

DAFTAR PUSTAKA

- 3dtotalPublisher.(2021). *Creating Stylized Animal (how to design compelling real and imaginary animal character)*. Amerika : 3dtotalPublisher.
- Ardiansar. (2020). EFEKTIVITAS MEDIA BERBASIS ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII C PADA MATA PELAJARAN TIK DI SMPs DDI MATTOANGING KAB. BANTAENG. 26-32.
- Ayuliandari, F., & Sylvia, I. (2022). Efektivitas Media Video Animasi dalam Pembelajaran Sosiologi terhadap Peningkatan Pemahaman Materi Peserta Didik pada SMAN 12 Merangin. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 1(2), 113-117.
- Deliviana, E., Erni, M. H., Hilery, P. M., & Naomi, N. M. (2020). Pengelolaan kesehatan mental mahasiswa bagi optimalisasi pembelajaran online di masa pandemi covid-19. *Jurnal Selaras: Kajian Bimbingan dan Konseling serta Psikologi Pendidikan*, 3(2), 129-138.
- Fitrah Yani, I. (2022). Membaca Bahasa Tubuh dan Ekspresi Wajah. HelloSehat. <https://hellosehat.com/sehat/informasi-kesehatan/membaca-bahasa-tubuh-dan-ekspresi-wajah/>. diakses 29 Maret 2023.
- Indriyani, V. (2017, October). The development teaching of writing fable text module with project based learning (PjBL) containing characters. In *2nd Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2017)* (pp. 20-25). Atlantis Press.
- Makarim Rizal, M. (2022). Bulimia. <https://www.halodoc.com/kesehatan/bulimia>. diakses, 29 Maret 2023.
- Makarim Rizal, M. (2023). Anoreksia Nervosa. <https://www.halodoc.com/kesehatan/anoreksia-nervosa>. diakses, 29 Maret 2023.
- MARFU'AH, S. I. T. I. (2019). *Peningkatan Keterampilan Menulis Fabel dengan Menggunakan Media Gambar pada Siswa Kelas VII H SMP Negeri 1 Kunduran Blora Tahun Pelajaran 2018/2019* (Doctoral dissertation, IKIP PGRI BOJONEGORO).
- Masithoh, D. S., Sumarlin, R., & Afif, R. T. (2023). ERANCANGAN DESAIN KARAKTER ANIMASI 2D DENGAN JUDUL< AM I ENOUGH= UNTUK MENUMBUHKAN KESADARAN KESEHATAN MENTAL KEPADA MAHASISWA UNTUK LEBIH MENCINTAI DIRI SENDIRI. *eProceedings of Art & Design*, 10(2).
- Munafatimah, A. S., Sumarlin, R., & Lionardi, A. (2023). PERANCANGAN DESAIN KARAKTER UNTUK ANIMASI 2D FENOMENA BURNOUT PADA MAHASISWA DKV TELKOM UNIVERSITY. *eProceedings of Art & Design*, 10(2).

- MUNA, N. KLASIFIKASI MICRO-EXPRESSIONS WAJAH BERBASIS SUBPIXEL SUBTLE MOTION ESTIMATION MENGGUNAKAN MULTILAYER PERCEPTRON.
- Nopianty, F. A., & Budiman, A. (2019). Perancangan Karakter Untuk Film Animasi Pendek 2d Lontong Cap Go Meh. *eProceedings of Art & Design*, 6(3)
- Nurchayani, D. D., Rosjidi, C. H., & Purwanti, L. E. (2018). Body Image Pasien Diabetes Millitus Yang Mengalami Ganggren. *Health Sciences Journal*, 2(1), 54-66.
- Pramesti, M. A. (2018). Nilai Moral Dalam Buku Fabel Nusantara Dongeng Fauna Khas Indonesia Karya Dini Ayu Dan Kemungkinannya Sebagai Bahan Ajar di SMP. *Universitas Negeri Semarang*.
- Sastra Hadiprawira, A. (2014). *Pembangunan aplikasi game cerita rakyat fabel* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Ruyattman, M., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2013). Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital. *Jurnal DKV adiwarna*, 1(2), 12.
- Wijaya, R. G., Ramdhan, Z., & Sumarlin, R. (2021). Perancangan Palet Warna Untuk Animasi Pendek 2d “apresiasimu” Dalam Meningkatkan Apresiasi Masyarakat Terhadap Desain Grafis. *eProceedings of Art & Design*, 8(6).