

DAFTAR PUSTAKA

Medcom. (2024, 2 Agustus). Kasus cuci darah anak di RSHS Bandung capai puluhan per bulan. Metro TV. <https://www.metrotvnews.com/read/kBVCamJ7-kasus-cuci-darah-anak-di-rshs-bandung-capai-puluhan-per-bulan>

Afif, R. T., Riza, M. W., & Maulana, M. D. (2024). Desain karakter untuk animasi 2D "Galendo" sebagai media promosi makanan tradisional Ciamis.

Wardani, P. D. K., Fiandra, Y., & Rezaldi, M. Y. (2025). Perancangan concept art animasi 2D: menembus debu dan melampauinya: untuk media informasi dan edukasi debu Ciburial.

Al Mahdi, R. C., Fiandra, Y., & Rezaldi, M. Y. (2025). Perancangan concept art karakter sebagai aset visual animasi 2D pada kasus pentingnya menjaga jejak digital dalam personal branding bagi mahasiswa Bandung.

Zulmarina, R. A., Fiandra, Y., & Rezaldi, M. Y. (2025). Perancangan animasi 2D mengenai edukasi pentingnya menjaga jejak digital untuk membangun personal branding bagi mahasiswa Bandung.

Graham, J., Wahyu, F., & Syahrul, A. (2016). Pengaruh pola hidup bersih dan sehat terhadap perkembangan anak usia dini. *Jurnal Kesehatan Anak Usia Dini*

Dinas Kesehatan Kabupaten Bangka. (2023). Laporan tahunan gagal ginjal kronik dan hemodialisis di Kabupaten Bangka tahun 2023. Bangka: Dinas Kesehatan Kabupaten Bangka.

Card, O. S. (1990). *Characters and viewpoint*. Writer's Digest Books.

Seeger, L. (1990). *Creating unforgettable characters*. Holt, Rinehart, and Winston.

Walker-Harding, L. R., Christie, D., & Joffe, A. (2017). Position statement approved by the Society for Adolescent Health and Medicine's Board of Directors. *Journal of Adolescent Health*

Vogler, C. (2007). *The writer's journey: Mythic structure for writers* (3rd ed.). Michael Wiese Productions.

Sugiyono. (2018). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Spradley, J. P. (1980). Participant observation. Holt, Rinehart, and Winston.

Krippendorff, K. (2004). Content analysis: An introduction to its methodology (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Merton, R. K. (2024). Generasi muda: Pandangan dan pengaruhnya. RedaSamudera.id..

Smeltzer, S. C., & Bare, B. G. (2002). Buku ajar keperawatan medikal bedah: Brunner & Suddarth (8th ed.). Jakarta: EGC.

Suharyanto, & Madjid, A. (2009). Hemodialisis dan pengelolaan pasien gagal ginjal. Jakarta: Pustaka Medika.

Widodo, D. L. (2022). Filosofi hidup sehat. Self-published.

Notoatmodjo, S. (2012). Promosi kesehatan dan perilaku kesehatan (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.

Williams, R. (2001). The animator's survival kit. London: Faber and Faber.

Thomas, F., & Johnston, O. (1981). The illusion of life: Disney animation. New York, NY: Abbeville Press.

3dtotal Publishing. (2020). Fundamentals of character design: How to create engaging characters for illustration, animation & visual development. Worcester, UK: 3dtotal Publishing.

21 Draw. (2019). The character designer. 21 Draw.

Yoe, L. (2012). The wonderful world of character design. Retrieved from LeonieYue.com..

Lasseter, J. (1987). Principles of traditional animation applied to 3D computer animation. Pixar Animation Studios Technical Memo.

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

Hooks, E. (2000). *Acting for animators: A complete guide to performance animation*. Portsmouth, NH: Heinemann.

Bancroft, T. (2006). *Creating characters with personality: For film, TV, animation, video games, and graphic novels*. New York, NY: Watson-Guption Publications.

McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. New York, NY: HarperPerennial.

BINUS Animation. (2016). *Animated character development as a tool for learning program for retirees*.

Eiseman, L. (2000). *The Pantone guide to communicating with color*. Cincinnati, OH: HOW Books.

Munir, R. (2013). *Multimedia: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning (2nd ed.)*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Tapan, E. (2023). *Penyakit ginjal kronis dan hemodialisis: Merawat dan menjaga kesehatan pasien penyakit ginjal kronis dan cuci darah*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Andika, K. (2020). *Analisis penerapan basic shape pada desain karakter animasi Inside Out*. Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (KOMADKV)

Levi, S. (1996). *Manga Drawing Deluxe: Empower Your Drawing and Storytelling Skills*. Tokyo: Graphic-sha Publishing.