

PERANCANGAN BACKGROUND 3D DALAM FILM ANIMASI BERJUDUL “TURNING POINT” TENTANG DAMPAK POSITIF DARI FENOMENA FOMO OLAHRAGA LARI

Umar Jawad Mushoddiq¹, Arief Budiman², Muhammad Adharamadinka³

^{1,2,3}Universitas Telkom, Bandung

umarjawad@student.telkomuniversity.ac.id¹, ariefiink@telkomuniversity.ac.id²,

ramadinka@telkomuniversity.ac.id³

ABSTRAK

Tingkat kebugaran masyarakat Indonesia masih tergolong rendah, dengan mayoritas berada dalam kategori tidak bugar. Namun di tengah kondisi tersebut, fenomena Fear of Missing Out (FOMO) justru muncul sebagai pemicu positif dalam membentuk kebiasaan olahraga, terutama di kalangan usia produktif 18-25 tahun. Media sosial memainkan peran besar dalam menyebarkan tren olahraga, khususnya lari, yang memicu motivasi audiens muda untuk ikut serta agar tidak tertinggal secara sosial. Penelitian ini merancang sebuah film animasi pendek yang mengangkat fenomena FOMO olahraga sebagai narasi utama, dengan pendekatan visual yang komunikatif dan background yang representatif. Animasi dipilih sebagai media karena kemampuannya menyampaikan pesan kompleks secara ringan dan efektif kepada target audiens muda. Perancangan ini bertujuan untuk mengedukasi sekaligus menginspirasi generasi muda agar mulai menerapkan gaya hidup aktif dan sehat melalui pengaruh sosial yang positif.

Kata Kunci: FOMO, olahraga lari, animasi, gaya hidup sehat, background 3D, generasi muda.

ABSTRACT

The fitness level of the Indonesian population remains relatively low, with the majority categorized as unfit. However, amid this condition, the phenomenon of Fear of Missing Out (FOMO) has emerged as a positive trigger in forming exercise habits, particularly among the productive age group of 18–25 years. Social media plays a significant role in spreading fitness trends—especially running—that motivate young audiences to participate in order not to feel socially left out. This study proposes the design of a short animated film that highlights the FOMO phenomenon in sports as its central narrative, using a communicative visual approach and representative background. Animation is chosen as the medium due to its ability to deliver complex messages in a light and effective way, particularly for young audiences. The aim of this design is to inform and inspire the younger generation to adopt an active and healthy lifestyle through the influence of positive social motivation.

Keywords: FOMO, running, animation, healthy lifestyle, 3D background, youth generation.

1. Pendahuluan

Jumlah penduduk Indonesia diperkirakan terus meningkat, dengan dominasi usia produktif pada tahun 2045 yang mencerminkan potensi bonus demografi. Sayangnya, hal ini belum diimbangi dengan tingkat kebugaran yang memadai, di mana sekitar 76% masyarakat tergolong tidak bugar (Kemenpora, 2023). Menariknya, fenomena *Fear of Missing Out* (FOMO) muncul sebagai pemicu perubahan positif, khususnya di kalangan usia 18-25 tahun,

yang mulai termotivasi menjalani gaya hidup sehat agar tidak tertinggal secara sosial. Tren ini banyak terlihat di media sosial melalui konten bertema olahraga lari, yang tidak hanya menciptakan dorongan kolektif, tetapi juga membantu generasi muda membentuk rutinitas baru yang lebih aktif.

Untuk merespons fenomena ini, pendekatan visual melalui film animasi pendek dipilih sebagai media yang efektif dalam menyampaikan pesan kesehatan dengan cara yang ringan dan menarik. Animasi dianggap relevan karena mampu menjangkau audiens muda yang akrab dengan konten visual digital. Dalam produksi animasi ini, aspek penting yang ditekankan adalah perancangan *background* 3D, yang berfungsi memperkuat suasana dan mendukung narasi secara keseluruhan. Dengan mengangkat tema FOMO olahraga lari, animasi ini tidak hanya ditujukan sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media informasi yang mendorong kesadaran anak muda untuk lebih peduli terhadap kebugaran dan menjadikan olahraga sebagai bagian dari gaya hidup sehari-hari.

1.1 Metodologi penelitian

Untuk memperoleh data yang akan ditulis dalam karya ilmiah, Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan studi pustaka. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman mendalam terkait fenomena yang dibahas dalam karya.

