

DAFTAR PUSTAKA

- CNN Indonesia. (2019, December 20). *63 Persen Orang di RI Nonton Film Bajakan, Terbanyak IndoXXI*. Retrieved from CNN Indonesia: <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20191220142552-185-458689/63-persen-orang-di-ri-nonton-film-bajakan-terbanyak-indoxxi>
- Ghani Nurcahyadi. (2021, October 2). *Nonton Film Secara Ilegal di Internet Berikan Dampak Buruk ke Masyarakat dan Industri Perfilman*. Retrieved from Media Indonesia: <https://mediaindonesia.com/humaniora/437050/nonton-film-secara-ilegal-di-internet-berikan-dampak-buruk-ke-masyarakat-dan-industri-perfilman>
- Hilal, M. I. (2021, December 31). *Kenapa Orang Indonesia Suka Konten Bajakan?* Retrieved from Kompasiana: <https://bit.ly/3DXV9YK>
- Pangestu, R. (2019). Penerapan Kampanye Sosial dalam Desain Komunikasi Visual. *BESAUNG JURNAL SENI DESAIN DAN BUDAYA VOLUME 4 NO 4* , 160.
- Purwaningsih, D. A. (2017). CHARACTER DESIGN IN INDONESIAN ANIMATED SERIES: ESCAPING THE SHADOW OF FOREIGN HEGEMONY. *ULTIMART Jurnal Komunikasi Visual Vol. XI No. 2*, 52.
- Rhani, A. R. (2020, October 17). *Apa itu Malware?* Retrieved from Kompas: <https://www.kompas.com/skola/read/2020/10/17/100000569/apa-itu-malware-?page=all>
- Rifqiya, A. (2013). Analisis Penokohan dalam Roman La Fête Des Masques Karya Sami Tchak (Kajian Psikoanalisis). *Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta*, 19-22.
- Sianturi, S. (2019). Peranan dan Fungsi Media Komunikasi pada Perum Bulog Sub Divre I Medan. *Tugas Akhir Universitas Sumatera Utara*, 1.
- Sihombing, D. (2001). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Tesa Pajar Setia, N. W. (2018). Analysis Malware Flawed Ammyy RAT Dengan Metode Reverse Engineering. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, Vol.03, No.03, 371-372.

Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Waltham: Elsevier.

