

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku dan Jurnal:

- 3dtotal Publishing (Ed.). (2018). *Creating stylized characters*. 3dtotal Publishing.
- 3dtotal Publishing (Ed.). (2020). *Fundamentals of character design: How to create engaging characters for illustration, animation & visual development (Illustrated ed.)*. 3dtotal Publishing.
- 21 Draw. (2019). *The character designer*. 21 Draw Publishing.
- Abiyoso, R., Sumarlin, R., & Rahadiano, I. D. (2025). Perancangan storyboard untuk trailer animasi Adventure of Serok. Telkom University
- Adi, Kusrianto. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset.
- Agari, F., & Budiman, A. (2019). Perancangan storyboard untuk film animasi 2D "Lontong Cap Gomeh". Telkom University
- Afrilia, A. M. (2022). Pelatihan public speaking untuk meningkatkan kapabilitas pengurus Forum Anak Kabupaten Magelang (Fornagel). Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan Sosial dan Humaniora, 2(2), 79–87. <https://doi.org/10.53882/dardik.v2i2.158>
- Al-Menayes, J. (2016). The fear of missing out scale: Validation of the Arabic version and correlation with social media addiction. International Journal of Applied Psychology, 6 (2), 41- 46
- Arnett, J. J. (2019). *Emerging adulthood: The winding road from the late teens through the twenties* (2nd ed.). Oxford University Press.
- Bancroft, T. (2012). *Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation, Video Games, and Graphic Novels*. Watson-Guption.
- Barber, B. (2006). *The fundamentals of drawing in colour: A complete professional course for artists*. A&C Black.

- Bodgan, R., & Taylor, S. J. (1975). *Qualitative Research*. Allyn and Bacon.
- Bordwell, David, & Thompson, Kristin. (2010). *Film Art: An Introduction*. McGraw-Hill Education.
- Brooks, J. (2016). *Draw with Jazza - creating characters: Fun and easy guide to drawing cartoons and comics*.
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Gunawan, (2013). *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Kusrianto, Adi. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta: Andi Offset.
- Lundwall, C. (2017). *Creating guidelines for game character designs* [Bachelor's thesis, Luleå University of Technology].
- Hafizh, A. R. (2024). *Hubungan kontrol diri dengan perilaku Fear of Missing Out (FoMO) pada mahasiswa pengguna TikTok* [Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang]. Repositori UIN Malang. <http://etheses.uin-malang.ac.id/63297/>
- Hendrayani, A. F. P., & Budiman, A. (2018). *Perancangan Karakter Untuk Film Animasi Pendek 2d Mengenai Radio Malabar*. Telkom University
- Mellor, D. (2020). *Fundamentals of Character Design: How to Create Engaging Characters for Illustration, Animation & Visual Development*. 3DTotal Publishing.
- Moleong, Lexy J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mollica, Patti. 2018. *Special Subjects: Basic Color Theory: An introduction to color for beginning artists (How to Draw & Paint)*.
- Haller, K. (2019). *The little book of colour: How to use the psychology of colour to transform your life*. London, UK: Penguin Life.

Perdana, R. S., & Sudijandoko, S. (2019). Hubungan antara pola hidup sehat dan kebugaran jasmani siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 9(2), 135-140.

Przybylski, A. K., Murayama, K., DeHaan, C. R., & Gladwell, V. (2013). Motivational, Emotional, and Behavioral Correlates of Fear of Missing Out. *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1841-1848.

Ruyattman, M., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2013). Perancangan buku panduan membuat desain karakter fiksi dua dimensi secara digital. [Publikasi Ilmiah/Skripsi, Institut Seni Indonesia Surakarta].

Santoso, B. D. (2015). Prinsip desain karakter dalam pengembangan animasi 2D berbasis cerita rakyat. *Jurnal Animasi Indonesia*, 3(1), 42-49

Selby, A. (2013). *Animation portfolio* (Reprint ed.). Laurence King Publishing.

Sujarweni, V. W. (2014). *Metodologi penelitian: Lengkap, praktis, dan mudah dipahami*. Pustaka Baru Press.

The Public. (2014). *An introduction to: Colour*.

Widodo, T. A. (2019). Analisis alur kerja desain karakter dalam game mobile berbasis narasi. *Jurnal Teknologi Kreatif*, 5(3), 101-109.

White, T. (2009). *Animation from pencils to pixels: Classical techniques for digital animators*. Focal Press.

Sumber Artikel dan Laman Berita:

Backlinko. (2024). *Instagram Statistics: Key Demographic and User Numbers*. Diakses dari <https://backlinko.com/instagram-users> pada 10 Oktober 2024.

Backlinko. (2024). *YouTube Stats: How Many People Use YouTube?* Diakses dari <https://backlinko.com/youtube-users> pada 10 Oktober 2024.

Bisnis.com. (2024). *Jumlah Event Lari Sepanjang 2024 Naik 60%*. Diakses dari <https://lifestyle.bisnis.com/read/20240813/106/1790418/jumlah-event-lari-sepanjang-2024-naik-60> pada 7 Juli 2025.

- CNN. (2019). *Pilihan Jenis Olahraga Terbaik Sesuai Usia*. Diakses dari <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20190204103758-255-366210/pilihan-jenis-olahraga-terbaik-sesuai-usia> pada 8 Oktober 2024.
- Databoks. (2022). *Kesehatan Anak Muda Kian Memburuk dalam 6 Tahun Terakhir*. Diakses dari <https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/0efdfb0e72ca40b/kesehatan-anak-muda-kian-memburuk-dalam-6-tahun-terakhir> pada 21 September 2024.
- Detik.com. (2025). *Lari Jadi Tren di Jogja, Gen Z Akui FOMO tapi Bawa Dampak Positif*. Diakses dari <https://www.detik.com/jogja/berita/d-7824516/lari-jadi-tren-di-jogja-gen-z-akui-fomo-tapi-bawa-dampak-positif> pada 7 Juli 2025.
- SWA. (2024). *Garmin Ungkap Jumlah Pelari di Indonesia Mengalami Peningkatan Sebanyak 3 Kali Lipat*. Diakses dari <https://swa.co.id/read/448399/garmin-ungkap-jumlah-pelari-di-indonesia-mengalami-peningkatan-sebanyak-3-kali-lipat> pada 7 Juli 2025.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2021). *Penyakit Jantung Koroner Didominasi Masyarakat Kota*. Diakses dari <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20210927/5638626/penyakit-jantung-koroner-didominasi-masyarakat-kota/> pada 19 Oktober 2024.
- Kompas. (2024). *Regenerasi Pelari di Tahun Ke-11 Pocari Sweat Run 2024*. Diakses dari <https://www.kompas.com/sports/read/2024/07/21/17000098/regenerasi-pelari-di-tahun-ke-11-pocari-sweat-run-2024> pada 7 Juli 2025.
- Kompasiana. (2022). *Malas Olahraga Menjadi Penyebab Remaja Jompo*. Diakses dari <https://www.kompasiana.com/sultandhef5920/63a570f008a8b55e785e7fc2/malas-olahraga-menjadi-penyebab-remaja-jompo> pada 21 September 2024.
- Kompasiana. (2025). *Prediksi Masa Depan Olahraga Indonesia Hingga Tahun 2029: Analisis Komprehensif Berdasarkan Minat Penonton, Berita Lokal, Prestasi Sekolah, dll.* Diakses dari <https://www.kompasiana.com/rachdian/6844efcec925c432db1d3bb2/prediksi-masa-depan-olahraga-indonesia-hingga-tahun-2029-analysis-komprehensif-berdasarkan-minat-penonton-berita-lokal-prestasi-sekolah-dll> pada 9 Juli 2025.
- Perdana, R. (2021). *Minat Warga Kota Bandung Berolahraga Baru 51 Persen*. Diakses dari <https://prfmnews.pikiran-rakyat.com/bandung-raya/pr-132933781/minat-warga-kota-bandung-berolahraga-baru-51-persen?page=all> pada 21 November 2024.

- Sistem Informasi Layanan Statistik. (2021). Survei Sosial Ekonomi Nasional 2021 Maret (KOR). Diakses dari <https://silastik.bps.go.id/v3/index.php/mikrodata/detail/aWViWmZJVkM1RlErMk1pR2pxSkFvZz09> pada 7 Juli 2025.
- Strava. (2024). Laporan Aktivitas Olahraga Komunitas di Indonesia. <https://www.strava.com/>
- Tempo. (2024). Popularitas Olahraga Lari di Indonesia Meningkat Berdasarkan Data Garmin. Diakses dari <https://www.tempo.co/data/data/popularitas-olahraga-lari-di-indonesia-meningkat-berdasarkan-data-garmin-991192> pada 7 Juli 2025.
- Universitas Airlangga. (2021). Indonesia Termasuk Negara dengan Tingkat Aktivitas Fisik Rendah, Berikut Tips Anti Mager untuk Berolahraga. Diakses dari <https://fkm.unair.ac.id/indonesia-termasuk-negara-dengan-tingkat-aktivitas-fisik-rendah-berikut-tips-anti-mager-untuk-berolahraga/> pada 7 Oktober 2024.
- Vice. (2019). Riset Mengonfirmasi Rahasia Umum: 81 Persen Pelajar Malas Olahraga. Diakses dari <https://www.vice.com/id/article/riset-mengonfirmasi-rahasia-umum-81-persen-pelajar-malas-olahraga> pada 21 September 2024.
- World Health Organization. (n.d.). Physical Activity. Diakses dari <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/physical-activity> pada 7 Oktober 2024.
- World Health Organization. (n.d.). Adolescent Health in the South-East Asia Region. Diakses dari <https://www.who.int/southeastasia/health-topics/adolescent-health> pada 7 Oktober 2024.
- World Population Review. (2024). Indonesia Population 2024 (Live). Diakses dari <https://worldpopulationreview.com/countries/indonesia> pada 21 November 2024.
- YouTube. VALORANT. (2021). Die For You ft. Grabbitz // Official Music Video // VALORANT Champions 2021. Diakses dari <https://www.youtube.com/watch?v=h7MYJghRWt0> pada 6 September 2024.
- YouTube. VALORANT. (2023). Ticking Away ft. Grabbitz & bbno\$ (Official Music Video) // VALORANT Champions 2023 Anthem. Diakses dari <https://www.youtube.com/watch?v=CdZN8PI3MqM> pada 6 September 2024.