

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

- Rustan, S. (2009). *Layout dasar dan penerapannya*. Jakarta: Gramedia.
- Selby, A. (2013). *Animation*. London : *Laurence King Publishing*
- Stone, M., Bond, A., & Foss, B. (2004). *Consumer insight: how to use data and market research to get closer to your customer*. Kogan Page Publishers.
- Sugiarto, A. (2014). *Color Vision*. Jakarta: Buku Kompas
- The Universal Line Dance*. (2014). *Workshop The Universal Line Dance* Wilayah Jawa Barat Bersama ASIAFI [Modul Cetak]. Sari Alam, 23 November 2014.

Sumber Jurnal Online :

- Amin, A. M., Junati. D. (2017). Klasifikasi Kelompok Umur Manusia Berdasarkan Analisis Dimensi Fraktal *Box Counting* Dari Citra Wajah Dengan Deteksi Tepi Canny.
- Ekawardhani, Y. A., Santosa. I., Hafiz A. A., Irfansyah I. (2020). Modifikasi Visual Karakter Dalam Film Animasi Indonesia.
- Engkus, E., Hikmat, H., & Saminnurahmat, K. (2017). Perilaku narsis pada media sosial di kalangan remaja dan upaya penanggulangannya. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 20(2).
- Eny, K., Margawati. M. (2016), Hubungan penurunan kognitif dengan kemampuan interaksi sosial pada lansia di Sasana Tresna Werdha “Karya Bhakti” Yayasan Karya Bhakti Ria pembangunan 2016. Universitas Islam As-Syifa Jakarta.
- Hendayati, L. (2012). Penerapan Model Cooperative. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Maulida, V. W., & Hanifa, F. H. (2020). Persepsi Khalayak Sasaran Atas Iklan Layanan Masyarakat Dengan Menggunakan Media Outdoor (studi Kasus Program Pencegahan Covid-19 Di Kecamatan Blubur Limbangan Kabupaten Garut Tahun 2020). *eProceedings of Applied Science*, 6(2).
- Nikolaus, D. (2019). Metodologi Penelitian Kuantitatif : Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data Dengan Spss, Indonesia
- Persada, S. I. P. (2020). Analisis Visual Gim Cuphead.

- Prastyo, Y. (2013). Kesadaran Masyarakat Berolahraga Untuk Peningkatan Kesehatan Dan Pembangunan Nasional : Jurnal Medikora Vol XI, 219-228
- Rochmawati, I. (2019). Analisis User Interface Situs Web IWEARUP. *COM. Visualita*, 7(2).
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video pada Pembelajaran PKN di Sekolah Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 187-200.
- Supradewi, R. (2010). Otak, Musik, Dan Proses Belajar. Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Wantoro (2017). Perancangan *Font* Tapych Berbasis Karakter Visual Motif Lampung. Universitas Komputer Indonesia.

Sumber Internet :

- Hertiwi, N. (2019). Pada Usia Berapa Penyakit Pada Tulang Umumnya Mulai Menyerang. Dikutip dari : <https://www.sehatq.com/artikel/pada-usia-berapa-penyakit-pada-tulang-mulai-menyerang> (diakses 5 Mei 2021)
- Setyanti, C. A . (2014). Menari Lebih Banyak Bakar Kalori Dibandingkan Olahraga Lari. Kompas.com. Dikutip dari : <https://lifestyle.kompas.com/read/2014/08/25/120000720/Menari.Lebih.Banyak.Bakar.Kalori.Dibandingkan.Olahraga.Lari> (diakses 5 Mei 2021)
- Satrio, B., Wangsa. S. (2018). Inilah 5 Fase Perubahan Psikologis Saat Remaja Berubah Jadi Dewasa. Dikutip dari : <https://sains.kompas.com/read/2018/10/13/173300023/inilah-5-fase-perubahan-psikologis-saat-remaja-berubah-jadi-dewasa?page=all> (diakses 5 Mei 2021)