

DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, Gavin, & Harris, Paul. (2015). *Basics Design: Layout*. AVA Publishing.
- Arnheim, Rudolf. (1974). *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*. 50th Anniversary Printing.
- Amelia Putri Agustin. (Tampa tahun). *Perspektif: Pengertian, Macam, Aspek, Jenis, dan Contohnya*. Diakses pada tanggal 11 November 2024, dari <https://bvcd.telkomuniversity.ac.id/perspektif-pengertian-macam-aspek-jenis-dan-contohnya/#:~:text=Pengertian%20Perspektif%20Menurut%20Para%20Ahli,-1.&text=3.%20John%20Berger%3A%20%E2%80%9CPerspektif,datar%20dengan%20cara%20yang%20realistis.%E2%80%9D>.
- Andy Beae. (2012). *3D Animation Essentials*. simultaneously in Canada.
- Auerbach, C. F., & Silverstein, L. B. (2003). *Qualitative Data: An Introduction to Coding and Analysis*. New York University Press.
- Aisyiah, N., & Cahyono, A. D. (2021). Efektivitas video animasi terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap pencegahan DBD di RW 06 Jakarta Timur. *Nusantara Health and Science Journal*, 3(1), 20–27. <https://nhs-journal.com/index.php/nhs/article/view/41>
- Badan Pusat Statistik. (2021). *Penduduk menurut kelompok umur dan jenis kelamin*. <https://www.bps.go.id>
- Bernstein, Andrew. (2008). *Digital Color Correction: Fundamentals and Techniques*. Focal Press.
- Blackmagic Design. (2018). *The Definitive Guide to DaVinci Resolve 15*. Blackmagic Design.
- Brata Wiadnyana. (2019). *Pengertian Gradasi Warna*. Diakses pada tanggal 11 November 2024, dari <https://www.scribd.com/document/401817709/Pengertian-Gradasi-Warna>.
- Brolin, Brent C. (1980). *Architecture in Context: Fitting New Buildings with Olds*. McGraw-Hill.
- Brito, Allan. (2008). *Blender 3D: Architecture, Buildings, and Scenery*. Packt Publishing.
- Bodgan, R., & Taylor, S. J. (1975). *Qualitative Research*. Allyn and Bacon.

- Bordwell, David, & Thompson, Kristin. (2010). *Film Art: An Introduction*. McGraw-Hill Education.
- Budiman, A., & Prasetya, F. (2019). Perancangan Concept *Environment* Kota Animasi Berdasarkan Adaptasi Novel Kesatria Hutan Larangan Dengan Genre Fantasy yang Meminjam Bentuk dari Kearifan Lokal “Sunda”.
- Budiman, A., & Hastuti, C. D. (2018). Perancangan Background untuk Short Animation 2d “Sakai”.
- Cantrell, B. dan Yates, N. 2012. *Modeling the Environment: Techniques and Tools for the 3D Illustration of Dynamic Landscapes*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Creswell, J. W. (2013). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.
- Chkartina, N., & Budiman, A. (2019). Perancangan Konsep Environment dengan Identitas Kota Bandung Untuk Video Game “Overgrown”.
- Dewi Ratna Sari. (2019). *Pengenalan Warna dan Gradasi pada Anak Usia Dini untuk Mengembangkan Kemampuan Mewarnai*. Islamic University Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Dr. Mars Caroline Wibowo, ST, M.Mm.Tech. (2015). *Pemodelan Dengan Blender 3d*. Yayasan Prima Agus Teknik Bekerja sama dengan Universitas Sains & Teknologi Komputer (Universitas STEKOM).
- Dukeshire, S., & Thurlow, J. (2002). *Qualitative Research: A Guide for Understanding the Process*. Nova Scotia Nutrition Council.
- Elam, Kimberly. (2009). *Typographic Contrast, Color, & Composition: A Graphic Design Project Guide*. Lulu.com.
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and crisis*. W. W. Norton & Company.
- Fiantika, F. R. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Fraser, David. (2012). *Digital Cinematography: Fundamentals, Tools, Techniques, and Workflows*. Focal Press.

