

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtyas, S. W. (2017). PERAN GURU DALAM MENGATASI KECANDUAN GAME ONLINE. *Jurnal KOPASTA*, vol. 4, no 1, 28-40.
- Bilal, A. (2023, Mei 25). *GAME NOMOR 1 DI INDONESIA TERBARU 2023, INI DAFTAR LENGKAPNYA*. From Balittekologikaret.co.id: <https://balittekologikaret.co.id/game-nomor-1-di-indonesia/>
- Bodenheimer, B. (1999). THE EFFECT OF NOISE ON THE PERCEPTION OF ANIMATED HUMAN RUNNING. *Eurographics*, 1-12.
- Brown, D. &. (2007). *INFLUENCER MARKETING*. London : Routledge.
- CNN Indoneisa. (2021, Oktober 2). *CNN Indonesia*. From cnnindonesia.com: <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20211002135419-255-702502/survei-193-persen-anak-indonesia-kecanduan-internet>
- Damayanti. (2020). ANALISIS INTERAKSI SOSIAL TERHADAP PENGALAMAN PENGGUNA UNTUK LOYALITAS DALAM BERMAIN GAME. *Jurnal Sistem Informasi*, vol. 12, no. 2, 2017-2021.
- Davis, B. (2006). *GARDNER'S GUIDE TO CREATING 2D ANIMATION IN A SMALL STUDIO*. Washington DC: Garth Gardner Company.
- Dewi, I. R. (2023, Januari 12). *CNBC Indonesia*. From cnbcindonesia.com: <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20230112172038-37-405066/warga-ri-sudah-candu-parah-nomor-satu-di-dunia>
- Doni, F. R. (2018). DAMPAK GAME ONLINE BAGI PENGGUNANYA. *IJSE- Indonesian Journal on Software Engineering*, vol. 4, no. 2, 1-5.
- Fadhil. (2022, September 9). *SALIP JEPANG, INDONESIA ADALAH NEGARA KE-4 DENGAN PEMAIN GENSHIN IMPACT TERBANYAK*. From [Gamerwk](http://Gamerwk.com): <https://gamerwk.com/salip-jepang-indonesia-adalah-negara-ke-4-dengan-pemain-genshin-impact-terbanyak/>
- Firdaus, Y. e. (2018). PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF SISWA PENGGUNA GAME ONLINE. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 3(*Manajemen Aset Bagi Optimalisasi Pengelola Aset Tetap*), 40-51.
- Fitri, E. L. (2018). KONSEP ADIKSI GAME ONLINE DAN DAMPAKNYA TERHADAP MASALAH MENTAL EMOSIONAL REMAJA SERTA PERAN BIMBINGAN DAN KONSELING. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, vol. 6, no. 2, 211-219.
- Genli, M. (2021, Mei 4). *CIRI-CIRI WANITA SEMARANG*. From Mas Genli: https://www.masgenli.com/2021/05/ciri-ciri-wanita-semarang_4.html
- Hamanto. (2016). PERILAKU SOSIAL 7 (TUJUH) SISWA YANG GEMAR BERMAIN GAME ONLINE DI SMA NEGERI 1 BANGKALAN. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, vol. 3, no. 4, 1408-1422.

