

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Bintarto., Hadisumarno, S. (1979). *Metode Analisa Geografi*. Jakarta :Lembaga Penelitian Pendidikan dan Penerangan Ekonomi dan Sosial. Diambil dari: <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=128439>. (22 Maret 2020).
- Brannon, L., Feist, J., 2007. *The Nervous System and the Physiology of Stress In Health Psychology An Introduction to Behaviour and Health 6 th Edition*. USA: Thomson Wadsworth. Diambil dari: https://books.google.co.id/books/about/Health_Psychology.html?hl=id&id=cKlpAAAAMAAJ&redir_esc=y (22 Maret 2020).
- Cahyono, J. (2008). *Gaya Hidup dan Penyakit Modern*. Yogyakarta: Kanisius. Diambil dari: https://books.google.co.id/books/about/Gaya_Hidup_Penyakit_Modern.html?hl=id&id=4rAEsMHjMLIC&redir_esc=y. (10 Maret 2020).
- Curran, s. (2000). *Motion Graphics: Graphic Design for Broadcast and Film*. Amerika Serikat. Rockport. Diambil dari: https://books.google.co.id/books/about/Motion_Graphics.html?hl=id&id=7vOckKdOPAcC&redir_esc=y. (10 Maret 2020).
- Hall., Calvin, S., Lindzey., Gardner. (1993). *Psikologi Kepribadian I Teori-teori Psikodinamik (klinis)*. Yogyakarta: Kanisius. Diambil dari: https://books.google.co.id/books/about/Psikologi_Kepribadian_2_TEORI_TEORI_HOLI.html?hl=id&id=a0QkCFSPeBQC&redir_esc=y. (2 April 2020).
- Moffit, M. & Brown, G. (2015). *AsapSCIENCE: Answers to the World's Weirdest Questions, Most Persistent Rumors, and Unexplained Phenomena*. New York: Scribner. Diambil dari: <https://mail.google.com/mail/u/0/#inbox/QgrcJHsblSWtbkCmlZDmBSCfrGRMGZGMQgl?projector=1&messagePartId=0.1>. (2 April 2020).

- Nurhadiat, D. (2004). *Pendidikan Seni : Seni Rupa 2*. Jakarta: PT. Grasindo.
Diambil dari: <https://onesearch.id/Author/Home?author=Dedi+nurhadiat>.
(22 Maret 2020).
- Roger, E.M., Storey J.D. (1987). *Communication Campaign. California*: Sage.
Diambil dari: <https://www.dosenpendidikan.co.id/tag/kampanye-menurut-rogers-dan-storey/>. (15 Mei 2020).
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
Diambil dari: <https://mail.google.com/mail/u/0/#inbox?projector=1>. (20
Maret 2020).
- Rustan, S. (2009). *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka
Utama.
- Santrock, John W. (2002). *Live-Span Development Perkembangan Masa Hidup*.
Jakarta : Erlangga. Diambil dari:
[https://books.google.co.id/books/about/Life_span_Development.html?hl=i
d&id=hpmdPwAACAAJ&redir_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Life_span_Development.html?hl=id&id=hpmdPwAACAAJ&redir_esc=y). (22 Maret 2020).
- Sihombing, D. (2015). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT. Gramedia
Pustaka Utama. Diambil dari:
[https://books.google.co.id/books/about/Tipografi_dalam_Desain_Grafis.ht
ml?hl=id&id=QxhIDwAAQBAJ&redir_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Tipografi_dalam_Desain_Grafis.html?hl=id&id=QxhIDwAAQBAJ&redir_esc=y). (22 Maret 2020).
- Tarigan, H.G. 2009. *Pengajaran Gaya Bahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
Diambil dari:
[https://books.google.co.id/books/about/Pengajaran_gaya_bahasa.html?hl=i
d&id=FsFUGwAACAAJ&redir_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Pengajaran_gaya_bahasa.html?hl=id&id=FsFUGwAACAAJ&redir_esc=y). (15 Mei 2020).

