

DAFTAR PUSTAKA

- Algiffari, M. (2015). Jurnal Sketsa, Vol.II No.1. *Perancangan Motion Graphic (Bumper In) dan Video Dokumenter Permainan Tradisional Jawa Barat*, 51-54.
<https://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/sketsa/article/view/431/330>
- Amanda, K., Aryota, & Diodiputra. (2017, Agustus). *dictio community*. Retrieved from dictio.id:
<https://www.dictio.id/t/apakah-yang-dimaksud-dengan-teori-naratif/9046>
- Bantala, P. A. (2014). Makalah Institut Seni Indonesia Yogyakarta. *Perancangan Layout Pada Animasi 2 Dimensi*, 3-8.
https://www.academia.edu/9716471/Makalah_Perancangan_Layout_Pada_animasi_2_Dimensi
- Beatrix, C. J. (2015). Bab II Landasan Teori. *Desain Motion Graphics Pahlawan Nasional Dr. Gerungan Saul Samuel Jacob Ratulangi*, 4 - 10. https://kc.umn.ac.id/2374/1/Chendy%20-%20290715_PRINT.pdf
- Burnout. *Farlex Partner Medical Dictionary*. (2012). Retrieved May 7 2020 from <https://medical-dictionary.thefreedictionary.com/burnout>
- Cenadi, C. S. (1999). Nirmana Vol 1. *Elemen - Elemen Dalam Komunikasi Visual*, 5 - 8.
<http://nirmana.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/16056/16048>
- cigna.co.id*. (2018). Retrieved from Anak Muda Dan Kesehatan Mental, Mengapa Generasi Muda Rentan Stres?: <https://www.cigna.co.id/health-wellness/anak-muda-dan-kesehatan-mental>
- Corrie. (2018, April 24). *pakarkomunikasi.com*. Retrieved from PakarKomunikasi.com:
<https://pakarkomunikasi.com/pendekatan-komunikasi-dalam-iklan>
- Cousins, C. (2018, August 6). *Design Shack*. Retrieved 21 May 2020 from designshack.net:
<https://designshack.net/articles/trends/3d-typography/>
- Color Hex, *Psychology of Colors (Which Colors Evoke Which Emotions)* Retrieved 21 May 2020 from <https://www.color-hex.com/blog/psychology-of-colors-which-colors-evoke-which-emotions-5>

- Dyah, R. (2017). Skripsi Universitas Multimedia Nusantara. *Perancangan Warna Dalam Ilustrasi Buku Berjudul "Arafura" Yang Menggunakan Teknik Kinegram*, 16-33.
<http://kc.umn.ac.id/3050/>
- Idn, G. (2019). <https://gakken-idn.id>. Retrieved from Gakken Idn: <https://gakken-idn.id/articles/hari-kesehatan-mental-2019-bukan-sekadar-persoalan-layanan-kesehatan>
- Khani, M. H. (2017). International Journal Of School Health. *Students School Burnout Inventory: Development, Validation, and Reliability of Scale*, 4.
https://intjsh.sums.ac.ir/article_45132_2ba7ad09649370b281e08d03a3765a08.pdf
- Kusuma, B. H. (2018). Jurnal Akademik Bisnis Vol 11 No 2. *Pengaruh Role Overload Terhadap Burnout Dengan Kecerdasan Spiritual Sebagai Variabel Moderasi : Studi Empiris Pada Mahasiswa SI Akuntansi*, 134.
https://pdfs.semanticscholar.org/ae79/6bfe139663161e7c39d4df4d783397432f81.pdf?_ga=2.204089497.848385836.1594029784-1667346796.1594029784
- Lina, B. H. (2018). Jurnal AKuntansi Maranatha Vol 10, No 1. *Pengaruh Role Stressor Terhadap Burnout dan Perbedaan Burnout Berdasarkan Gender : Studi Empiris pada Mahasiswa*, 62-66. <https://docplayer.info/128150640-Pengaruh-role-stressor-terhadap-burnout-dan-perbedaan-burnout-berdasarkan-gender-studi-empiris-pada-mahasiswa.html>
- Makmur, H. (2017). docplayer.info. Retrieved from docplayer.info:
<https://docplayer.info/47546445-Bab-4-konsep-desain-4-1-landasan-teori-teori-layout.html> <https://docplayer.info/47546445-Bab-4-konsep-desain-4-1-landasan-teori-teori-layout.html>
- Marsha Anindita, M. T. (2016). Dimensi DKV, Vol.1, No.1. *Tren Flat Design Dalam Desain Komunikasi Visual*, 3-4.
<https://www.trijurnal.lemlit.trisakti.ac.id/seni/article/view/1816/1574>
- Meilani. (2013). Humaniora Vol.4, No.1. *Teori Warna : Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana*, 328-330.
<https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3443/2829>