- Hariyanti, N. &. (2018). PENGARUH INFLUENCER MARKETING SEBAGAI STRATEGI PEMASARAN DIGITAL ERA MODERN (SEBUAH STUDI LITERATUR). *Jurnal EKSEKUTIF*, vol. 15. no. 1, 133-146.
- Haryadi, T. (2014). PERANCANGAN MODEL WUJUD VISUAL TOKOH PEWAYANGAN DALAM PEMBENTUKAN IDENTITAS DAN WATAK TOKOH SEBAGAI ACUAN DESAIN KARAKTER DALAM KARYA DKV. *JURNAL DEKAVE VOL.7 (2)*, 56-77.
- Henderson, S. &. (2004). 'I'VE NEVER CLICKED THIS MUCH WITH ANYONE IN MY LIFE' : TRUST AND HYPERPERSONAL COMMUNICATION IN ONLINE FRIENDSHIP. *New Media & Society*, vol. 6, no. 4, 487-506.
- INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE BERHUBUNGAN DENGAN PERILAKU AGRESIF VERBAL REMAJA. (2021). *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ)*, vol. 9, no. 1, 235-242.
- Jaya, E. S. (2018, Juli 4). *WHO TETAPKAN KECANDUAN GAME SEBAGAI GANGGUAN MENTAL, BAGAIMANA "GAMER" INDONESIA BISA SEMBUH ?* From The Conversation: <https://theconversation.com/who-tetapkan-kecanduan-game-sebagai-gangguan-mental-bagaimana-gamer-indonesia-bisa-semboh-99029#:~:text=Maka%2C%20dapat%20diperkirakan%20prevalensi%20orang,6%2C1%25%20di%20Indonesia.>
- John C, M. (1995). *MENGEMBANGKAN KEPEMIMPINAN DI DALAM DIRI ANDA*. Jakarta: Binapura Aksara.
- Lestari, N. E. (2021, Juli 30). *www.stik-sintcarolus.ac.id*. From Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan SINT CAROLUS: <https://www.stik-sintcarolus.ac.id/upload/media/2021-07-30/3f8528af080ee94b059235021b94bac8.pdf>
- Ma'rifatul Laili, F. &. (2015). PENERAPAN KONSELING KELUARGA UNTUK MENGURANGI KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 21 SUARABAYA. *Jurnal BK*, vol. 5, no. 1, 65-72.
- Maulina, B. J. (2022). PERANCANGAN DESAIN KARAKTER MOBILE GAME "PASARAN JAWA" UNTUK EDUKASI REMAJA. *Jurnal Barik Vol. 4 (2)*, 102-115.
- Naratama, A., & Prasida, T. A. (2023). PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL "FRESHMEN" SEBAGAI MEDIA EDUKASI ETIKA BERMEDIA SOSIAL SEKOLAH MENENGAH ATAS. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana Vol.23 (1)*, 32-39.
- Nisrinafatin, N. (2020). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Edukasi NonFormal*, vol. 1, no. 1, 135-142.
- Novak, M. K. (2006). *GAME DEVELOPMENT ESSENTIALS : GAME STORY & CHARACTER DEVELOPMENT*. New York: Thompson / Delmar Learning.
- Padwa, H. &. (2010). *ADDICTION : A REFERENCE ENCYCLOPEDIA*. California: ABC-CLIO.
- Prabowo, G. (2022, Januari 24). *SURVEI UNGKAP 5 KARAKTER TERPOPULER GENSHIN IMPACT, AYAKA GAK MASUK?* From Games Grid.ID: <https://games.grid.id/read/153109654/survei-ungkap-5-karakter-terpopuler-genshin-impact-ayaka-gak-masuk?page=all>
- Prastius, E. (2020). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KEMAMPUAN BERBAHASA INGGRIIS. *Computer Based Information System Journal*, vol. 8, no. 2, 29-36.

- Putri, N. W. (2020). DAMPAK GAME ONLINE : STUDI FENOMENA PERILAKU TRASH TALK PADA REMAJA. *Jurnal Psikologi Malahayati*, vol. 2. no. 2, 72-85.
- Seegmiller, D. (2008). *DIGITAL CHARACTER PAINTING USING PHOTOSHOP CS 3*. Boston: Charles River Media.
- Shaw, M., & Black, D. W. (2008). INTERNET ADDICTION. *CNS Drugs Vol. 22 (5)*, 353-365.
- Suci, E. (2021). ONLINE GAME: E-SPORT ATAU CANDU. In T. D. Jaya, *Internet, Gawai, dan Remaja* (pp. 150-167). Jakarta: Kompas.
- Tillman, B. (2011). *CREATIVE CHARACTER DESIGN*. Waltham: Elsevier Inc.
- Wulandari, E. (2021). PERANCANGAN DESAIN KARAKTER SENJATA TRADISIONAL UNTUK GAME VISUAL NOVEL BERBASIS POWERPOINT. *Jurnal Barik Vol 2 (2)*, 166-179.
- Xu, Z. O. (2011). ONLINE GAME ADDICTION AMONG ADOLESCENT : MOTIVATION AND PREVENTION FACTORS. *European Journal of Information System*, vol. 21. no. 3, 321-340.
- Zhao, H. S. (2012). *ALIVE CHARACTER DESIGN : CHARACTER DESIGN COURSE BY HAITAO SU*. Harrow Middlesex: CYPI PRESS.