Sumber Jurnal/Proceeding

- Harmadi, S.H.B. (2008). *Pengantar Demografi*. Lembaga Demografi FE UI:
Jakarta. Diambil dari: [http://www.pustaka.ut.ac.id/lib/wp-
content/uploads/pdfmk/ESPA4535-M1.pdf](http://www.pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/ESPA4535-M1.pdf). (22 Maret 2020).

- Herdiyana, A., & Prakoso, G. P. (2016). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani yang Mengacu pada Pembiasaan Sikap Fair Play dan Kepercayaan pada Peserta Didik*. Olahraga Presentasi, 78. Diambil dari: <http://scholar.google.co.id/citations?user=JVxoytQAAAAJ&hl=id>. (2 April 2020).
- Kurniantyo, F. G. (2015). *Hubungan Antara Fasilitas dan KBM Olahraga dengan Perilaku Hidup Sehat Mahasiswa FKIP Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga Tahun 2013*. ACTIVE, 133. Diambil dari: <https://www.semanticscholar.org/paper/HUBUNGAN-ANTARA-FASILITAS-DAN-KBM-OLAHRAGA-DENGAN-Kurniantyo/bc4db6dd79912c29bda539922be30005bbc8dc2c>. (22 Maret 2020).
- Kurniawan, I. (2009). *Desain dan Perubahan Budaya Masyarakat*. Visualita, 1, 28. Doi: 10.33375/vslt.v1il.1090. (22 Maret 2020).
- Plummer, R. (1983). *Psychology: Personality and Socialization*. New York: Academic Press. Diambil dari: https://www.researchgate.net/publication/297941440_How_personality_makes_a_difference. (2 April 2020).
- Smith, A. L., & Biddle, J. S. (2011). *Reducing Sedentary Behavior: A New Paradigm in Physical Activity Promotion*. SAGE, 6. Diambil dari: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1559827610395487>. (20 Mei 2020).
- Sugiyono (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 17. Diambil dari: <https://scholar.google.com/citations?user=uUIIujUAAAAJ&hl=en>. (2 Maret 2020).
- Wirawan, Wisnu., Hapsari, Dona. (2016). *Analisis Aisas Model Terhadap Product Placement Dalam Film Indonesia Studi Kasus: Brand Kuliner Di Film Ada Apa Dengan Cinta 2*. Jurnal Rekam, Vol. 12 No. 2. Diambil dari: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1559827610395487>. (2 April 2020).

Sumber Skripsi/Thesis/Disertasi

- Fadila, I. (2016). *Relasi Perilaku Sedentari, Gizi Lebih*. Diambil dari UTMIPA 2016. Diambil dari: file:///C:/Users/ASUS/Downloads/UTFMIPA2016-03-ila.pdf. (2 April 2020).
- Fajanah, F. (2018). *Faktor-faktor determinan sedentary lifestyle pada remaja*. Repository Unimus. Universitas Muhammadiyah Semarang. Diunduh dari: <http://unimus.ac.id>. (22 Maret 2020).

Sumber Situs Web

- CDC. (2020, April 2). *Physical Activity and Health*. Centers for Disease Control and Prevention. Diunduh dari: <https://www.cdc.gov/physicalactivity/basics/pa-health/index.htm> (2 April 2020).
- Diginetop. (2020, April 2). *Fungsi dan Manfaat Animasi Motion Graphic*. Digitalination. Diunduh dari: <https://diginetop.wordpress.com/2019/05/21/fungsi-dan-manfaat-animasi-motion-graphic/>. (2 April 2020).
- Hamzah, A. (2020, Maret 22). *Pengertian Tipografi*. AHA Desain. Diunduh dari: <https://abuhamzahblog.wordpress.com/2016/12/16/pengertian-tipografi/amp/> (22 Maret 2020).
- Indonesia.go.id. (2020, April 1). *Kementerian Kesehatan Republik Indonesia*. Indonesia.go.id. Diunduh dari: <https://indonesia.go.id/kementerian-lembaga/kementerian-kesehatan-republik-Indonesia> (1 Juli 2020).
- Junian, P. T. (2020, April 5). *WHO: Aktivitas Fisik di Dunia Turun, Risiko Penyakit Naik*. CNN Indonesia. Diunduh dari: <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20180905113346-255-327796/who-aktivitas-fisik-di-dunia-turun-risiko-penyakit-naik> (5 April 2020).

