# DAFTAR PUSTAKA

**Sumber Buku dan Jurnal :**


Abiyoso A., Sumarlin R., & Rahadianto I. (2024). *Perancangan Storyboard Untuk Trailer Animasi Adventure of Serok - Dalam bentuk buku karya ilmiah.*

Arfan, et al. (2024). *Fomo Vs Jomo: Understanding the Psychology Behind Social Media Consumption Behavior and Its Impact on Mental Well-Being With A Communication Psychology Approach*. International Journal of Learning and Teaching 1(2):10-18. DOI: 10.61132/wjilt.v1i2.37

Arnett, J. J. (2023). *Emerging adulthood: The winding road from the late teens through the twenties* (3rd ed.). Oxford University Press

Aslam, A., & Wiyono, K. (2020). *Pengaruh Fear of Missing Out terhadap Partisipasi Olahraga Remaja*. Jakarta: Penerbit Psikologi Terapan.

Avidy, R., Deanda T. R, & Mario. (2025). *PERANCANGAN DESAIN KARAKTER DALAM ANIMASI 2D UNTUK PENGENALAN LINGSIR WENGI DAN KIDUNG RUMEKSA ING WENGI PADA ANAK REMAJA DI BANDUNG.*

Blair, P. (1994). *Cartoon Animation*. Laguna Hills, CA: Walter Foster Publishing.

Creswell, J. W. (2013). *Qualitative Inquiry & Research Design: Choosing Among Five Approaches (3rd ed.)*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.

Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (4th ed.)*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.

Ega Safitri & Titin. (2021). *Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Powtoon*. Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat, 1(2), https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i2.12

Goldberg, E. (2008). *Character Animation Crash Course!*. Los Angeles, CA: Silman-James Press.

Lasseter, J. (1987). *Principles of Traditional Animation Applied to 3D Computer Animation*. ACM SIGGRAPH Computer Graphics, 21(4), 35-44.

Lestari, D. (2020). *Preferensi Generasi Milenial terhadap Media Visual dalam Komunikasi Edukatif*. Jurnal Komunikasi Visual dan Desain

Mccloud, Scott. (1993). *Understanding Comics*. New York: HarperCollins.

Mcginnis, Patrick, J. (2020). *Fear of Missing Out: Tepat Mengambil Keputusan di Dunia yang Menyajikan Terlalu Banyak Pilihan*. Jakarta, PT Gramedia Pustaka Utama.

Melnyk, et al. (2013). *Promoting Health: A Practical Guide*. Philadelphia, PA: Lippincott Williams & Wilkins.

Messaris, P. (2012). V*isual Literacy: Image, Mind, and Reality*. Westview Press.

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook (2nd ed.)*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.

Novianty F. A. & Budiman, A. (2019). *PERANCANGAN KARAKTER UNTUK FILM ANIMASI PENDEK 2D LONTONG CAP GO MEH.*

O'Hailey, T. (2018). *Hybrid Animation: Integrating 2D and 3D Assets*. Boca Raton, FL: CRC Press.

Przybylski, A. K., Murayama, K., DeHaan, C. R., & Gladwell, V. (2013). *Motivational, Emotional, and Behavioral Correlates of Fear of Missing Out*. Computers in Human Behavior, 29(4), 1841-1848.

Rahmawati, S., & Suryani, A. (2020). *The Role of Social Media in Shaping Fitness Trends Among Young Adults in Indonesia*. Journal of Health and Social Behavior, 45(3), 201-217.

Sports Development Index. (2023). *Kebugaran Jasmani dan Generasi Emas 2045*. Jakarta: Kemenpora RI.

Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Disney Editions.

Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. London: Routledge.

Whitaker, H., & Halas, J. (1981). *Timing for Animation*. London: Focal Press.

White, T. (1988). *The Animator's Workbook*. New York: Watson-Guptill.

White, T. (2009). *How to Make Animated Films: Tony White's Complete Masterclass on the Traditional Principles of Animation*. Burlington, MA: Focal Press.

White, T. (2016). *The Animator's Sketchbook*. Burlington, MA: Focal Press.

Williams, R. (2009). *The Animator's Survival Kit*. London: Faber & Faber.

**Sumber Artikel:**

Backlinko. (2024). *Instagram Statistics: Key Demographic and User Numbers*. Diakses dari https://backlinko.com/instagram-users pada 10 Oktober 2024.

Backlinko. (2024). *YouTube Stats: How Many People Use YouTube?* Diakses dari https://backlinko.com/youtube-users pada 10 Oktober 2024.

Bisnis.com. (2024). *Jumlah Event Lari Sepanjang 2024 Naik 60%*. Diakses dari https://lifestyle.bisnis.com/read/20240813/106/1790418/jumlah-event-lari-sepanjang-2024-naik-60 pada 7 Juli 2025.

CNN. (2019). *Pilihan Jenis Olahraga Terbaik Sesuai Usia*. Diakses dari https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20190204103758-255-366210/pilihan-jenis-olahraga-terbaik-sesuai-usia pada 8 Oktober 2024.

Databoks. (2022). *Kesehatan Anak Muda Kian Memburuk dalam 6 Tahun Terakhir*. Diakses dari https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/0efdfb0e72ca40b/kesehatan-anak-muda-kian-memburuk-dalam-6-tahun-terakhir pada 21 September 2024.

Detik.com. (2025). *Lari Jadi Tren di Jogja, Gen Z Akui FOMO tapi Bawa Dampak Positif*. Diakses dari https://www.detik.com/jogja/berita/d-7824516/lari-jadi-tren-di-jogja-gen-z-akui-fomo-tapi-bawa-dampak-positif pada 7 Juli 2025.

