

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Dameria, A. (2007). *Color basic*. Jakarta: Link & Match Graphic.
- Harun, G. (2015). *Mahasiswa dan dinamika kampus*. Jakarta: Rasibook.
- Landa, R. (2011). *Graphic design solutions* (4th ed.). United States: Wadsworth.
- Landa, R. (2014). *Graphic design solutions* (5th ed.). United States: Wadsworth.
- Ninik, S. R. (2019). *Literasi media & informasi dan citizenship*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penarapan*. Yogyakarta: ANDI.
- Saifuddin, A. (2023). *Psikologi siber: Memahami interaksi dan perilaku manusia dalam dunia digital*. Jakarta: Prenada Media.
- Sarwono, J. (2006). *Metode penelitian kuantitatif & kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Yuhefiza. (2008). *10 jam menguasai internet: Teknologi dan aplikasinya*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Jurnal

- Zainal, N. (2018). Judi bola online (Studi kasus pada mahasiswa Universitas Negeri Makassar). *Jurnal Commercium*, 1(1), 40—47.
<https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/jurnalcommercium/article/view/80/67>

Karya Ilmiah

- Boli, V. P., (2018). *Perancangan kampanye sosial bahaya perjudian online di kalangan mahasiswa melalui media poster* (Skripsi). Diakses dari <http://repository.unikom.ac.id/eprint/57385>
- Hardiyanto, (2013). *Tindak pidana perjudian online melalui media internet = Online gambling criminal case through internet media* (Skripsi). Diakses dari <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20350805&lokasi=lokal>

- Mianita et al., (2020). *Fenomena judi online di kalangan mahasiswa (Studi kasus pada x, mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas X)* (Skripsi). Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/339127920_FENOMENA_JUDI_ONLINE_DI_KALANGAN_MAHASISWA_Studi_Kasus_Pada_X_Mahasiswa_Fakultas_Ilmu_Sosial_dan_Ilmu_Politik_Universitas_X
- Putra, R., (2018). *Perancangan kampanye sosial pencegahan judi online pada usia 13-17 tahun* (Skripsi). Diakses dari <https://kc.umh.ac.id/id/eprint/11945/>

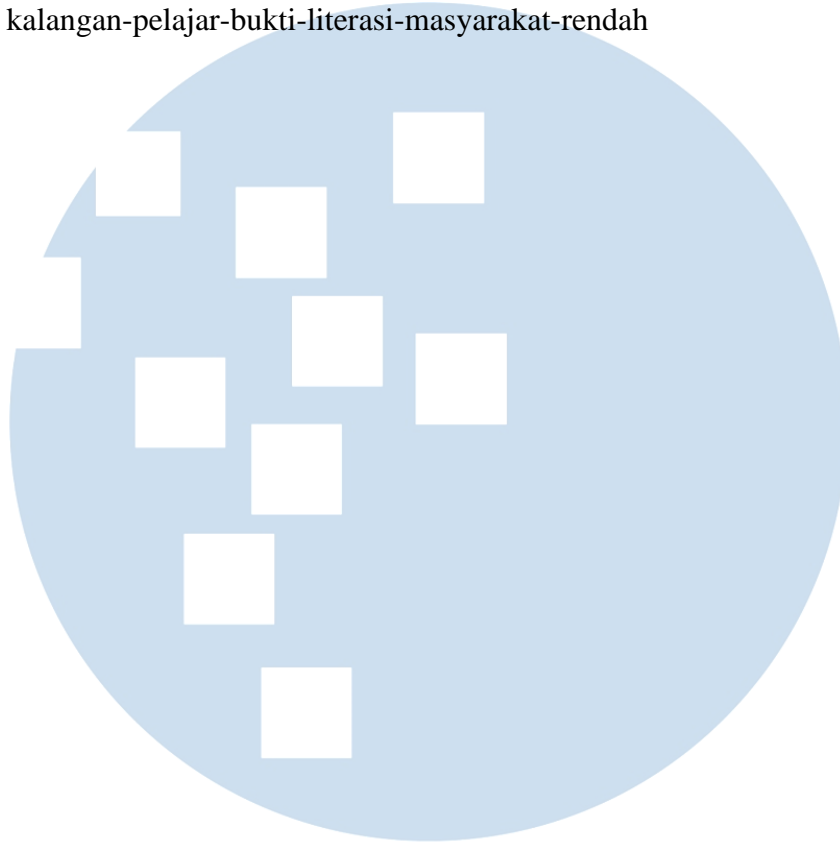
Website

- Anggela, N. L., & Kahfi. (2023). Judi online buat orang susah tambah susah, Kominfo janji berantas. *Bisnis.com*. Diakses pada 28 Agustus 2023, dari <https://teknologi.bisnis.com/read/20231020/101/1706265/judi-online-buat-orang-susah-tambah-susah-kominfo-janji-berantas>
- Atmasasmita, R. (2022). Aspek hukum masalah dan penanganan judi online. *MediaIndonesia.com*. Diakses pada 28 Agustus 2023, dari <https://mediaindonesia.com/opini/518548/aspek-hukum-masalah-dan-penanganan-judi-online>
- Bestari, N. P. (2023). Judi online bikin warga RI rugi Rp 27 T, ini kata Menkominfo. *CNBC Indonesia*. Diakses pada 28 Agustus 2023, dari <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20230808150434-37-461141/judi-online-bikin-warga-ri-rugi-rp-27-t-ini-kata-menkominfo>
- Hafil, M. (2023). Demi judi online, pemuda di Bandung nekat mencuri. *Republika Online*. Diakses pada 28 Agustus 2023, dari <https://news.republika.co.id/berita/s05qmf430/demi-judi-online-pemuda-di-bandung-nekat-mencuri>
- Harris, M. (2021). Teori warna menurut para ahli & color wheel. *Gramedia.com*. Diakses pada 28 Agustus 2023, dari <https://www.gramedia.com/literasi/teori-warna/>