- Farah Aulia Rahma. (2023). Perancangan Background Untuk Animasi 2d “Maya dan Jalu: Sarung Ajaib” Sebagai Media Informarsi Produk Kebudayaan Sarung Majalaya. Telkom University, Open Library.
- Francis D. K. Ching. (2002). Menggambar Proses Kreatif. ERLANGGA.
- Hall, Stuart. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. Sage Publications.
- Han Revo Joang. (2017). *Animasi 3 Dimens*. Pusat Pengembangan Perfilman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hartanto. (2012). *Perancangan Film Kartun 2d Justin Dengan Anime Studio Pro 7*. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
- Harvard Medical School. (n.d.). *Benefits of Physical Activity*. Retrieved from <https://www.health.harvard.edu>.
- Hurlock, E. B. (1993). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- IDN Research Institute & Populix. (2022). *Indonesia Gen Z Report 2022*. <https://www.idntimes.com>
- Meppelink, C. S., van Weert, J. C. M., Haven, C. J., & Smit, E. G. (2015). The effectiveness of health animations in audiences with different health literacy levels: An experimental study. *Journal of Medical Internet Research*, 17(1), e11. <https://www.jmir.org/2015/1/e11/>
- Krik, J., & Miller, W. (1986). *Reliability and Validity in Qualitative Research*. Sage Publications.
- Kumoro, Danang Tejo, Hasanah, Uswatun, & Ardhana, Valian Yoga Pudya. (2021). *Pelatihan Desain Grafis Bagi Santri Pondok Pesantren Pabelan*. Universitas Qamarul Huda Badaruddin.
- Kus Irianto. (2004). *Gaya Hidup Sehat*. Jakarta: Erlangga.
- Lupton, Ellen, & Phillips, Jennifer Cole. (2008). *Graphic Design: The New Basics*. Princeton Architectural Press.
- Moleong, L. J. (2004). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Meyer, Dan. (2011). *Color Correction Handbook: Professional Techniques for Video and Cinema*. Focal Press.
- M. Agus Setiono & Riwinoto. (2015). *Analisa Pengaruh Visual Efek Terhadap Minat Responden Film Pendek Eyes For Eyes Pada Bagian Pengenalan Cerita (Part 1) Dengan Metode Skala Likert*. Politeknik Negeri Batam.

- Nicholas Bernhardt Zeman. (2015). *Essential Skills for 3D Modeling, Rendering, and Animation*. CRC Press: Taylor & Francis Group Boca Raton London New York.
- Nurraida Salsadilla. (2022). *Digitalisasi Karakter Zad Krakatau Dan Joey Kinabalu Pada Film Volcanid : “ The Rise Of The Garudha”*. UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta.
- Okun, J.A. (Ed.), Zwerman, S. (Ed.), Fink, M., Morie, J.F., et al. (2010). *The VES Handbook of Visual Effects: Industry Standard VFX Practices and Procedures*. Oxford: Focal Press.
- Prananda, A., Multahadi, F., & Pebiola, N. (2022). Pola Hidup Sehat dan Faktor-faktor yang Memengaruhi Mahasiswa Perantau di Lingkungan Kampus. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Rekreasi (PJKR)*, 2(1), 1544–1445.
<https://jurnal.anfa.co.id/index.php/PJKR/article/view/1544/1445>.
- Rahma Fiska. (Tampa tahun). *Pengertian Perspektif: Teknik, Jenis-jenis, dan Macamnya*. Diakses pada tanggal 11 November 2024, dari <https://www.gramedia.com/literasi/contoh-puisi-pendek-berbagai-tema/>.
- Salam, Sofyan, dkk. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Lembaga Penelitian Universitas Negeri Malang.
- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence*. Boston: McGraw-Hill.
- Samara, Timothy. (2007). *Making and Breaking the Grid: A Graphic Design Layout Workshop*. Rockport Publishers.
- Sarda. (2018). *Teori Perspektif*. Diakses pada tanggal 11 November 2024, dari <https://www.scribd.com/document/392578771/TEORI-PERSPEKTIF>.
- Suartama, I Kadek. (2024). *Animasi Pembelajaran Konsep dan Pengembangannya*. PT Literasi Nusantara Abadi Group.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- White, Alex W. (2011). *The Elements of Graphic Design*. Allworth Press.
- Widodo, R., Santi, R., & Putri, N. (2021). The effect of animated health promotion video on knowledge, attitudes, and behavior of students regarding drug abuse. *Nusantara Health and Science Journal*, 3(2), 56–62. <https://nhs-journal.com/index.php/nhs/article/view/96>

- World Health Organization. (2022). *Physical Activity Facts*. Retrieved from <https://www.who.int>.
- Winarno, M. E. (2006). *Perspektif Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Wulandari, D. A. (2023). Semiotic analysis of moral and environmental messages in the film *Wall-E*. *Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri E-Thesis*. <https://etheses.iainkediri.ac.id/12581/>