SWA. (2024). *Garmin Ungkap Jumlah Pelari di Indonesia Mengalami Peningkatan Sebanyak 3 Kali Lipat*. Diakses dari

https://swa.co.id/read/448399/garmin-ungkap-jumlah-pelari-di-indonesia-mengalami-peningkatan-sebanyak-3-kali-lipat pada 7 Juli 2025.

Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2021). *Penyakit Jantung Koroner Didominasi Masyarakat Kota*. Diakses dari https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20210927/5638626/penyakit-jantung-koroner-didominasi-masyarakat-kota/ pada 19 Oktober 2024.

Kompas. (2024). *Regenerasi Pelari di Tahun Ke-11 Pocari Sweat Run 2024*. Diakses dari https://www.kompas.com/sports/read/2024/07/21/17000098/regenerasi-pelari-di-tahun-ke-11-pocari-sweat-run-2024 pada 7 Juli 2025.

Kompasiana. (2022). *Malas Olahraga Menjadi Penyebab Remaja Jompo*. Diakses dari https://www.kompasiana.com/sultandhef5920/63a570f008a8b55e785e7fc2/malas-olahraga-menjadi-penyebab-remaja-jompo pada 21 September 2024.

Kompasiana. (2025). *Prediksi Masa Depan Olahraga Indonesia Hingga Tahun 2029: Analisis Komprehensif Berdasarkan Minat Penonton, Berita Lokal, Prestasi Sekolah, dll.* Diakses dari https://www.kompasiana.com/rachdian/6844efcec925c432db1d3bb2/prediksi-masa-depan-olahraga-indonesia-hingga-than-2029-analysis-komprehensif-berdasarkan-minat-penonton-berita-lokal-prestasi-sekolah-dll pada 9 Juli 2025.

Krysik, O. (n.d.). *Hybrid animation – What it is, advantages, examples*. Diakses dari https://explainvisually.co/en/hybrid-animation-what-it-is-advantages-examples/ pada 13 Oktober 2024.

Nurhayati, H. & Wolff. (2023). *Share of Instagram Users in Indonesia as of September 2023, by Age Group*. Diakses dari https://www.statista.com/statistics/1078350/share-of-instagram-users-by-age-indonesia/ pada 6 Oktober 2024.

Perdana, R. (2021). *Minat Warga Kota Bandung Berolahraga Baru 51 Persen*. Diakses dari https://prfmnews.pikiran-rakyat.com/bandung-raya/pr-132933781/minat-warga-kota-bandung-berolahraga-baru-51-persen?page=all pada 21 November 2024.

Prayan Animation. (2023). *The Rise of 2D/3D Hybrid Animation: What Does It Mean for the Industry?* Diakses dari https://www.prayananimation.com/blog/the-rise-of-2d-3d-hybrid-animation-what-does-it-mean-for-the-industry/ pada 13 Oktober 2024.

Sistem Informasi Layanan Statistik. (2021). *Survei Sosial Ekonomi Nasional 2021 Maret (KOR)*. Diakses dari https://silastik.bps.go.id/v3/index.php/mikrodata/detail/aWViWmZJVkM1RlErMk1pR2pxSkFvZz09 pada 7 Juli 2025.

Sokoguru. (2024). *Tahun 2023, Titik Puncak Kebangkitan Film sebagai Sektor Industri Kreatif*. Diakses dari https://sokoguru.id/kreatif/tahun-2023-titik-puncak-kebangkitan-film-sebagai-sektor-industri-kreatif pada 6 Oktober 2024.

Strava. (2024). *Laporan Aktivitas Olahraga Komunitas di Indonesia*. https://www.strava.com/

Stytch. (2023). *Mixing 2D and 3D Animation Together: A Creative Symphony*. Diakses dari https://www.stytchastory.com/blog/mixing-2d-and-3d-animation-together pada 13 Oktober 2024.

Tempo. (2024). *Popularitas Olahraga Lari di Indonesia Meningkat Berdasarkan Data Garmin*. Diakses dari https://www.tempo.co/data/data/popularitas-olahraga-lari-di-indonesia-meningkat-berdasarkan-data-garmin-991192 pada 7 Juli 2025.

Universitas Airlangga. (2021). *Indonesia Termasuk Negara dengan Tingkat Aktivitas Fisik Rendah, Berikut Tips Anti Mager untuk Berolahraga*. Diakses dari https://fkm.unair.ac.id/indonesia-termasuk-negara-dengan-tingkat-akti

vitas-fisik-rendah-berikut-tips-anti-mager-untuk-berolahraga/ pada 7 Oktober 2024.

Vice. (2019). *Riset Mengonfirmasi Rahasia Umum: 81 Persen Pelajar Malas Olahraga*. Diakses dari https://www.vice.com/id/article/riset-mengonfirmasi-rahasia-umum-81-persen-pelajar-malas-olahraga pada 21 September 2024.

World Health Organization. (n.d.). *Physical Activity*. Diakses dari https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/physical-activity pada 7 Oktober 2024.

World Health Organization. (n.d.). *Adolescent Health in the South-East Asia Region*. Diakses dari https://www.who.int/southeastasia/health-topics/adolescent-health pada 7 Oktober 2024.

World Population Review. (2024). *Indonesia Population 2024 (Live)*. Diakses dari https://worldpopulationreview.com/countries/indonesia pada 21 November 2024.

YouTube. VALORANT. (2021). *Die For You ft. Grabbitz // Official Music Video // VALORANT Champions 2021*. Diakses dari https://www.youtube.com/watch?v=h7MYJghRWt0 pada 6 September 2024.

YouTube. VALORANT. (2023). *Ticking Away ft. Grabbitz & bbno$ (Official Music Video) // VALORANT Champions 2023 Anthem*. Diakses dari https://www.youtube.com/watch?v=CdZN8PI3MqM pada 6 September 2024.