

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Abe, S. (2010). *HOW TO DRAW CHIBI & SUPER DEFORMED CHARACTER*. TriExs.
- Arifin, A. (1994). *Strategi Komunikasi*. Armico.
- Ariyadi, W. (2020). *Jurus Jitu Menguasai Copywriting, Strategi Sukses, Membangun Bisnis dan Meningkatkan Pemasaran*. Unicorn Publishing.
- Arntson, A. E. (2011). Graphic Design Basics. Dalam *Graphic Design Basics*.
- Fill, C., & Turnbull, S. (2019). *Marketing communications: touchpoints, sharing and disruption* (8 ed.). Pearson Education.
- Himawan Pratista. (2008). *Memahami Film*. Homerian Pustaka.
- Kasilo, D. (2008). *Komunikasi Cinta*. Gramedia.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2009). *Manajemen Pemasaran*. Pt. Indeks.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2012). *Marketing management: 14th Edition*. Pearson Education, Inc.
- Landa, R. (2011a). Graphic Design Solutions. Dalam *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Nomor 9).
- Landa, R. (2011b). *Graphic Design Solutions: 4th Edition*. Wadsworth.
- Larson, C. U. (1992). *Persuasion, Reception and Responsibility* (6 ed.). Wadsworth.
- Male, A. (2017). Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective. Dalam 2.
- Mishra, S. B., & Alok, S. (2017). *HANDBOOK OF RESEARCH METHODOLOGY*. Educreation Publishing.
<https://www.researchgate.net/publication/319207471>

- McWilliams, M. W. (2008). *Japanese Visual Culture: Explorations in The World of Manga and Anime*. M.E. Sharpe, Inc.
- Pagan, A. (2019, April 4). *A Beginner's Guide to Mecha*. New York Public Library.
- Rangkuti, F. (2009). *Strategi Promosi yang Kreatif dan Analisa Kasus Integrated Marketing Communication*. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Rayner, P., & Wall, P. (2008). *AS media studies: The essential introduction* (3 ed.). www.asmediastudies.co.uk
- Rifda, A. (2022). *Mengenal Berbagai Macam Genre Anime*. Gramedia.
- Robin Landa. (2014). Graphic design solutions. Dalam *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Nomor 9).
- Ruslan, R. (2013). Kiat dan strategi kampanye public relations. Dalam *J Conserv Dent. 2013* (Vol. 16, Nomor 4).
- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Graha Ilmu.
- Selby, Andrew. (2013). *Animation*. Laurence King Pub.
- Shimp, T. A. (2003). *Periklanan Promosi Aspek Tambahan Komunikasi Pemasaran Terpadu*. (1 ed.). Erlangga.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. PT Elex Media Komputindo.
- Sugiyama, K., & Andree, T. (2011). The Dentsu Way. Dalam *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Nomor 9).
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Tjiptono, Fandy. C. G. (2008). *Strategi Pemasaran* (2 ed.). CV Andi Offset.

Jurnal

- Ardiana, M. (2020). Representasi Boys Love dalam Serial Anime Yuri!!! On Ice. *JOM FISIP*, 7(2), 1–12.
- Harmandito, F. A., & Ramadhani, N. (2018). Perancangan Karakter Utama Serial Animasi “Little Bird” dengan Mengadaptasi Burung Endemik Indonesia. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 7(2), 183–188.
- Irawan, A. (2013). *Animation. Jidaigeki*. (t.t.). Universitas Stekom.
- Muallimah, H. (2022). Kajian Penerapan Strategi Komunikasi AISAS Terhadap Perancangan Desain Komunikasi Visual. *KREATIF (Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental, dan Inovatif)*, 4(1), 1–10.
- Nobelina, Q. (2015). *Analisa Perspektif Konsumerisme dalam Anime Sen to Chihiro no Kamikakushi Karya Hayao Miyazaki* [Skripsi]. Universitas Bina Nusantara.
- Nugroho, P. A., & Hendrastomo, G. (2016). Anime Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas Anime Di Yogyakarta). *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(3).
- Putra, E. H. I. (2012). *Penggabungan Teknik Stop Motion dan Animasi 2D Berjudul “Si Kancil Dan Buaya.”* Universitas Dinamika.
- Reynaldi, R., & Rohmani, H. (2022). PENGARUH TERPAAN MEDIA ANIME JEPANG TERHADAP GAYA HIDUP DAN PERILAKU INTROVERT MAHASISWA OTAKU. *Journal Of Digital Communication Design (JDCODE)*, 1(1), 1–10.
- Virginia, & Wijaya, L. S. (2020). Analisis AISAS Model Terhadap “BTS Effect” Sebagai Brand Ambassador dan Influencer. *Jurnal Komunikasi*, 11(2), 93–100. <https://doi.org/https://10.31294/jkom>

Wikayanto, A., Kurniawan, E., P., S. I., Yudhatama, Y., B. F., Hadya, P., N., N. D. S., Nurlela, Yulianti, I., & O., R. S. (2020). *Indonesia Animation Report 2020*. <https://ainaki.or.id/>

Website

Atifa Adlina. (2022, Oktober 28). *Tahapan Perkembangan Remaja Mulai dari Usia 10-18 Tahun*. Hellosehat.com. <https://hellosehat.com/parenting/remaja/tumbuh-kembang-remaja/tahap-perkembangan-remaja/>

Connie Deng. (2023). Primary Colour. Dalam Editors of Encyclopaedia Britannica (Ed.), *Science & Tech*. Britannica.com. <https://www.britannica.com/science/primary-color>

John MacTaggart. (t.t.). *The Visual Elements - Shape*. artyfactory.com. Diambil 21 September 2023, dari https://www.artyfactory.com/art_appreciation/visual-elements/shape.html

Komisi Penyiaran Indonesia Pusat. (2008, Juli 7). *SIARAN PERS EMPAT TAYANGAN BERMASALAH*. kpi.go.id. <https://www.kpi.go.id/id/siaran-pers/2501-siaran-pers-empat-tayangan-bermasalah>

Kompas. (2020, Februari 28). *Aturan Larang Anak Tonton Film Dewasa*. Kompas.id. https://www.kompas.id/baca/arsip/2020/02/28/aturan-larang-anak-tonton-film-dewasa?open_from=Search_Result_Page

Sekar Gandhawangi. (2020, Mei 19). Masyarakat Masih Abai Menonton Film Sesuai Kategori Umur. *Kompas.id*. https://www.kompas.id/baca/hiburan/2020/05/19/lsf-ajak-masyarakat-menonton-sesuai-kategori-umur?open_from=Search_Result_Page

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA