

## DAFTAR PUSTAKA

### **Buku**

Anggraini S., Lia dan Kirana Nathalia. (2018). “Desain Kimunikasi Visual: Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula”. Bandung: Nuansa Cendikia.

Badan Pusat Statistik. (2018). “Profil Generasi Milenial Indonesia”. Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak.

Beane, Andy. (2012). “*3D Animation Essentials*”. Indiana: John Wiley & Sons, Inc.

Flower, Mike S. (2002). “*Animation Background Layout: From Student to Professional*”. Ontario: Fowler Cartooning Ink.

Iskandar, Zulrizka. (2016).” Psikologi Lingkungan: Teori dan Konsep”. Bandung: Refika Aditama.

Kotler, Philip dan Gary Amstrong. (2008). “Prinsip-Prinsip Pemasaran”. Jakarta: Erlangga.

Said, Abdul Aziz. (2016). “Dasar Desain Dwimatra”. Makassar: Universitas Negeri Makassar.

Selby, Andrew. (2013). “*Animation (Portfolio)*”. London: Laurence King Publishing Ltd.

Sugiyono. (2017). “Metode Penelitian Kualitatif: Untuk Penelitian yang Bersifat Eksploratif, Enterpretif, Interaktif dan Konstruktif. Bandung: Alfabeta.

### **Jurnal**

Ajiwibawani, Meriena Putri. (2015). Pengaruh Faktor Internal dan Eksternal Gaya Hidup Terhadap Keputusan Pembelian. Jurnal Universitas Negeri Surabaya.

Apriyandani, Hendri, Edy Yulianto, dan Sunarti. (2017). ”Pengaruh Gaya Hidup dan Kelompok Referensi Terhadap Keputusan Pembelian”. Jurnal Administrasi Bisnis (JAB) 48, No. 1 (Juli).

Gumilar, Gumgum, Justito Adiprasetyo dan Nunik Maharani. (2017). "Literasi Media: Cerdas Menggunakan Media Sosial Dalam Menanggulangi Berita Palsu (Hoax) Oleh Siswa SMA". Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat 1, No. 1 (Februari): 35-40.

Janottama, I Putu Arya dan Agus Ngurah Arya Putraka. (2017). "Gaya dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh pada Cerita Rakyat Bali". Jurnal Hasil Penelitian 5, (November): 25-31.

Jumantini, Etin. (2014). "Pengaruh Modernitas Individu dan Lingkungan Sosial Terhadap Gaya Hidup Pada Siswa SMK Bisnis dan Manajemen Terakreditasi A di Kota Bandung". Jurnal Equilibrium 15, ( Januari – Juni): 57-63.

Nasrullah, Ruli. (2018). "Riset Khalayak Digital: Perpektif Khalayak Media dan Realitas Virtual di Media Sosial". Jurnal Sosioteknologi 17, No. 2 (Agustus).

Ngafifi, Muhamad. (2016). "Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya". Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi 2, No. 1.

Paendong, Melissa, dan Maria V. J. Tielung. (2016). "Pengaruh Kebutuhan dan Gaya Hidup Terhadap Keputusan Pembelian Ponsel Smartfren di Galeri Smartfren Cabang Manado". Jurnal Berkala Ilmiah Efisiensi 16, no. 04.

Prabowo, Royce Suryo dan Andjrah Hamzah Irawan ST, MSi. (2012). "Perancangan *Environment* 3D Sebagai Pendukung Film Animasi Motivasi 'TRY OUT'dengan Konsep Urban Life and Junior High Education". Jurnal Sains dan Seni Pomits 01, No.2.

Wandasari, Raysa Kania. (2016). "Perancangan Buku Ilustrasi Manajemen Desain". Jurnal e-Proceeding of Art & Design 3, No.3 (Desember): 437-444.

### **Jurnal Sitasi FIK**

Kristian, M. I., & Ramdhan, Z. (2019). Perancangan Environment Dalam Animasi 3d Tentang Penderita Gaming Disorder Berjudul" ryan". *eProceedings of Art & Design*, 6(3).

Rajasa, R., & Ramdhan, Z. (2018). Perancangan Environment Dalam Animasi 2d Mengenai Broken Home "kalut". *eProceedings of Art & Design*, 5(3).

Tahta, A. P., Hendiawan, T., & Rahmansyah, A. (2015). Perancangan Environment Bertema Fantasi Dalam Film Animasi 3d" Astana Arthakara". *eProceedings of Art & Design*, 2(2).