

BIBLIOGRAPHY

- Achmadi, C., & Ihwanny, R. (2023). Penggunaan Warna sebagai Representasi Kekuasaan Kolonial dalam Perancangan Film Animasi Lost In Gold. *CIPTA*, 2(1), 1-11.
- Amalia, R. (2022). *Tokoh: Pengertian, macam-macam, serta penjelasannya*. Diambil kembali dari Kids Grid: <https://kids.grid.id/read/473080723/tokoh-pengertianmacam-macam-sertapenjasannya>
- Arnaiz, T. (2024). *Apa Itu Real Food? Ini Penjelasan Beserta 5 Manfaatnya Bagi Kesehatan Tubuh Jika Dikonsumsi Rutin*. Diambil kembali dari Bobo.id: <https://bobo.grid.id/read/083087354/apa-itu-real-food-ini-penjelasan-beserta-5manfaatnya-bagi-kesehatan-tubuh-jika-dikonsumsi-rutin>
- Arviana, G. N. (2024). *Animasi: Pengertian, Tips, Fungsi, dan Manfaatnya untuk Bisnis*. Diambil kembali dari Glints.com: <https://glints.com/id/lowongan/animasi-adalah/>
- Asmawani, M. (2024). *Kelebihan dan Kekurangan Animasi 2D Dibandingkan Animasi 3D*. Diambil kembali dari Advan.id: <https://blog.advan.id/31865/kelebihan-dankekurangan-animasi-2d-dibandingkananimasi-3d/>
- Astuti, E. P., & Ayuningtyas, I. F. (2018). Perilaku Peacky Eater dan Status Gizi Pada Anak Toddler. *Midwifery Journal*, 3(1), 81-85.
- Athavale, P., Khadka, N., Roy, S., Mukherjee, P., & Mohan, D. C. (2020). Early Childhood Junk Food Consumption, Severe Dental Caries, and. *International Journal of Environmental Research adn Public Relation*, 17(22), 1-17.
- Baihaqi, A. W., & Nisa, D. A. (2024). Analisis Pengaruh Video Animasi Lagu Anak Indonesia Terhadap Perkembangan Kosakata Pada Balita Berdasarkan Komponen Linguistik. *SENIMAN: Jurnal Publikasi Desain Komunikasi Visual*, 2(1), 32-38.
- Budiafosma, S. N., & Nisa, D. A. (2023). Perancangan Ilustrasi 2D Asset Visual dan Background untuk Youtube Lagu Anak Indonesia Balita. *Nusantara Journal of Multidisciplinary Science*, 1(4), 894-899.
- Detikpedia, T. (2023). *Pengertian Bahasa Adalah: Fungsi, Peran, Ragam, dan Sifatnya*. Diambil kembali dari Detik.com: <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d->

- 6653168/pengertian-bahasa-adalah-fungsi-peran-ragam-dan-sifatnya
- Djamaludin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Par: CV. Kaaffah Learning Center.
- Foto, T. (2022). *Pengertian, jenis, dan fungsi video*. Dipetik Desember 22, 2024, dari Tokofoto.id: <https://tokofoto.co/pengertianvideo/>
- Hartiansyah, V. (2022). *Apa itu Realfood dan Mengapa Lebih Baik untuk Dikonsumsi?* Diambil kembali dari Medicastore.com: <https://medicastore.com/artikel/3061/apaitu-real-food-dan-mengapa-lebih-baik-untukdikonsumsi>
- Hendrawan, A. (2024). *Konsep, Teori Real Food Tak Segampang Prakteknya*. Diambil kembali dari Kompasiana: <https://www.kompasiana.com/agushendrawan8209/66fed14834777c72a14a0d02/konsep-teori-real-food-tak-segampang-prakteknya>
- Hidajat, H. (2014). Analisa Visual Tokoh-Tokoh dalam animasi Studio Ghibli. *Jurnal Rupa Rupa*, 3(1), 1-10.
- IHCTelemed. (2021). *Mengenali Nutrisi Makro, Apa itu Karbohidrat, Protein Dan Lemak*. Diambil kembali dari telemed.ihc.id: <https://telemed.ihc.id/artikel-detail-1018Mengenali-Nutrisi-Makro,-Apa-ituKarbohidrat,-Protein-Dan-Lemak.html>
- JP, Y. (2024). *Solusi Sehat, Ekonomis, dan Ramah Lingkungan: Ini 5 Alasan Kenapa Kamu Harus Konsumsi Makanan Real Food*. Diambil kembali dari JawaPos.com: <https://www.jawapos.com/kesehatan/014806673/solusi-sehat-ekonomis-danramahlingkungan-ini-5-alasan-kenapa-kamu-harus-konsumsi-makanan-realfood?page=2>
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15-29.
- Kholilullah, H., & Hamdan, H. (2020). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Aktualita: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 10(1), 75-84.
- Kirani, D. (2024). *10 Manfaat Real Food Bagi Kesehatan, Lebih Baik dari Makanan Olahan*.

