

DAFTAR PUSTAKA

- Albardon. 2010. Tentang Definisi Animasi. Diunggah pada 22 Agustus 2010. Diunduh pada tanggal 12 Februari 2019. <https://id.svhoong.com/internet-and-technologies/software/2040864-definisi-animasi/>
- Ardian, Michael. 2013. Sikap Masyarakat Surabaya Terhadap Program Acara “Pesbukers” di Antv. *Jurnal E-Komunikasi*. Universitas Kristen Petra. 1(1): 7-10.
- Ayawaila, Gerzon. R. 2017. *Dokumenter : Dari Ide Hingga Produksi*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta.
- Dinas Kesehatan. 2019. *Pencegahan dan Pengendalian Penyakit Demam Berdarah Dengue di Kota Palembang*. Palembang: Dinas Kesehatan.
- Dwihantoro, Prihatin. 2010. *Perancangan Iklan Layanan Masyarakat sebagai Kampanye Pelestarian Hutan Mangrove di Daerah Tugu Semarang*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Hasanah, Umrotul & Lukmanul Hakim. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*. 1(1): 91-106.
- Kasali, Rhenald. 2007. *Manajemen Periklanan*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Koentjaraningrat. 1996. *Pengantar Antropologi I*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Lee, Monle & Carla Johnson. 2007. *Prinsip-Prinsip Pokok Periklanan dalam Perspektif Global*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Mabruri KN, Anton. 2013. *Panduan Penulisan Naskah TV*. Jakarta: Grasindo.
- Maulana, Andrian. 2015. Iklan Layanan Masyarakat Pencegahan Penyakit Karies pada Anak berbasis Animasi. *Jurnal E-Proceeding*. 2(2): 629.

- Nurmiyanto, Awaluddin. 2013. Sosialisasi Bahaya Rokok Guna Meningkatkan Kesadaran Masyarakat akan Besarnya Dampak Buruk Rokok Bagi Kesehatan. *Jurnal Inovasi dan Kewirausahaan*. 2(3): 224-232.
- Purwanto, Agus & Amir Fatah Sofyan. 2008. *Digital Multimedia : Animasi, Sound Editing, & Video Editing*. Yogyakarta: Andi.
- Ruslan, Arief. 2016. *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Saputra, Kenny Clinton, Dkk. 2017. Iklan Layanan Masyarakat sebagai Solusi Alternatif Penanganan Anak ADHD. *Jurnal DKV Adiwarna*. 1(9): 2-4.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutopo, A. H. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Suyanto, M. 2003. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi.
- Syarif, Ari Maulana & Yoga Haris Al Ahdaf. 2017. Iklan Layanan Masyarakat Animasi 2D Pencegahan Pencemaran Air Kota Semarang. *Perpustakaan Teknik Informatika*. Fakultas Ilmu Komputer. Universitas Dian Nuswantoro Semarang.