

DAFTAR PUSTAKA

- Alisa. (2022, Desember 02). *Warna Sekunder dan Kombinasinya dalam Desain*. Diakses dari [https://www.gamedia.com/literasi/warna-sekunder/#Pengelompokkan Warna Berdasarkan Teori Brewster](https://www.gamedia.com/literasi/warna-sekunder/#Pengelompokkan_Warna_Berdasarkan_Teori_Brewster).
- Andrew. (2022, Desember 03). *Teori Warna Menurut Para Ahli & Color Wheel*. Diakses dari <https://www.gamedia.com/literasi/teori-warna/>.
- Asraf, Syed Muhammad Hazry & Syed Idrus, Syed Zulkarnain. (2020). Hybrid Animation: Implementation of Three-Dimensional (3D) Animation. *Journal of Physics: Conference Series*.
- Brainard, David H., & Hurlbert, Anya C (2015). *Colour Vision: Understanding*. Philadelphia, USA: Elsevier Inc.
- ePsikologi. Psikologi Warna: Pengertian, Teori dan Manfaatnya Untuk Bisnis. Diakses pada Desember 02, 2022, dari <https://epsikologi.com/psikologi-warna/#1-menurut-avicenna>.
- Jeph, Priyanka. (2022, Desember 01). *From Hue to Color Story - A Basic Understanding of Colors*. Diakses dari <https://www.qed42.com/insights/coe/design/hue-color-story-basic-understanding-colors>.
- Lionardi, Angelia. 2021. Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi tentang Penyusutan bagi Anak-Anak. Bandung: Universitas Telkom.
- Mulyanto. 2009. Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Prabowo, Dix. 2020. Pengaruh media sosial instagram, kualitas pelayanan, kualitas produk, dan kemudahan mengakses produk terhadap niat beli konsumen. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta
- Profesi. Cyberbullying: Racun Social Media di Indonesia. Diakses pada November 10, 2022, dari <https://profesi-unm.com/2021/11/29/cyberbullying-racun-social-media-di-indonesia/>.
- Riadi, Muchlisin. (2022, Desember 01). Warna (Definisi, Unsur, Jenis dan Psikologi). Diakses dari <https://www.kajianpustaka.com/2020/10/warna-definisi-unsur-jenis-dan-psikologi.html>.

- Riadi, Muchlisin. (2022, November 06). *Pengertian, Bentuk, Karakteristik dan Tindak Pidana Cyberbullying*. Diakses dari <https://www.kajianpustaka.com/2019/11/pengertian-bentuk-karakteristik-dan-tindak-pidana-cyberbullying.html>.
- Rizky, Soetam. 2011. *Konsep Dasar Rekaya Perangkat Lunak*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya
- Said, Abdul Azis., & Husein, A. Mattaropura. (2006). *Dasar desain dwimatra*. Makassar, IDN: UNM Makassar
- Sastrawacana.id. 10 Pengertian Kuesioner Menurut Para Ahli Diakses pada April 20, 2023, dari <https://www.sastrawacana.id/2022/09/pengertian-kuesioner-menurut-para-ahli.html>.
- Sumarlin, Rully. 2019. *Kajian Pengaruh User Experience Terhadap User Interface Pada Aplikasi Berbasis Web Di Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit (Studi Kasus Zi. Care)*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Thabroni, Gamal. (2022, Desember 01). *Teori Warna: Proses Terjadinya Warna Menurut Para Ahli*. Diakses dari <https://serupa.id/teori-warna/>.
- Thabroni, Gamal. (2022, Desember 03). *Metode Penelitian: Pengertian & Jenis menurut Para Ahli*. Diakses dari <https://serupa.id/metode-penelitian/>
- White, Tony. (2006). *Animation From Pencils to Pixels*. Oxford, UK: Elsevier Inc.
- Wijaya, Reffeyan Gazha. (2021). *Perancangan palet warna untuk animasi pendek 2d “apresiasimu” dalam meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap desain grafis*. 11-12.
- Willard, N. E. (2007). *Cyberbullying and cyberthreats: Responding to the challenge of online social aggression, threats, and distress*. Research Press.
- Zubaidi, Zaki. (2022, Oktober 19). *45 Persen Anak Muda Indonesia Jadi Korban Cyber Bullying*. Diakses dari <https://jatimnow.com/baca-46626-45-persen-anak-muda-indonesia-jadi-korban-cyber-bullying>.