

DAFTAR PUSTAKA

Afif, R. T., Mulyana, P. A., & Ari, P. G. (2020). Analysis Of Character Design in The Laskar Cima Animation. *Proceeding International Conference on Information Technology, Multimedia, Architecture Design, and E-Business*, 1, 410-414.

Alexandra, Q. M., Sumarlin, R., & Afif, R. T. (2023). Perancangan Background Dalam Sebuah Animasi Motion Comic Berjudul Kecemasan: Perjuangan Tak Terlihat. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).

Annur, C. M. (2023). Pengguna Instagram RI Tembus 100 Juta Orang Per April 2023, Terbanyak ke-4 Di Dunia. Diakses pada 10 November 2023 dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/09/26/pengguna-instagram-ri-tembus-100-juta-orang-per-april-2023-terbanyak-ke-4-di-dunia>

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2024). Diakses pada 4 Agustus 2024 dari <https://survei.apjii.or.id/survei/group/9>

Badan Pusat Statistik. (2024). *Statistik Indonesia 2024*. Indonesia: Badan Pusat Statistik.

Caturtami, C. Y. & Sumaryanti, I. U. (2021). Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial Instagram terhadap Tingkat Kecemasan Sosial pada Mahasiswa di Kota Bandung. *Prosiding Psikologi*.

Diskominfo. (2022). Cara Menjaga Jejak Digital Agar Bersih dan Aman. Diakses pada 7 Juni 2024 dari <https://diskominfo.badungkab.go.id/artikel/44097-cara-menjaga-jejak-digital-agar-bersih-dan-aman>

Hamdani, M. H. (2023). *Hubungan Tingkat Literasi Media Sosial Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Teknik Elektro Universitas Pendidikan Indonesia*. Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Universitas Pendidikan Umum: Bandung.

Jaya, M. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Penerbit QUADRANT.

Krita. Diakses pada 5 Juli 2024 dari <https://krita.org/en/features/>

Lionardi, A., dkk. (2023). 2D Animation Storyboard Design “Mira and The Batik Fairy: Batik Sawat Pengantin Cirebon for Children”. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 19(2), 121-128.

Mawarid, A. (2020). Menanggapi Isu Seputar Alumni UI, Universitas Indonesia, dalam Dunia Kerja. Diakses pada 18 Maret 2024 dari <https://www.linkedin.com/pulse/menanggapi-isu-seputar-alumni-ui-universitas-dalam-tarismawarid/?originalSubdomain=id>

Munir. (2012). *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). KAJIAN SEMIOTIKA DALAM ANIMASI 3D LET’S EAT. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81-86.

Napoleon Inc. (2023). Instagram Users in Indonesia. Diakses pada 18 Maret 2024 dari https://napoleoncat.com/stats/instagram-users-in-indonesia/2023/09?utm_source=twitter&utm_medium=earned&utm_campaign=SocialStats

Panjaitan, S., dkk. (2018). Hubungan Antara Dukungan Keluarga Inti Dengan Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Kerusso*, vol. 3, no. 1, 27 Mar. 2018, pp. 24-31.

Pasha. (2021). Dipecat Gara-Gara Media Sosial, Jejak Digital Itu Nyata. Diakses pada 27 Desember 2023 dari <https://vakansi.co/dipecat-gara-gara-media-sosial-jejak-digital-itu-nyata/>

Prestasi Kita. (2024). Diakses pada 5 Agustus 2024 dari <https://www.prestasikita.com/2024/04/23/top-5-provinsi-di-indonesia-dengan-jumlah-perguruan-tinggi-terbanyak/>

PT. We Are Social Indonesia. (2023). Digital 2023. Diakses pada 7 Juni 2024 dari <https://wearesocial.com/id/blog/2023/01/digital-2023/>

Raharjo, F. S. (2020). *Seni Membangun Merek Diri dengan Teknik Berbicara*. Yogyakarta: Penerbit QUADRANT.

Rizkinaswara, L. (2021). Waspada Rekam Jejak Digital Kita di Internet. Diakses pada 7 Juni 2024 dari <https://aptika.kominfo.go.id/2021/08/waspada-rekam-jejak-digital-kita-di-internet/>

Roberts, S. (2012). *Character Animation Fundamentals*. United Kingdom: CRC Press.

Setiawan, I., dkk. (2022). Jejak Digital Sebagai Alat Bukti Petunjuk Menurut Pasal 184 Kitab Undang Undang Hukum Acara Pidana. *Jurnal Ilmiah Galuh Justisi*.

Soliha, S. F. (2015). Tingkat Ketergantungan Pengguna Media Sosial dan Kecemasan Sosial. *Jurnal Ilmu Komunikasi*.

Stanchfield, W. (2013). *Drawn to Life*. Burlington: Focal Press.

Surasa, S. (2023). PENERAPAN TEKNIK DIGITAL PAINTING PADA PRODUKSI FILM ANIMASI 2 DIMENSI “DREAMS”. *KNOWLEDGE Jurnal Inovasi Hasil Penelitian Dan Pengembangan*, 3(1), 51-62. <https://doi.org/10.51878/knowledge.v3i1.2195>

Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *Disney Animation: The Illusion of Life*. California: Disney Edition.

Triatna, A. T. (2013). *Peranan Ekstra Kulikuler Paskibra Dalm Meningkatkan Nasionalisme Siswa (Studi Deskriptif Analisis Terhadap Ekstrakulikuler Paskibra SMP Pasundan 1 Banjaran Kabupaten Bandung*. Universitas Pendidikan Indonesia, repository.upi.edu. 50-67.

Undang-Undang No.27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi (Indonesia). Diakses pada 4 Agustus 2024 dari <https://peraturan.bpk.go.id/Details/229798/uu-no-27-tahun-2022>

Widoyoko. (2022). UU Perlindungan Data Pribadi Dalam Perspektif Data Kependudukan. Diakses pada 4 Agustus 2024 dari <https://capil.balikipapan.go.id/disdukcapil/indexartikel/7/detail>

Wiley, J. (2014). *Personal Branding for Dummies*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

White, T. (2006). *ANIMATION FROM PENCILS TO PIXELS*. Burlington: Focal Press.

White, T. (2009). *How to Make Animated Films*. Burlington: Focal Press.

Yudianto, A. (2017) *PENERAPAN VIDEO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN*. In: Seminar Nasional Pendidikan 2017, Sukabumi.