- Ilham. (2023). Indonesia darurat judi online: Penelitian mengungkap aktivitas serius di media sosial. *Muhammadiyah.or.id*. Diakses pada 28 Agustus 2023, dari <https://muhammadiyah.or.id/indonesia-darurat-judi-online-penelitian-mengungkap-aktivitas-serius-di-media-sosial/>
- Intan, R. (2023). Marak perjudian online dikalangan mahasiswa, menguntungkan atau merugikan?. *Persma.radenintan.ac.id*. Diakses pada 28 Agustus 2023, dari <https://persma.radenintan.ac.id/2023/10/14/marak-perjudian-online-dikalangan-mahasiswa-menguntungkan-atau-merugikan/>
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2012). Judi online kok sulit diberangus?. *Kominfo.com*. Diakses pada 28 Agustus 2023, dari https://www.kominfo.go.id/content/detail/2182/judi-online-kok-sulit-diberangus/0/sorotan_media
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2023). Berantas judi online, Menteri Budi Arie instruksikan “sapu judol”. *Kominfo.com*. Diakses pada 28 Agustus 2023, dari https://www.kominfo.go.id/content/detail/51624/siaran-pers-no-303hmkominfo092023-tentang-berantas-judi-online-menteri-budi-arie-instruksikan-sapu-judol/0/siaran_pers
- Kusuma, W. (2021). Media informasi sebagai garda terdepan pemberitaan di era pandemi Covid-19. *Hima.pwk.ac.id*. Diakses pada 28 Agustus 2023, dari <https://hima.pwk.its.ac.id/media-informasi-sebagai-garda-terdepan-pemberitaan-di-era-pandemi-covid-19/>
- Lampung, K. (2023). Demi judi online, pelajar SMA curi uang amplop pengantin. *Kompas.tv*. Diakses pada 28 Agustus 2023, dari <https://www.kompas.tv/regional/427659/demi-judi-online-pelajar-sma-curi-uang-amplop-pengantin>
- Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Provinsi NTB. (2020). Kadis: Pentingnya peran media sosial dalam penyebaran informasi. *Disnakertrans.go.id*. Diakses pada 28 Agustus 2023, dari <https://disnakertrans.ntbprov.go.id/kadis-pentingnya-peran-media-sosial-dalam-penyebaran-informasi/>

- Putri, V. K. M. (2022). Garis dalam seni rupa: Pengertian dan jenisnya. *Kompas.com*. Diakses pada 28 Agustus 2023, dari <https://www.kompas.com/skola/read/2022/04/27/090000669/garis-dalam-seni-rupa--pengertian-dan-jenisnya?page=all>
- Septiani, L. (2023). 2,2 juta mahasiswa, ibu rumah tangga, petani main judi online. *Katadata*. Diakses pada 28 Agustus 2023, dari <https://katadata.co.id/desysetyowati/digital/6527a163505a7/2-2-jutamahasiswa-ibu-rumah-tangga-petani-main-judi-online>
- Sugihilmi, T. A. P. (2022). Judi online, penyakit sosial yang sulit diberantas. *Djkn.go.id*. Diakses pada 28 Agustus 2023, dari <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-kalbar/baca-artikel/15308/Judi-Online-Penyakit-Sosial-Yang-Sulit-Diberantas.html>
- Taufik, M. (2022). Media sosial sebagai alat komunikasi dan informasi organisasi yang efektif. *Djpb.kemenku.go.id*. Diakses pada 28 Agustus 2023, dari <https://djpb.kemenkeu.go.id/kppn/meulaboh/id/data-publikasi/artikel/2862-media-sosial.html>
- Nurhadi. (2022). Ketahui apa itu judi kasino dan jenis permainannya. *Tempo.co*. Diakses pada 28 Agustus 2023, dari <https://gaya.tempo.co/read/1639074/ketahui-apa-itu-judi-kasino-dan-jenis-permainannya>
- Tysara, L. (2021). Tekstur adalah nilai rabaan suatu permukaan, pahami dari contohnya. *liputan6.com*. Diakses pada 28 Agustus 2023, dari <https://www.liputan6.com/hot/read/4789678/tekstur-adalah-nilai-rabaan-suatu-permukaan-pahami-dari->
- Yolandha, F. (2023). Pakar: Pemerintah harusnya tutup situs judi online, bukan sekadar blokir. *Republika Online*. Diakses pada 28 Agustus 2023, dari <https://news.republika.co.id/berita/rzzri4370/pakar-pemerintah-harusnya-tutup-situs-judi-online-bukan-sekadar-blokir>
- Yolandha, F. (2023). Judi online marak di kalangan pelajar, bukti literasi masyarakat rendah. *Republika Online*. Diakses pada 28 Agustus 2023, dari

<https://ekonomi.republika.co.id/berita/s26u4d370/judi-online-marak-di-kalangan-pelajar-bukti-literasi-masyarakat-rendah>



UMMN

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A