2. Landasan Teori

Bagian ini membahas sejumlah teori yang mendasari proses perancangan, khususnya yang berkaitan dengan fenomena Fear of Missing Out (FOMO) pada olahraga lari dan *background* 3D. Teori-teori tersebut digunakan sebagai landasan akademik sekaligus pertimbangan praktis yang membantu penulis dalam mengambil keputusan visual selama proses perancangan, agar hasil yang dihasilkan lebih relevan dan terarah.

2.1 Fear of Missing Out (FOMO)

FOMO, atau *Fear of Missing Out*, dikenal dengan istilah "takut ketinggalan" (Hodkinson & Poropat, 2014). Istilah FOMO pertama kali digunakan pada tahun 2013 dalam sebuah penelitian ilmiah yang dilakukan oleh Przybylski, Murayama, DeHaan, dan Gladwell (2013). Menurut Przybylski dkk. (2013), FOMO didefinisikan sebagai perasaan takut kehilangan momen berharga yang dialami oleh individu atau kelompok lain, di mana individu tersebut tidak dapat ikut serta.

2.2 Dewasa Awal

Menurut Hurlock (2003), masa dewasa awal adalah fase di mana seseorang menyesuaikan diri dengan pola hidup dan tuntutan sosial yang baru. Pada tahap ini, individu dianggap telah menyelesaikan masa pertumbuhannya dan siap mengambil

peran dalam masyarakat bersama dengan orang dewasa lainnya. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa masa dewasa awal mencakup rentang usia 18 hingga 40 tahun.

2.3 Background Animasi 3D

Menurut Octavian dan Ramdhan (2019) menyatakan bahwa background atau lingkungan dalam animasi 3 dimensi dapat menciptakan suasana yang lebih hidup, sehingga makna cerita lebih mudah diterima oleh audiens. Dalam proses pembuatan background untuk animasi, penting untuk menyesuaikannya dengan alur cerita yang telah direncanakan dalam storyboard.

2.4 Perspektif

Pengertian Perspektif menurut para ahli yang dikutip dari website Desain Komunikasi Visual Telkom University ada beberapa pendapat para ahli yaitu, Konsep perspektif dalam seni telah menjadi fokus perhatian berbagai tokoh penting sepanjang sejarah. Leonardo da Vinci menggambarkan perspektif sebagai pendekatan visual untuk merepresentasikan objek tiga dimensi ke dalam bidang datar. Sementara itu, Brunelleschi memandangnya sebagai sarana utama dalam menciptakan ilusi ruang dan kedalaman dalam karya gambar.

2.5 Modeling

Siluet Menurut Vaughan (2011:108-109) menjelaskan bahwa Modeling adalah proses menciptakan model sesuai dengan sketsa atau blueprint dari objek. Pemodelan digital adalah pembuatan model dari bentuk nyata maupun fiktif secara digital dengan menggunakan perangkat lunak khusus. Modeling adalah teknik dasar dalam pemodelan 3D yang menggunakan objek-objek solid yang telah ada dan tersedia dalam standar geometri, sehingga sering disebut sebagai Constructive Solid Geometry.

2.6 Texturing

Menurut Andy Beane (2012) dalam bukunya “*3D Animation Essential*” menjelaskan texturing adalah proses untuk menerapkan warna dan karakteristik permukaan pada model. Setiap industri yang memanfaatkan animasi 3D harus memulai dengan pembuatan model, yang menjadi dasar bagi semua langkah berikutnya dalam alur produksi.

2.7 Lighting

Lighting adalah proses menciptakan dan menerapkan cahaya pada model untuk mencapai efek visual yang realistis, dengan memberikan kesan kedalaman, ruang, dan

bayangan pada objek. Tanpa pencahayaan, objek 3D akan tampak kurang menarik dan tidak realistis. Kita bisa menggunakan fitur global illumination yang mampu menghasilkan pencahayaan yang alami dan realistis, mirip dengan kondisi nyata (Suartama (2024).

2.8 Warna

Menurut Kurtz (2020), warna berperan penting dalam mengidentifikasi perasaan yang ingin disampaikan melalui cerita atau karakter dalam animasi. Kole (2022) menambahkan bahwa warna membantu membangun suasana yang diinginkan dalam suatu karya. Penemuan warna dapat ditelusuri kembali ke eksperimen Sir Isaac Newton (1642-1727), di mana ia memantulkan cahaya putih melalui sebuah prisma, menghasilkan spektrum warna yang terdiri dari merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu.