- Melisa. (2013). Skripsi Universitas Multimedia Nusantara. *Perancangan Motion Graphics dalam Closing Title Film Retro Adam*, 7-19. <http://kc.umn.ac.id/1888/3/BAB%20II.pdf>
<http://kc.umn.ac.id/1888/>
- Mental Health First Aid*. (2019). *Research Summary*. National Council for Behavioral Health, 1. <https://www.mentalhealthfirstaid.org/cs/wp-content/uploads/2013/10/2018-MHFA-Research-Summary.pdf>
- Mental Health Evidence and Research (MER)*, World Health Organization (2019). Retrieved 21 May 2020 from https://www.who.int/mental_health/evidence/burn-out/en/
- Mealer, M., PhD, Moss, M., MD, & Good, V. (2016). What Is Burnout Syndrome (BOS) ? *American Thoracic Society*, 1 - 2.
<https://www.atsjournals.org/doi/pdf/10.1164/rccm.1941P1>.
- Miranti, G. D. (2017). e-Proceeding of Art & Design : Vol.4, No.3. *Perancangan Animated Motion Graphic Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Anak Tunagrahita*, 632-636.
<http://docplayer.info/68132899-Perancangan-animated-motion-graphic-sebagai-media-alternatif-pembelajaran-anak-tunagrahita.html>
- Mudjahid, Q. (2017). Bab II Tinjauan Pustaka. *Pengaruh Karakter Kerja Keras Terhadap Academic Burnout Mahasiswa Yang Sedang Menempuh Skripsi Pada Perguruan Tinggi Swasta Di Kabupaten Banyumas*, 13 - 15. <http://repository.ump.ac.id/3301/>
- Muhammad Rendi Nurmansyah, I. A. (2019). Communications Vol.1. *Hubungan Motion Graphic Sebagai Konten Promosi Sekolah di Media Sosial*, 82-83.
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/communications/article/view/communications.1.2.4/7277>
- Nasruddin, M. F. (2016). Tesis. *Komponen Believability Pada Karakter Protagonis dan Antagonis Film Hayao Miyazaki*, 19-20. https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/728/jbptunikompp-gdl-merlinafat-36373-9-unikom_m-2.pdf
- Prawiardi, S. (2010). Naskah Publikasi. *Pembuatan Film Animasi 2D "Bill N Bull The Monster Kid's" Dengan Teknik Pewarnaan Adobe Photoshop CS3 dan Adobe Flash CS3 Professional*, 4-9. http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_06.11_.1145_.pdf

- Putri, Alifia Fernanda. (2018). *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling* Vol 3 no 2. *Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas Perkembangannya*, 35-37. <https://jurnal.iicet.org/index.php/schoulid/article/view/430/pdf>
- Purple 11, *Understanding Hue, Saturation & Lightness (HSL) for Photo Retouching*. Retrieved 21 May 2020 from <https://purple11.com/basics/hue-saturation-lightness/>
- Rachman, Sri (2017). *Kartun*, 3 – 12. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._KURIKULUM_DAN_TEK._PENDIDIKAN/197706132001122-LAKSMI_DEWI/MEDIA_GRAFIS/MEDIA_GRAFIS-HSL_MHSISWA/KARTUN/MS._WORD-KARTUN/KARTUN.pdf
- Rahman, U. (2007). *Lentera Pendidikan. Mengenal Burnout Pada Guru*, 219 - 222. http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/lentera_pendidikan/article/view/3748/3419
- Rahmasari, F. (2016). *E-Journal Bimbingan dan Konseling Edisi 4 tahun ke 5. Hubungan Dukungan Sosial Dengan Burnout Belajar Pada Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 4 Yogyakarta*, 2-6. <https://id.123dok.com/document/q5mjp2gy-hubungan-dukungan-sosial-dengan-burnout-belajar-pada-siswa-kelas-xi-sma-negeri-4-yogyakarta.html>
- Rosyid, H. F. (1996). *Buletin Psikologi. Burnout : Penghambat Produktifitas Yang Perlu Dicermati*, 23 - 24. <https://id.123dok.com/document/q5mjp2gy-hubungan-dukungan-sosial-dengan-burnout-belajar-pada-siswa-kelas-xi-sma-negeri-4-yogyakarta.html>
- Scalvado, G., & Syarip Hidayat, M. (2018). *e-Proceeding of Art & Design: : Vol 5, No.3. Perancangan Motion Graphic Mengenai Toleransi Penganut Adat Karuhun Urang Di Cigugur*, 2039 - 2040. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/144774/perancangan-motion-graphic-mengenai-toleransi-penganut-adat-karuhun-urang-di-cigugur.html>
- Soedarso, N. (Oktober 2014). *Humaniora Vol 5 No 2. Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada*, 566. http://library.binus.ac.id/eColls/eJournal/02_DKV_Nick%20Soedarso.pdf
- Thabroni, G. (2019, Agustus 23). *serupa.id*. Retrieved 21 Mei 2020 from serupa.id: <https://serupa.id/tipografi/> <https://serupa.id/tipografi/>

Tiger Color. *Basic Color Schemes- Introduction to Color Theory*. Retrived 21 May 2020 from https://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-theory-intro.htm#Primary_colors

Umam, N. C. (2016). Perancangan Motion Graphic. *Pengenalan Batik Gemawang Khas Kabupaten Semarang*, 6-8. <http://digilib.isi.ac.id/1840/7/JURNAL.pdf>

Yohanes, L (2016). Perancangan Buku Sejarah Vespa Di Indonesia, 7 – 12. <http://kc.umh.ac.id/1102/>

Wicaksono, Y. B. (2017). Bab II Landasan Konseptual. *Perancangan Motion Graphic Media Informasi Pondok Pesantren Doaqui*, 16 - 27. <https://lib.unnes.ac.id/30691/1/2411410002.pdf>

