

DAFTAR PUSTAKA

- (Abdurrohman, 2023) Perilaku Anak Sd Yang Kecanduan Judi Online Slot Di Desa Tanjung Seteko Kecamatan Indralaya Kabupaten Ogan Ilir. https://repository.unsri.ac.id/150969/1/RAMA_69201_07021181924001_0015056401_01_front_ref.pdf
- (Bakrie, Muksal, 2022) 3 Jenis Font Yang Perlu Anda Ketahui Untuk Membuat Slide Presentasi Anda. <https://l1diki13.kemdikbud.go.id/2022/01/17/3-jenis-font-yang-perlu-anda-ketahui-untuk-membuat-slide-presentasi-anda/>
- (BBC News Indonesia., 2023, 27 November). Anak-anak SD di Indonesia kecanduan judi online sampai 'ngamuk', streamer game mengaku sengaja mempromosikan situs judi. <https://www.bbc.com/indonesia/articles/c0v2dwxx01yo>
- (Nugroho, W. A., Sumarlin, R., & Lionardi, A., 2023). Perancangan warna pada animasi pendek "Social Fighter". e-Proceeding of Art & Design, 10(6), 11817–11833. <https://imaji.ikj.ac.id/index.php/IMAJI/article/view/49>
- (Imbar, K., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R., 2021) Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpi/article/view/13880>
- (Anwar, A. A., Widiyanti, N., & Sumbodo, M. A., 2022). Persepsi peran efek suara pada serial animasi garapan rumah-rumah produksi di Indonesia. ProTVF: Jurnal Ilmu Produksi dan Televisi, 6(2), 144–163. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v6i2.35371>
- (Kementerian Komunikasi dan Digital., 2024, Juli). Judi online di kalangan anak-anak: Data mengkhawatirkan dan solusi pencegahannya. <https://www.komdigi.go.id/berita/artikel/detail/judi-online-di-kalangan-anak-anak-data-mengkhawatirkan-dan-solusi-pencegahannya>
- (Liputan6.com., 2024, 30 November). Apa itu story line: Panduan lengkap memahami dan membuat alur cerita yang memikat.. <https://www.liputan6.com/feeds/read/5805842/apa-itu-story-line-panduan-lengkap-memahami-dan-membuat-alur-cerita-yang-memikat>
- (Marissa, M., Sobri, T., & Meilantika, D., 2022). Film animasi dampak penggunaan gadget berlebihan SD N 57 OKU menggunakan Adobe Flash CS6. Jurnal Teknik Informatika Mahakarya (JTIM), 5(1), 53–62. <https://journal.unmaha.ac.id/index.php/jtim/article/download/123/111/524>
- (Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A., 2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. Journal On Education, 6(1), 119–126. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2988>
- (Michael Segar Gumelar, 2017) KAJIAN KRITIS: PENCARIAN SIA-SIA GAYA GAMBAR KOMIK DI INDONESIA. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1299335&val=17480&title=KAJIAN%20KRITIS%20PENCARIAN%20SIA-SIA%20GAYA%20GAMBAR%20KOMIK%20DI%20INDONESIA>
- (Muliawati, A., 2024, Juli 26). PPATK: 1.160 anak di bawah 11 tahun main judol, transaksi capai Rp 3 miliar. Detik News. <https://news.detik.com/berita/d-7458201/ppatk-1-160-anak-di-bawah-11-tahun-main-judol-transaksi-capai-rp-3-miliar>
- (Olliem, Gabriella Faustine, 2024) Efektivitas Penggunaan Media Animasi Kartun Edukasi Terhadap Minat Belajar Anak SD. <https://journal.uc.ac.id/index.php/vicidi/article/download/5176/3108/17674>
- (Ruswan, A., Rosmana, P. S., Fazrin, D. N., Maulidawanti, D., Nurlaela, I., Pebriyanti, P., ... & Amelia, S. 2024). Penerapan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8021>

(Sanni, M. I., Dian, Y., & Ramdhan, R., 2016). *Pemanfaatan Angle Fotografi pada Foto Dokumentasi*. *Cyberpreneurship Innovative and Creative Exact and Social Science*, 2(1), 24-31.
<https://ejournal.raharja.ac.id/index.php/cices/article/view/189>

(Wicaksono, M. Alif., 2024) *Animasi Motion Graphic sebagai Pencegahan Judi Online*.
http://digilib.isi.ac.id/16941/2/M%20Alif%20Wicaksono_2024_BAB%201.pdf

