and Symbols: The*

Ultimate A-Z from Alchemy to the Zodiac. Australia: HarperCollins Publisher.

- Palatino, M. (2014). *Cartoon as Social Commentary and How Our Animated Heroes Reproduce Conservative Values in Society*. Diunduh dari <http://www.manilatoday.net/cartoons-as-social-commentary-and-how-our-animated-heroes-reproduce-conservative-values-in-society/>
- Sloan, Robin J. S. (2015). *Virtual Character Design for Games and Interactive Media*. Boca Raton, FL: CRC Press.
- Soetomo. (2011). *Efektivitas Kebijakan Sosial dalam Pemecahan Masalah Sosial*. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 15(1), 15-28. Diunduh dari <https://jurnal.ugm.ac.id/jsp/article/view/10922>
- Sullivan, K., Alexander, K. Mintz, A., & Besen, E. (2013). *Ideas for the Animated Short Finding and Building Stories (2nd ed.)*. Oxon, UK: Focal Press.
- Syahfitri, Y. (2011). Teknik Film Animasi dalam Dunia Komputer. *Jurnal Saintikom*, 10(3). Diperoleh dari <https://prpm.trigunadharma.ac.id/public/fileJurnal/hpqa5-Jurnal-YUN-animasi.pdf>
- Taftazani, B. M. (2017). *Masalah Sosial dan Wirausaha Sosial*. *Journal of Social Work*, 7(1), 90-100. Diunduh dari <http://jurnal.unpad.ac.id/share/article/view/13822/6630>
- Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *Disney animation: The illusion of life*. New York: Abbeville Press.
- Tignor, R., dkk. (2011). *Worlds Together, Worlds Apart: A History of The World from Beginner of Humankind to the Present (3rd ed.)*. New York: W. W. Norton & Company.

- Tumengkol, S. M. (2012). *Masalah Sosial Sebagai Dampak Perubahan Sosial dan Upaya Pemecahannya (Studi Kasus Masalah Kemiskinan)* (Disertasi Ilmu Sosial, Universitas Sam Ratulangi, Manado). Diunduh dari <http://repo.unsrat.ac.id/id/eprint/623>
- Weisman, I. T. J. (2005). *Filsafat Ketuhanan Menurut Plato*. *Jurnal Teologi dan Ilmu Pastoral*, 3(1), 11-18. Diunduh dari <https://ojs.sttjaffray.ac.id/index.php/JJV71/issue/view/26>
- Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. New York: Routledge.
- Wells, P. (2016). *The Fundamentals of Animation*. New York: Bloombury Publishing Plc.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA