

## DAFTAR PUSTAKA

- Dewanto, I. S., & Mulyadi, D. V. (2020, Desember). MIND (Multimedia Artificial Intelligent Networking Database) Journal. *Efektivitas Flat Design dalam Motion Graphic “Pentingnya Rating Usia Film Bagi Anak”*, 5(2), 153.  
<https://doi.org/10.26760/mindjournal.v5i2.149>
- Dove. (2024). *Yuk, Kenali Mana Jenis Rambut Bergelombang Kamu Serta Tips Merawatnya!*  
<https://www.dove.com/id/stories/tips-and-how-to/hair-care-tips-advice/jenis-rambut-bergelombang.html#:~:text=Mayoritas%20wanita%20Indonesia%20memiliki%20jenis,diklasifikasikan%20ke%20beberapa%20jenis%20lagi.>
- Dr. dr. Budiman, Sp.M(K), M.Kes. (2021). *Teknik Komplikasi Dan Penatalaksanaan Bedah Katarak* (0th ed., Vol. 0). Yrama Widya. 2
- Dr. Evanirosa, & dkk. (2022). *Metode Penelitian Kepustakaan (Library Research)*. Berita Hari Ini.  
<https://kumparan.com/berita-hari-ini/pengertian-studi-pustaka-dan-ciri-cirinya-dalam-penelitian-1zCska3BLdI/1>
- Fitria, A. (2014). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran anak usia dini. 5(2), 60.
- Florida Eye Specialists. (2024, April 4). *Why Women Have More Eye Disease Than Men*.  
[https://www-floridaeyespecialists-com.translate.goog/blog/2024/04/why-women-have-more-eye-disease-than-men/?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=id&\\_x\\_tr\\_hl=id&\\_x\\_tr\\_pto=sge#:~:text=Pertanyaan%20&%20Janji%20Temu&text=Menurut%20National%20Eye%20Institute%20%2C%20dua,ambil%](https://www-floridaeyespecialists-com.translate.goog/blog/2024/04/why-women-have-more-eye-disease-than-men/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=sge#:~:text=Pertanyaan%20&%20Janji%20Temu&text=Menurut%20National%20Eye%20Institute%20%2C%20dua,ambil%20)

- G, M., & STEI Jakarta. (2020). *BAB III METODE PENELITIAN*. BAB III METODE PENELITIAN. Retrieved October 18, 2024, from <http://repository.stei.ac.id/3156/4/Bab%203.pdf>
- Himani. (2012). *Metabolic Cataract: What It Is and How You Can Treat It*. *Ilmu Penyakit Mata* (S. Ilyas & S. R. Yulianti, Compilers; 5th ed.). (2019). FKUI.
- iLogos Eropa UG. (n.d.). *3D Character Modeling: Complete Guide to 3D Character Design*. <https://ilogos.biz/3d-character-modeling-complete-guide-to-3d-character-design/>
- Ilyas. (2014). *Katarak*. Retrieved Desember 20, 2023, from <https://siakad.stikesdhb.ac.id/repositories/400518/4005180014/BAB%20I.pdf>
- Ilyas, S., & Yulianti, S. R. (2019). *Buku Ilmu Penyakit Mata* (5th ed.). FKUI.
- Kementrian Kesehatan. (2019, Oktober 07). *Katarak Penyebab Tertinggi Kebutaan di Indonesia*. Retrieved Oktober 06, 2024, from <https://p2ptm.kemkes.go.id/kegiatan-p2ptm/pusat-/katarak-penyebab-tertinggi-kebutaan-di-indonesia>
- Kementrian Kesehatan. (2022, Desember 21). *5 Penyebab Kebutaan Utama Pada Mata*. Retrieved Desember 20, 2023, from [https://yankes.kemkes.go.id/view\\_artikel/1964/5-penyebab-kebutaan-utama-pada-mata](https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/1964/5-penyebab-kebutaan-utama-pada-mata)
- Kim, D., & Gilman, D. A. (2008). Retrieved Oktober 07, 2024, from [https://www.researchgate.net/publication/220374753\\_Effects\\_of\\_Text\\_Audio\\_and\\_Graphic\\_Aids\\_in\\_Multimedia\\_Instruction\\_for\\_Vocabulary\\_Learning](https://www.researchgate.net/publication/220374753_Effects_of_Text_Audio_and_Graphic_Aids_in_Multimedia_Instruction_for_Vocabulary_Learning)
- Liputan 6. (2021, October 14). *15 Arti Warna Sebagai Simbol, Punya Pesan yang Berbeda*. Liputan6.com. Retrieved January 14, 2025, from

<https://www.liputan6.com/hot/read/4684314/15-arti-warna-sebagai-simbol-punya-pesan-yang-berbeda>

Masitoh, D. S., Sumarlin, R., & Afif, R. T. (2023). PERANCANGAN DESAIN KARAKTER ANIMASI 2D DENGAN JUDUL <AM I ENOUGH= UNTUK MENUMBUHKAN KESADARAN KESEHATAN MENTAL KEPADA MAHASISWA UNTUK LEBIH MENCINTAI DIRI SENDIRI. *10(2)*, 1785.

Nispayadi, M. A. F., Fiandra, Y., & Iskandar, M. (2021). *PERANCANGAN ENVIRONMENT PADA ANIMASI 3D TENTANG PENERIMAAN DIRI PENYANDANG DISABILITAS DAKSA AKIBAT KECELAKAAN*, 8, 1024.  
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/16063>

Pakpahan, A., & Mansoor, A. Z. (2021). Jurnal Komunikasi Visual Wimba Volume 12, No.2, 2021, Hal. 96-109. *ANALISIS PRINSIP MOTION GRAPHIC PADA VIDEO "THE GENIUS OF MARIE CURIE"*, 12(2), 97. - . -

Pebriyanto, Ahmad, H. A., & Irfansyah. (2022, Desember).  
*ANTHROPOMORPHIC-BASED CHARACTER IN THE ANIMATED FILM "AYO MAKAN SAYUR DAN BUAH"*, 14(1). 0.33153/capture.v14i1.4560

Prasetyo, A. (2016, 2 22). *Jangan Minder, Ini Keuntungan Jadi Wanita Indonesia yang Punya Wajah Bulat* Baca artikel wolipop, "Jangan Minder, Ini Keuntungan Jadi Wanita Indonesia yang Punya Wajah Bulat" selengkapnya  
<https://wolipop.detik.com/makeup-and-skincare/d-3147947/jangan-minde>.  
<https://wolipop.detik.com/makeup-and-skincare/d-3147947/jangan-minder-ini-keuntungan-jadi-wanita-indonesia-yang-punya-wajah-bulat>

- Rahel, A. M. (2024). *PERANCANGAN APLIKASI PEMANFAATAN KEMBALI LIMBAH FESYEN DI BANDUNG* [TUGAS AKHIR]. TELKOM UNIVERSITY.
- Ramdhani, D. D., Sumarlin, R., & Afif, R. T. (2023). PERANCANGAN ANIMASI DALAM SEBUAH MOTION COMIC BERJUDUL <KECEMASAN: SEBUAH PERJUANGAN TAK TERLIHAT=. *10*(6).
- Roni, J., Sentinuwo, S., & Karouw, S. (n.d.). *Perancangan Aplikasi Panduan Belajar Ortodonsia Menggunakan Animasi 3D*, *8*(1), 47.
- Salmaa. (n.d.). *Alur Cerita: Pengertian, Jenis, Unsur, dan Contoh Lengkap*. Penerbit Deepublish. Retrieved January 14, 2025, from <https://penerbitdeepublish.com/pengertian-alur-cerita/>
- Sasmita, G. G. (2015). BAB II KAJIAN PUSTAKA A. Media Informasi Media Informasi secara umum adalah alat untuk mengumpulkan dan menyusun kembali sebuah. Retrieved October 18, 2024, from [https://repository.ump.ac.id/5837/3/BAB%20II\\_GIAN%20GUSLI%20SASMITA\\_TI%2715.pdf](https://repository.ump.ac.id/5837/3/BAB%20II_GIAN%20GUSLI%20SASMITA_TI%2715.pdf)
- Solihin, S. R., & Fiandra, Y. (2021). PERANCANGAN HANDBOOK FOTOGRAFI PRODUK MENGGUNAKAN SMARTPHONE UNTUK PEMILIK BISNIS ONLINE DI KABUPATEN BANDUNG. *03*(03), 18.
- STEI Jakarta. (2020). *BAB III METODE PENELITIAN*. BAB III METODE PENELITIAN. Retrieved October 18, 2024, from <http://repository.stei.ac.id/3156/4/Bab%203.pdf>
- Sucipto, F. D., & dkk. (2022). *Buku Ajar Desain Komunikasi Visual* (1st ed.). CV. EUREKA MEDIA AKSARA. 978-623-487-291-0

- Sukarno, I. S., & Setiawan, D. P. (2014). Jurnal Tingkat Sarjana bidang Seni rupa dan Desain. *PERANCANGAN MOTION GRAPHIC ILUSTRATIF MENGENAI MAJAPAHIT UNTUK PEMUDA-PEMUDI*, 0(1), 2.
- Wikipedia. (2023, Januari 23). *Iatrogenik*. Retrieved November 01, 2024, from <https://id.wikipedia.org/wiki/Iatrogenik>
- Wiryawan, I. (2024, Oktober 14). Yang Perlu Anda Ketahui tentang Katarak. <https://www.rspondokindah.co.id/id/news/yang-perlu-anda-ketahui-tentang-katarak>
- World Health Organization. (2023). *Blindness and vision impairment*. Blindness and vision impairment. Retrieved Oktober 07, 2024, from <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/blindness-and-visual-impairment>
- Yanti, N. D. (2020). *BAB III METODE PENELITIAN*. BAB III METODE PENELITIAN. Retrieved October 16, 2024, from <http://repository.stei.ac.id/2948/4/BAB%20III.pdf>
- Yulianti, S. R. (2019). *Ilmu Penyakit Mata* (S. Ilyas, Compiler; 5th ed.). FKUI.
- Yulianti, S. R., & Ilyas, S. (2019). MATA TENANG PENGLIHATAN TURUN PERLAHAN. In *ILMU PENYAKIT MATA* (5th ed., p. 210). FKUI.
- Zakaria, M. R. (n.d.). *Hubungan antara Pemodelan 3D Sculpting Teknik Tradisional dengan Teknik Digital*, 5, 2.