3. Data dan Analisis

Bagian ini menyajikan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara dengan narasumber ahli dan juga warga sekitar yang berkaitan dengan topik penelitian, serta studi pustaka. Informasi yang dikumpulkan berfokus terkait gaya hidup sehat terutama olahraga dan fenomena FOMO dalam olahraga lari, serta aspek-aspek visual dan sosial yang akan dijadikan dasar dalam proses perancangan animasi, khususnya untuk membangun narasi dan latar yang relevan dengan perilaku target audiens.

3.1 Data Hasil Studi Pustaka

Melalui Melalui studi pustaka, diperoleh pemahaman bahwa Kota Bandung merupakan lokasi yang tepat untuk dijadikan objek visual dalam perancangan animasi bertema FOMO olahraga lari, karena memiliki budaya olahraga yang kuat dan sering menjadi tuan rumah berbagai event lari seperti Bandung City Run dan BDG 100 Ultra. Namun, data dari Satu Data Kabupaten Bandung juga menunjukkan penurunan partisipasi olahraga dalam tiga tahun terakhir, yang mencerminkan adanya kesenjangan antara tren sosial dan partisipasi nyata di lapangan. Kondisi ini menjadi alasan penting untuk mengangkat isu FOMO sebagai pemicu gaya hidup aktif melalui karya visual. Dari sisi visual, Bandung menawarkan karakter lingkungan yang menarik, seperti Lapangan Gasibu, GOR Saperua, Taman Hutan Raya Djuanda, serta monumen ikonik

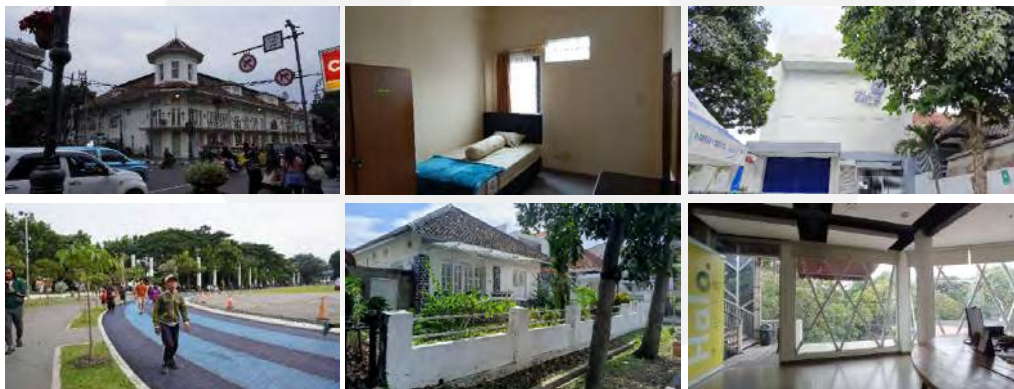


Gambar 2. 1 Angka Partisipasi Masyarakat Berolahraga di Kota Bandung

seperti Gedung Sate dan kawasan Asia Afrika, yang memiliki nilai estetika tinggi dan cocok divisualisasikan dalam bentuk background animasi 3D. Dengan demikian, studi pustaka memperkuat landasan konseptual dan visual dalam perancangan animasi yang relevan dengan konteks sosial dan target audiens.

3.2 Data Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi, Kota Bandung dipilih sebagai latar utama dalam perancangan background 3D karena memiliki suasana asri dan sejuk, serta fasilitas olahraga luar ruang seperti Gasibu, Taman Saparua, dan Dago yang mendukung gaya hidup aktif. Keberadaan bangunan bersejarah seperti Gedung Sate, Warenhuis De Vries, Hotel Savoy Homann, dan kawasan Asia Afrika juga memberikan nilai estetika dan daya tarik visual yang kuat, khususnya bagi remaja dan dewasa awal sebagai target audiens. Bandung sebagai ruang publik yang sosial dan dinamis menjadi konteks yang relevan untuk menggambarkan fenomena FOMO dalam olahraga lari, di mana individu terdorong untuk ikut tren agar tidak tertinggal. Latar nyata ini memperkuat pesan tentang self-improvement dan motivasi sosial dalam animasi, sekaligus memperkaya kualitas visual dan emosional dalam perancangan.



