

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mukti. 2017. *Melawan Hoax Di Media Sosial Dan Media Massa*. Yogyakarta. Trust Media Publishing.
- Amin, Ainul. 2016. *Pembuatan Film Animasi Cara Umrah Sesuai Sunnah Rasul Menggunakan Software Blender*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Andri, RM. Chairil. 2017. *Video Profil dengan Pendekatan Motion Graphic Sebagai Sarana Promosi dan Media Informatif pada Program Studi Teknik Telekomunikasi D4 Politeknik Negeri Sriwijaya*. Palembang: Politeknik Negeri Sriwijaya.
- Arfianto, Huda. 2015. *Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Dalam Penggunaan Informasi Yang Benar*. Ponorogo: Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Astuti, Yanti Dwi. 2017. *Peperangan Generasi Digital Natives Melawan Digital Hoax Melalui Kompetisi Kreatif*. Jurnal Informasi. 47(2): 229-242.
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital – Dasar Teori + Pengembangannya*. Yogyakarta: PT.Andi Offset.
- Binanto, Iwan. 2015. *Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia. Prosiding Seminar Nasional Riset & Teknologi Terapan (Ritektra) "Sinergi Ilmu dalam Inovasi Teknologi Untuk Peningkatan Kualitas Hidup Masyarakat"*: 1-7. Jakarta, 26-27 September 2013: Kampus Unika Atma Jaya.
- Christopher J. Bowen, dan Roy Thompson. 2009. *Grammar of the Edit Second Edition*. Focal Press.
- Curran. 2000. *Motion Graphics: Graphic Design for Broadcast and Film*. Rockport Publisher.

- Djalle, Z. G. 2007. *The Making of 3D Animation Movie Using 3D studio Max*. Informatika. Bandung.
- Eriyanto, Deni. 2014. *Iklan Layanan Masyarakat 3D 'HEMAT ENERGI LISTRIK'*. Semarang: Universitas Dian Nuswantoro Semarang.
- Hakim, Luqman. 2013. *Iklan Layanan Masyarakat Go Green Dalam Bentuk Animasi Dua Dimensi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Hakim, Zainal. 2012. *Mengenal Istilah Animasi*.
<http://www.zainalhakim.web.id/posting/mengenal-istilah-animasi.html>.
Diakses tanggal 20 Februari 2019.
- Hakim, Zainal. 2012. *Sejarah Adobe Photoshop*.
<http://www.zainalhakim.web.id/posting/sejarah-adobe-photoshop.html>.
Diakses tanggal 20 Februari 2019.
- <https://apjii.or.id/survei2017/download/0P753kUeXWi8QtsYV1cEOJGDg4BjR>.
Diakses pada 28 Februari 2019.
- Juditha, Christiany. 2018. *Interaksi Komunikasi Hoax di Media Sosial serta Antisipasinya*. Jurnal Pekommas. 3(1): 31-44.
- Kasali, Rhenald. 1993. *Manajemen Periklanan*. Jakarta: Pustaka Utama Graffiti.
- Ladjamudin, Al-Bahra Bin. 2013. *Analisis dan desain sistem informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Latief, Rusman dan Yustatie Utud. 2015. *Siaran Televisi Non-Drama*. Jakarta: Prenamedia Group
- Lesmana, Gusti Ngurah Aditya. 2012. *Analisis Pengaruh Media Sosial Twitter Terhadap Pembentukan Brand Attachment (Studi: PT. XL AXIATA)*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Madcoms. 2013. *Kupas Tuntas Adobe Illustrator CS6*.
<http://andipublisher.com/produk-0313004680-kupas-tuntas-adobe-illustrator-cs6.html>. Diakses tanggal 25 Februari 2019.

- Mair, Zaid Romegar. 2017. *Bahan Ajar Berbasis Multimedia Mata Kuliah Praktikum Sistem Operasi Program Studi Teknik Informatika Politeknik Sekayu*. Jurnal Teknik Informatika Politeknik Sekayu. 7(2): 24-32.
- Ngazis, Amal Nur. 2018. *10 Hoax Terdahsyat di Indonesia Sepanjang 2018*. <https://www.viva.co.id/berita/viva-fakta/1104728-10-hoax-terdahsyat-di-indonesia-sepanjang-2018>. Diakses tanggal 19 Februari 2019.
- Ningrum, R.R Tiara Wahyu. 2017. *Teknik Dan Strategi Sutradara Dalam Film Dokumenter 'Sampahmu Makananku'*. Semarang: Universitas Dian Nuswantoro.
- Panutun, Ranga Bagus. 2008. *Analisis Dan Perancangan Animasi 3 Dimensi Sebagai Media Promosi Menggunakan 3D Max 2009 Dan Archicad 13 Pada Perumahan Griya Abdi Kencana*: Stmik Amikom Purwokerto.
- Pontoh, Coen Husain. 2017. *Kita dan Berita Hoax*. <https://indoprogess.com/2017/01/kita-dan-berita-hoax/>. Diakses tanggal 25 Februari 2019.
- Rovianto, Adi Rahman. 2015. *Pengembangan Iklan Layanan Masyarakat Dengan Pendekatan Infografis Tentang Pentingnya Konsumsi Air Putih*. Jakarta: Politeknik Negeri Jakarta.
- Ruslan, Arief. 2016. *Animasi Pengembangan dan Konsepnya*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Rustini, Desy. 2017. *Media Interaktif Belajar Mengenal Profesi Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: STMIK Nusa Mandiri.
- S, A. Rosa dan M Shalahuddin. 2018. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika.
- Saputro, Godham Eko dan Toto Haryadi. 2018. *Edukasi Kampanye Anti Hoax Melalui Komik Strip*. Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan. 3(2): 238-255.

- Septiyani, Puspita. 2017. *Pengembangan Video Promo Image Big Movies Global Tv Spesial Natal Pada Pt. Global Informasi Bermutu Jakarta*. Tangerang: STMIK Raharja.
- Siallagan, Sariadin. 2009. *Pemrograman Java Dasar-dasar Pengenalan dan Pemahaman*. Yogyakarta: Andi.
- Suhendra. 2017. *Animasi 2D Edukasi Iklan Layanan Masyarakat Kesehatan Gigi Anak*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Umpenawany, Yunita Caroline. 2016. *Rancang Bangun Film Animasi 3 Dimensi Universitas Sam Ratulangi*. Manado: Universitas Sam Ratulangi.
- Villamil, J., Molina, L., 1997, *Multimedia: Production, Planning, and Delivery*. Que Education & Training.
- Waloeya, Y. 2012. *3 in 1 Aplikasi Grafis Langsung Bisa Desain Grafis Tanpa Guru*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Wibowo, Intan Mutiara dan Hanhan Maulana. 2018. *Pembangunan Aplikasi Kustomisasi Virtual Furniture 3D Di Hikmah Mebel Cimahi*. Majalah Ilmiah UNIKOM. 15(2): 167-178.