

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, R. (2016). DIGITALISASI, ERA TANTANGAN MEDIA (Analisis Kritis Kesiapan Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Menyongsong Era Digital). *Islamic Communication Journal*, 1(1), 43–54. <https://doi.org/10.21580/icj.2016.1.1.1245>
- Anggraeni, M., Shabrina, N., & Cynthia Tyasmara, N. (2017). Stop Hoax ! *UILib*, 3(1). http://lib.ui.ac.id/unduh/unduh/UILib_Berkala_Vol_3_No_1.pdf?id=2
- Animasi 2D*. (n.d.). <https://doi.org/10.1109/TCOM.1979.1094486>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2020). Laporan Survei Internet APJII 2019 – 2020. *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2020*, 1–146. <https://apjii.or.id/survei>
- Cahyadi, M. W., Arthana, I. K. R., & Pradnyana, I. M. A. (2020). Pengembangan Media Sosialisasi ”Disiplin Lalu Lintas” Unit Dikyasa dengan Animasi Motion Graphic dan Konsep Art Animasi ”Studi Kasus: Unit Dikyasa Satlantas Polres Buleleng”. In *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* (Vol. 17, Issue 2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/25950>
- Fauzi, I. A., Rafsadia, I., Nursahid, A., Astuti, S. I., Kartika, D. A., Mulyartono, S., & Khairil, M. (2019). Buku Panduan Melawan Hasutan Kebencian. *Pusat Studi Agama Dan Demokrasi, Yayasan Paramadina Masyarakat Anti Fitnah Indonesia*, 1–62.
- Harsadi, P. (2015). Animasi. In *paulusharsadi.com*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Karmilasari. (n.d.). Tahapan pembuatan animasi. <http://karmila.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/51863/Tahapan+Pembuatan+animasi.pdf>
- Mastel. (2019). Hasil Survey Wabah Hoax Nasional 2019. *Website Masyarakat Telematika Indonesia*, 35. <https://mastel.id/hasil-survey-wabah-hoax-nasional-2019/>
- Ming, M. (n.d.). *JENIS & FUNGSI SUARA DALAM FILM FIKSI Pada dasarnya ada 3 jenis suara dalam film fiksi, yaitu pembicaraan (*
- Mubasyaroh. (2017). Melawan Hoax di Media Sosial dan Media Massa. *MELAWAN HOAX Di Media Social Dan Media Massa*, 138.
- Pakpahan, R. (2017). Analisis Fenomena Hoax Diberbagai Media. *Konferensi Nasional Ilmu Sosial & Teknologi (KNiST)*, 1(2013), 479–484. <http://seminar.bsi.ac.id/knist/index.php/UnivBSI/article/view/184>

- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19.
- Purnama. (2013). *Pengertian, prinsip-prinsip, dan perbedaan animasi*. 5–9. <http://dinus.ac.id/repository/docs/ajar/materi1animasi.pdf>
- Purnomo, W. (2013). *Teknik Animasi 2 Dimensi 2*.
- Purwanto, A. (2016). Pemanfaatan Tracking Pergerakan Manusia Dalam Pembuatan Animasi Karakter 2D. *Data Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 17(3), 32–37. http://www.ghbook.ir/index.php?name=فرهنگ و رسانه های نوین&option=com_dbook&task=readonline&book_id=13650&page=73&chkhashk=ED9C9491B4&Itemid=218&lang=fa&tmpl=component
- Rahadi, D. R. (2017). Perilaku Pengguna Dan Informasi Hoax Di Media Sosial. *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*, 5(1), 58–70. <https://doi.org/10.26905/jmdk.v5i1.1342>
- Reno, T., & Siahaan, A. U. (2018). *Implementasi Motion Grafis Video Animasi 2D Untuk*. 1(2), 113–122.
- Reno, T., Siahaan, A. U., & Alfian. (2016). Implementasi Motion Grafis Video Animasi 2D Untuk Pengenalan Nirmana. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts*, 1(2), 113–122. <https://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/DECA/article/view/859> (<https://doi.org/10.30871/deca.v1i2.859>)%0A
- RISKYADY PINTERO, Z. (2018). Pengaplikasian 12 Prinsip Animasi Disney Dan Motion Capture Dalam Animasi “Gob and Friends.” *Jurnal Seni Rupa*, 6(02), 870–878.
- Salim, M. A., & Siswanto, A. B. (2020). *Analisis SWOT dengan metode kuesioner*. November 2019, 4.
- Septanto, H. (2018). Pengaruh Hoax dan Ujaran Kebencian Sebuah Cyber Crime dengan Teknologi Sederhana di Kehidupan Sosial Masyarakat. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(2), 157–162.
- Silitonga, M. K., & Rosyida, S. (2015). Animasi Interaktif Sebagai Media Sosialisasi Indonesia Tsunami Early Warning System (Inatews). *Sistem Informasi Stmik Antar Bangsa*, IV(No.2), 200–207.
- Storyboard for Animation*. (2013). 2013. <https://dinus.ac.id/repository/docs/ajar/STORYBOARD.pdf>
- Suhardi, & Sunarti, S. R. I. (2009). *Sosiologi 1 : Untuk SMA/MA Kelas X Program IPS*. http://bsd.pendidikan.id/data/SMA_10/Sosiologi_1_Kelas_10_Suhardi_Sri_Sunarti_2009.pdf

- Suhdartanto, A., & Wardijono, B. A. (2013). Studi tentang Penangkap Gerakan (Motion Capture) Manusia. *Komputasi*, 12, 1–6.
- Sullivan, K., Schumer, G., & Alexander, K. (2008). *Ideas For Th Animated Short*.
- Sunarya, L., Hidayat, W., & Winata, E. S. (2018). *Video Sosialisasi Sumur Resapan Berbasis Motion*. 4(2), 168–179.
- Suryajaya, I. D. B. (2015). Teknik motion capture dalam proses pembuatan animasi 3D menggunakan microsoft kinect. *Seminar Nasional Teknologi Informatika Dan Multimedia*, 3(1), 1–5.
- Sutopo, H. A. (2015). *Multimedia Development life cycle*.
- Widiyasanti, M., Proketen, S. D., & Yogyakarta, N. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 1–16. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>