Gambar 2. 2 Dokumentasi Hasil Observasi di wilayah Kota Bandung

3.3 Data Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan dengan tenaga kesehatan dan target audiens berusia 18–25 tahun untuk memperoleh perspektif mengenai pola hidup sehat, olahraga lari, dan keterkaitannya dengan fenomena FOMO. Para dokter menekankan pentingnya aktivitas fisik sebagai bagian dari gaya hidup sehat, serta perlunya pendekatan latihan yang benar, terukur, dan disesuaikan dengan kondisi tubuh, termasuk pemanfaatan teknologi kebugaran. Sementara itu, target audiens menyatakan bahwa FOMO, yang dipicu oleh media sosial dan pengaruh teman, menjadi motivasi awal mereka untuk mulai berolahraga, khususnya lari. Meskipun berasal dari tekanan sosial, mereka menganggap FOMO sebagai dorongan positif yang kemudian berkembang menjadi rutinitas sehat. Temuan ini memperkuat landasan konseptual dan visual dalam perancangan animasi, karena menggabungkan sudut pandang ilmiah dan pengalaman nyata audiens, yang

dapat diterapkan dalam narasi serta pengembangan background animasi bertema FOMO olahraga.

3.4 Data Hasil Analisis Karya Sejenis

Dari analisis tiga karya animasi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan perspektif, tekstur, pencahayaan, dan skema warna memiliki peran penting dalam membangun suasana visual dan emosional dalam sebuah film. Perspektif satu titik hilang sering digunakan untuk menunjukkan jalan panjang dan suasana ekstrem, dua titik hilang menonjolkan detail arsitektur dan ruang dengan kesan tenang, sementara tiga titik hilang memperkuat kesan besar dan dramatis pada objek. Secara teknis, ketiga karya tersebut menggabungkan *modeling* 3D dengan tekstur 2D, menghasilkan gaya visual yang *stylize* namun tetap mendalam. *Lighting* juga sangat memengaruhi suasana adegan *direct sunlight* menampilkan energi dan keceriaan, *window light* menciptakan nuansa hangat dan intim, sementara *overcast light* menghadirkan kesan tenang atau suram. Selain itu, skema warna berperan dalam mendukung narasi *analogous* untuk suasana damai, *complementary* untuk konflik atau ketegangan, *monochromatic* untuk emosi mendalam, dan *triadic* untuk adegan dinamis penuh energi. Semua elemen ini saling mendukung dalam menciptakan pengalaman visual yang kuat dan komunikatif bagi audiens.

Dari analisis *Brotherhood Final Fantasy XV: Dogged Runner*, diperoleh gambaran bahwa tema FOMO dapat menjadi pemicu perubahan positif, seperti yang ditunjukkan melalui karakter Prompto yang terdorong memperbaiki diri lewat olahraga lari, sejalan dengan tema self-improvement dan pola hidup sehat yang ingin diangkat dalam animasi. *Spider-Man: Across the Spider-Verse* memberikan referensi kuat dari sisi visual, terutama dalam penggunaan pace dan shot yang ekstrem, serta pengolahan warna dan background yang selaras dengan emosi karakter, mempertegas peran penting latar dalam mendukung narasi. Sementara itu, *The Wild Robot* menawarkan pendekatan naratif dan visual yang mendalam dalam hal hubungan antarkarakter dan proses berkembang bersama. Film ini menonjolkan perjalanan dua karakter yang saling mendukung untuk bertahan hidup dan tumbuh dalam lingkungan alam liar, menggambarkan tema self-improvement melalui relasi dan adaptasi. Dari sisi visual, *The Wild Robot* juga memberikan inspirasi kuat dalam penataan vegetasi, dengan penggunaan elemen alam seperti pepohonan, semak, dan lanskap yang dirancang secara artistik namun tetap terasa organik, mendukung suasana emosional dan perkembangan karakter. Keempat film tersebut memberikan fondasi penting dalam perancangan animasi, baik dari segi naratif, pendekatan visual, maupun penerapan background 3D yang selaras dengan tema FOMO olahraga lari.



Gambar 3. 1 Poster Film Analisis Karya Sejenis

4. Hasil Perancangan

Pada bagian ini akan dijelaskan hasil dari perancangan *background* 3D yang dilakukan berdasarkan data wawancara, observasi, studi pustaka, dan teori visual yang telah dibahas sebelumnya. Proses perancangan meliputi tahapan eksplorasi referensi visual dan moodboard, pembuatan layout dasar, modeling objek dan lingkungan, pemilihan tekstur serta warna, pengaturan pencahayaan, hingga tahap akhir berupa rendering. Seluruh tahapan ini dilakukan untuk menghasilkan latar visual yang tidak hanya mendukung suasana cerita, tetapi juga memperkuat tema utama animasi bertema FOMO olahraga lari.

4.1 Hasil Perancangan Background 3D

4.1.1 Kamar Kostan



Gambar 4. 1 Rendering kamar kostan

Background kamar Raka dirancang dengan konsep “Ruang Aman yang Sibuk” yang mencerminkan kepribadiannya sebagai individu introvert, mandiri, dan lebih nyaman berada di ruang pribadinya. Gaya visual menggunakan model 3D dengan tekstur 2D bergaya cel-shaded ala animasi Jepang, dipadukan dengan warna-warna netral seperti cream, coklat, dan biru yang memberi kesan hangat dan realistis. Tata letak kamar disusun secara sederhana dan efisien, menyesuaikan preferensi karakter serta kondisi sebagai anak kost dengan anggaran terbatas. Elemen-elemen seperti kasur single, meja kerja berantakan, kursi ergonomis, camilan, hingga koper dan kardus memperkuat kesan ruang personal yang fungsional. Pencahayaan alami dan penggunaan shadow memberi kedalaman visual, sementara skema warna triadic bernuansa lembut memperlihatkan kepribadian Raka yang tenang, teratur, dan cenderung menyukai kenyamanan dalam rutinitasnya.

4.1.2 Kantor Agensi Kreatif

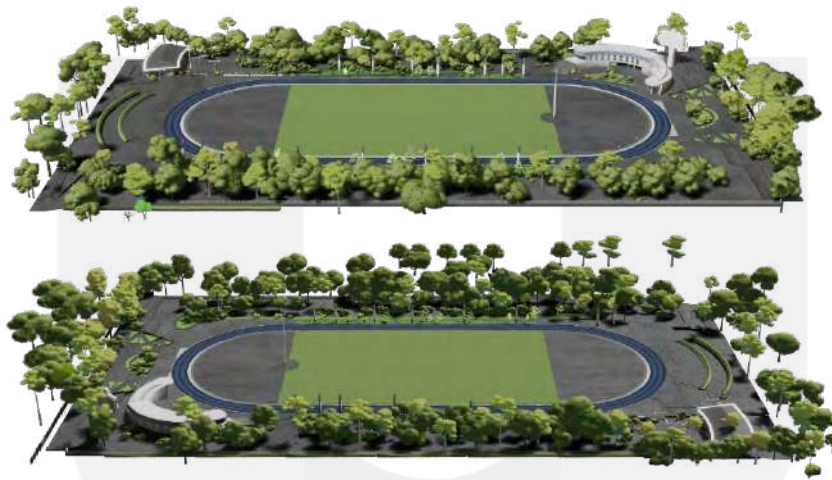


Gambar 4. 2 Rendering Kantor Agensi Kreatif

Konsep kantor agensi ini merepresentasikan suasana kerja kreatif yang modern, kolaboratif, dan profesional, sangat sesuai untuk mendukung alur cerita animasi yang saya angkat. Secara visual, desain interior kantor ini menggunakan konsep open space dengan penataan meja kerja berkelompok yang memungkinkan interaksi tim secara intensif, menggambarkan dinamika kerja sebuah agency kreatif yang komunikatif. Warna dinding hijau toska yang cerah dikombinasikan dengan elemen aksentipografi besar seperti “workspace” memberikan identitas kuat dan nuansa energik pada ruang, mencerminkan perkembangan, pertumbuhan, semangat inovasi dan produktivitas. Warna hijau juga merepresentasikan warna yang mewakili karakter dari Raka yang dari animasi yang kita rancang cerita ini menggambarkan pertumbuhan dan perjalanan Raka menjadi pribadi yang lebih baik. Material furnitur yang digunakan dominan berbahan

permukaan glossy putih dengan kaki kayu yang ringan, serta kursi ergonomis berdesain modern, yang menunjukkan perpaduan antara estetika kontemporer dan kenyamanan kerja. Keberadaan elemen dekoratif seperti tanaman kecil, mood board, dan alat kerja yang tersebar di meja menambahkan kesan hidup dan otentik, memperkuat visual storytelling dalam animasi. Ruang rapat dengan sekat kaca transparan di bagian belakang juga mempertegas nilai-nilai keterbukaan dan kolaborasi antar divisi. Semua elemen ini tidak hanya memperkaya tampilan visual namun juga memperkuat atmosfer naratif dalam animasi, terutama dalam menggambarkan dinamika karakter yang bekerja di industri kreatif.

4.1.3 Lapangan Gasibu



Gambar 4. 3 Rendering Lapangan Gasibu

Konsep visual untuk *environment* Lapangan Gasibu dirancang dengan menghadirkan suasana pagi yang cerah dan menyegarkan, guna memperkuat kesan awal hari yang penuh semangat. Efek lens flare serta gradasi cahaya dari arah kanan atas digunakan untuk menggambarkan sinar matahari pagi yang hangat, sekaligus menegaskan waktu dalam narasi visual. Selain itu, penambahan kabut tipis di area belakang memperkuat kesan atmosfer pagi yang masih sejuk dan belum terlalu ramai, serta memberi kedalaman ruang yang mendukung kesan sinematik. Kombinasi pencahayaan dan elemen cuaca ini mendukung representasi Lapangan Gasibu sebagai ruang publik yang aktif namun tetap asri, menjadikannya latar yang ideal untuk menggambarkan aktivitas fisik seperti olahraga lari dalam animasi.

4.1.4 Jalan Cilaki



Gambar 4. 4 Rendering Jalan Cilaki

Model 3D ini merepresentasikan visualisasi digital dari rumah bergaya kolonial yang khas pada masa penjajahan Hindia Belanda. Desain bangunan mengadopsi elemen arsitektur tropis kolonial, seperti atap pelana curam dengan genteng tanah liat merah, jendela besar berjaluzi, serta teras depan yang luas dan teduh. Dalam proses pemodelan, penulis memperhatikan proporsi bangunan, detail ornamen seperti pilar batu alam, pot tanaman di teras, dan vegetasi sekitar yang dirancang untuk menciptakan suasana tropis yang rimbun dan nyaman. Meskipun beberapa elemen seperti pagar dan pintu garasi menggunakan pendekatan modern, keseluruhan tampilan tetap mempertahankan karakter kolonial aslinya. Model ini dibuat dengan mempertimbangkan skala yang realistis dan arah pencahayaan alami, namun masih terbuka untuk pengembangan lebih lanjut pada aspek tekstur dan pencahayaan agar nuansa rumah lama dapat terasa lebih autentik dalam tampilan visual akhir.

4.1.5 Jalan Asia Afrika



Gambar 4. 5 Rendering Jalan Asia Afrika

Pembuatan area Jalan Asia Afrika dirancang untuk mendukung konsep cerita yang menampilkan keunikan Kota Bandung dengan segala keindahan serta kekayaan bangunan bersejarahnya. Elemen visual seperti pencahayaan, pewarnaan, dan tekstur disusun secara detail untuk menghadirkan suasana kota yang asri, hangat, dan penuh karakter. Pemodelan kawasan ini difokuskan pada menonjolkan ciri khas arsitektur kolonial, trotoar yang lebar, lampu jalan klasik, dan nuansa kota tua yang tetap hidup, sehingga mampu memperkuat atmosfer visual yang mendukung latar cerita. Dengan pendekatan tersebut, area Jalan Asia Afrika tidak hanya menjadi latar fungsional, tetapi juga menghadirkan kesan estetis yang mempertegas identitas lokal Bandung dalam animasi.

5. Penutup

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil data dan analisis yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa fenomena FOMO (*Fear of Missing Out*) memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan sebagai pendekatan strategis dalam meningkatkan partisipasi olahraga lari di kalangan generasi muda Indonesia berusia 18-25 tahun. Hal ini menjadi semakin relevan mengingat masih tingginya persentase masyarakat yang berada dalam kategori kurang bugar, yaitu sebesar 83,53% menurut data Kemenpora tahun 2021. Penelitian ini memanfaatkan kekuatan media visual, di mana otak manusia mampu memproses informasi visual hingga 60.000 kali lebih cepat (*Hubspot*), untuk merancang *background* 3D yang mendukung penyampaian pesan dalam film animasi bertema FOMO olahraga lari. Dengan menampilkan latar yang relevan dan menggambarkan suasana yang dekat dengan kehidupan audiens muda, perancangan ini bertujuan mengubah FOMO dari sekadar kecemasan sosial menjadi pemicu gaya hidup aktif. Selain itu, upaya ini juga menjadi respons kreatif terhadap rendahnya indeks kebugaran jasmani nasional yang tercatat sebesar 0,179 pada tahun 2023, sekaligus menyasar perilaku konsumsi media kalangan muda yang terlibat aktif dalam konten animasi, di mana 35% dari penonton Hulu merupakan penggemar animasi (2023).

5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa dalam proses perancangan *background* 3D ini masih terdapat berbagai kekurangan, baik dari segi penulisan maupun karya visual yang dihasilkan. Hal ini tidak terlepas dari keterbatasan waktu, pengalaman, serta jam terbang yang masih terbatas. Oleh karena itu, penulis berharap dapat terus belajar dan mengembangkan kemampuan, khususnya dalam memahami aspek-aspek yang sebaiknya dihindari selama proses perancangan sebuah *background*. Untuk peneliti selanjutnya yang ingin mengangkat objek atau tema yang sama, disarankan agar dapat lebih mendalami serta mempertimbangkan dampak positif dari fenomena *fear of missing out* (FOMO) olahraga lari, serta menggali lebih jauh pengaruh olahraga lari terhadap kesehatan fisik, mental, dan produktivitas individu.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, Gavin, & Harris, Paul. (2015). *Basics Design: Layout*. AVA Publishing.
- Arnheim, Rudolf. (1974). *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*. 50th Anniversary Printing.
- Amelia Putri Agustin. (Tampa tahun). *Perspektif: Pengertian, Macam, Aspek, Jenis, dan Contohnya*. Diakses pada tanggal 11 November 2024, dari <https://bvcd.telkomuniversity.ac.id/perspektif-pengertian-macam-aspek-jenis-dan-contohnya/#:~:text=Pengertian%20Perspektif%20Menurut%20Para%20Ahli,-1.&text=3.%20John%20Berger%3A%20%E2%80%9CPerspektif,datar%20dengan%20cara%20yang%20realistis.%E2%80%9D>.
- Andy Beae. (2012). *3D Animation Essentials*. simultaneously in Canada.
- Auerbach, C. F., & Silverstein, L. B. (2003). *Qualitative Data: An Introduction to Coding and Analysis*. New York University Press.
- Bernstein, Andrew. (2008). *Digital Color Correction: Fundamentals and Techniques*. Focal Press.
- Blackmagic Design. (2018). *The Definitive Guide to DaVinci Resolve 15*. Blackmagic Design.
- Brata Wiadnyana. (2019). *Pengertian Gradasi Warna*. Diakses pada tanggal 11 November 2024, dari <https://www.scribd.com/document/401817709/Pengertian-Gradasi-Warna>.
- Brolin, Brent C. (1980). *Architecture in Context: Fitting New Buildings with Olds*. McGraw-Hill.
- Brito, Allan. (2008). *Blender 3D: Architecture, Buildings, and Scenery*. Packt Publishing.
- Bodgan, R., & Taylor, S. J. (1975). *Qualitative Research*. Allyn and Bacon.
- Bordwell, David, & Thompson, Kristin. (2010). *Film Art: An Introduction*. McGraw-Hill Education.
- Budiman, A., & Prasetya, F. (2019). Perancangan Concept *Environment* Kota Animasi Berdasarkan Adaptasi Novel Kesatria Hutan Larangan Dengan Genre Fantasy yang Meminjam Bentuk dari Kearifan Lokal “Sunda”.
- Budiman, A., & Hastuti, C. D. (2018). Perancangan Background untuk Short Animation 2d “Sakai”.
- Cantrell, B. dan Yates, N. 2012. *Modeling the Environment: Techniques and Tools for the 3D Illustration of Dynamic Landscapes*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Sage Publications.