- Kompasiana. (2020, April 5). *Inilah Rekomendasi Aktivitas Fisik dari WHO*.
Kompasiana. Diunduh dari:
<https://www.kompasiana.com/mariakristi/5a9d0edc16835f5af3480c22/inilah-rekomendasi-aktivitas-fisik-dari-who> (5 April 2020).
- Kompasiana. (2020, Maret 22). *Kurangnya Aktivitas Fisik pada Masyarakat*.
Kompasiana. Diunduh dari:
<https://www.kompasiana.com/apriani24868/5e7742fc097f36281069c7a2/kurangnya-aktivitas-fisik> (22 Maret 2020).
- Nafisah, S. (2020, April 1). *Pengertian Perancangan*. Perancangan. Diunduh dari:
<http://rumohkuta.blogspot.com/2013/02/pengertian-perancangan.html>, (1 April 2020).
- Nuraeni, N. (2020, Maret 22). *Jenis Layout Iklan Cetak*. Pengantar Periklanan.
Diunduh dari: <http://pengantarperiklanan.blogspot.com/2008/03/jenis-layout-iklan-cetak.html?m=1> (22 Maret 2020).
- Pahlevi. (2020, Mei 15). *Pengertian Storyline (Alur Cerita) Adalah, Jenis dan Bentuk*. Pahlevi.net. Diunduh dari: <https://www.pahlevi.net/pengertian-storyline/> (15 Mei 2020).
- RI, P. K. (2020, April 10). *Yuk, mengenal apa itu Kegiatan Sedentari?*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. Diunduh dari:
<http://www.p2ptm.kemkes.go.id/infographic-p2ptm/obesitas/page/8/yuk-mengenal-apa-itu-kegiatan-sedentari> (10 April 2020).
- Sora. (2020, April 10). *Pahamilah Pengertian Storyboard Dan Fungsinya*.
Pengertian apapun. Diunduh dari:
<http://www.pengertianku.net/2017/10/pengertian-storyboard-dan-fungsinya.html> (10 April 2020).
- Tantri. (2020, Maret 22). *Layout*. Kelas desain inovatif kreatif inspiratif. Diunduh dari: <https://kelasdesain.com/layout/> (22 Maret 2020).

Thabroni, G. (2020, April 20). *Pengertian Desain (Lengkap) berdasarkan Pendapat Para Ahli*. Serupa.id. Diunduh dari: <https://serupa.id/pengertian-desain/> (20 April 2020).

Tim Olvista (2020, April 20). *Apa itu pola hidup sedentari*. Sedentary lifestyle. Diunduh dari <http://olvista.com/apa-itu-pola-hidup-sedentari-sedentary-lifestyle/> (20 April 2020).

Utantoro, A. (2020, April 8). *Lebih Dari 24% Orang Indonesia Berperilaku Sedentari*. Media Indonesia. Diunduh dari: <https://mediaindonesia.com/read/detail/153832-lebih-dari-24-orang-indonesia-berperilaku-sedentari> (8 April 2020).

Widodo, P. (2020, April 2). *Kenapa Frame Rate atau FPS Itu Sangat Penting*. Plazakamera.com. Diunduh dari: <https://www.plazakamera.com/kenapa-frame-rate-atau-fps-itu-sangat-penting/?amp> (2 April 2020).

Wawancara

Mudjasan, M. (2020, April 6). *Sedentary Remaja*. (D.Amalina, Perwawancara).

Syaban, F.M. (2020, April 4). *Sedentary Pekerja..* (D.Amalina, Perwawancara).