- Creswell, J. W. (2013). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.
- Chkartina, N., & Budiman, A. (2019). Perancangan Konsep Environment dengan Identitas Kota Bandung Untuk Video Game “Overgrown”.
- Dewi Ratna Sari. (2019). *Pengenalan Warna dan Gradasi pada Anak Usia Dini untuk Mengembangkan Kemampuan Mewarnai*. Islamic University Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Dr. Mars Caroline Wibowo, ST, M.Mm.Tech. (2015). *Pemodelan Dengan Blender 3d*. Yayasan Prima Agus Teknik Bekerja sama dengan Universitas Sains & Teknologi Komputer (Universitas STEKOM).
- Dukeshire, S., & Thurlow, J. (2002). *Qualitative Research: A Guide for Understanding the Process*. Nova Scotia Nutrition Council.
- Elam, Kimberly. (2009). *Typographic Contrast, Color, & Composition: A Graphic Design Project Guide*. Lulu.com.
- Fiantika, F. R. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Fraser, David. (2012). *Digital Cinematography: Fundamentals, Tools, Techniques, and Workflows*. Focal Press.
- Farah Aulia Rahma. (2023). Perancangan Background Untuk Animasi 2d “Maya dan Jalu: Sarung Ajaib” Sebagai Media Informarsi Produk Kebudayaan Sarung Majalaya. Telkom University, Open Library.
- Francis D. K. Ching. (2002). *Menggambar Proses Kreatif*. ERLANGGA.
- Hall, Stuart. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. Sage Publications.
- Han Revo Joang. (2017). *Animasi 3 Dimens*. Pusat Pengembangan Perfilman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hartanto. (2012). *Perancangan Film Kartun 2d Justin Dengan Anime Studio Pro 7*. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
- Harvard Medical School. (n.d.). *Benefits of Physical Activity*. Retrieved from <https://www.health.harvard.edu>.
- Hurlock, E. B. (1993). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Krik, J., & Miller, W. (1986). *Reliability and Validity in Qualitative Research*. Sage Publications.

- Kumoro, Danang Tejo, Hasanah, Uswatun, & Ardhana, Valian Yoga Pudya. (2021). *Pelatihan Desain Grafis Bagi Santri Pondok Pesantren Pabelan*. niversitas Qamarul Huda Badaruddin.
- Kus Irianto. (2004). *Gaya Hidup Sehat*. Jakarta: Erlangga.
- Lupton, Ellen, & Phillips, Jennifer Cole. (2008). *Graphic Design: The New Basics*. Princeton Architectural Press.
- Moleong, L. J. (2004). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Meyer, Dan. (2011). *Color Correction Handbook: Professional Techniques for Video and Cinema*. Focal Press.
- M. Agus Setiono & Riwinoto. (2015). *Analisa Pengaruh Visual Efek Terhadap Minat Responden Film Pendek Eyes For Eyes Pada Bagian Pengenalan Cerita (Part 1) Dengan Metode Skala Likert*. Politeknik Negeri Batam.
- Nicholas Bernhardt Zeman. (2015). *Essential Skills for 3D Modeling, Rendering, and Animation*. CRC Press: Taylor & Francis Group Boca Raton London New York.
- Nurraida Salsadilla. (2022). *Digitalisasi Karakter Zad Krakatau Dan Joey Kinabalu Pada Film Volcanid : “ The Rise Of The Garuda”*. UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta.
- Okun, J.A. (Ed.), Zwerman, S. (Ed.), Fink, M., Morie, J.F., et al. (2010). *The VES Handbook of Visual Effects: Industry Standard VFX Practices and Procedures*. Oxford: Focal Press.
- Prananda, A., Multahadi, F., & Pebiola, N. (2022). Pola Hidup Sehat dan Faktor-faktor yang Memengaruhi Mahasiswa Perantau di Lingkungan Kampus. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Rekreasi (PJKR)*, 2(1), 1544–1445. <https://jurnal.anfa.co.id/index.php/PJKR/article/view/1544/1445>.
- Rahma Fiska. (Tampa tahun). *Pengertian Perspektif: Teknik, Jenis-jenis, dan Macamnya*. Diakses pada tanggal 11 November 2024, dari <https://www.gramedia.com/literasi/contoh-puisi-pendek-berbagai-tema/>.
- Salam, Sofyan, dkk. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Lembaga Penelitian Universitas Negeri Malang.
- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence*. Boston: McGraw-Hill.
- Samara, Timothy. (2007). *Making and Breaking the Grid: A Graphic Design Layout Workshop*. Rockport Publishers.
- Sarda. (2018). *Teori Perspektif*. Diakses pada tanggal 11 November 2024, dari <https://www.scribd.com/document/392578771/TEORI-PERSPEKTIF>.
- Suartama, I Kadek. (2024). *Animasi Pembelajaran Konsep dan Pengembangannya*. PT Literasi Nusantara Abadi Group.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

White, Alex W. (2011). *The Elements of Graphic Design*. Allworth Press.

World Health Organization. (2022). *Physical Activity Facts*. Retrieved from <https://www.who.int>.

Winarno, M. E. (2006). *Perspektif Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Malang: Universitas Negeri Malang.