Diambil kembali dari Liputan6:

<https://www.liputan6.com/citizen6/read/5597636/10-manfaat-real-foodbagikesehatan-lebih-baik-dari-makanan-olahan>

- Kurnia, F. (2023). *Animation: Definisi, Tipe dan Contohnya, Serta Manfaatnya*. Diambil kembali dari DailySocial: <https://dailysocial.id/post/animation-adalah>
- Kutbi, H. A. (2021). Picky Eating in School-Aged Children: Sociodemographic Determinants and the Associations with Dietary Intake. *Nutrients*, 13(8), 2518.
- Maarif, S. D. (2023). *Penjelasan 12 Prinsip Animasi Beserta Contohnya*. Diambil kembali dari Tirto.id: <https://tirto.id/penjelasan-12-prinsip-animasi-beserta-contohnya-gPeS>
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566.
- Malmir, H., Mahdavi, F. S., Ejtahed, H.-S., & Kazemian, E. (2023). Junk food consumption and psychological distress in children and adolescents: a systematic review and metaanalysis. *Nutrients*, 26(9), 807-827.
- Maria, R. (2023). *Berkenalan dengan 'Real Food', Ciri-cirinya, dan Contoh Makanan yang Masuk Kategori 'Real Food'*. Diambil kembali dari Sinar Harapan: <https://www.sinarharapan.co/lifestyle/3858520111/berkenalan-dengan-real-foodciri-cirinya-dan-contoh-makanan-yang-masuk-kategori-real-food>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. D., & Saputra, A. M. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732-741.
- Nancy, Y. (2023). *Apa yang Dimaksud Teknik Pembuatan Animasi dan Alur Produksinya?* Diambil kembali dari Tirto.id: <https://tirto.id/apa-yang-dimaksud-teknikpembuatan-animasi-dan-alur-produksinyagPdU>
- Neshteruk, C. D., Mazzucca, S., Vaughn, A., Jones, D., & Ward, D. (2020). Identifying patterns of physical activity and screen time parenting practices and associations with preschool children's physical activity and adiposity. *Preventive Medicine Reports*, 18, 101068.
- Novianus, Y. (2023). *Animasi: Pengertian, Sejarah Hingga Jenis-Jenisnya yang Harus*

- Kamu Ketahui!* Diambil kembali dari Cermati.com:
<https://www.cermati.com/artikel/animasi>
- Penulis, T. (2022). *8 Tips Pengolahan Makanan Paling Sehat*. Diambil kembali dari IbudanBalita.com: <https://www.ibudanbalita.com/artikel/8-metode-pengolahanbahan-makanan-yang-sehat>
- Pratiwi, A. D. (2024). Perancangan Video Animasi 2D Edukasi Dampak Negatif Sampah Rumah Tangga terhadap Lingkungan untuk Remaja Tahapan Akhir. *Fakultas Arsitektur dan Desain*.
- Pratiwi, R. (2024). *Mengenal Karakteristik Anak Usia Dini dan Cara Mengajarkannya*. Diambil kembali dari Hellosehat: <https://hellosehat.com/parenting/anak-1-sampai-5tahun/tumbuh-kembang-balita/anak-usia-dini/>
- Santika, R. (2024). *Perbedaan Animasi 2D & 3D: Mana Yang Harus Dipilih?* Diambil kembali dari Sribu Blog: <https://www.sribu.com/id/blog/perbedaan-animasi-2d-dan3d/>
- Sekartini, R. (2020). *1000 Hari Pertama Kehidupan*. DI Yogyakarta: UGM Press.
- Setiadi, S. N. (2024). Analisa Desain Karakter Happy Tree Friends yang Bertolak Belakang terhadap Target Audience dan Adegan Sadisnya. *Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Media Baru*, 6(2), 70-81.
- Siregar, L. Y., & Siagian, M. M. (2023). Persepsi Orang Tua tentang Konsumsi Junk Food untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 34773485.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Suhardjo. (1992). *Pemberian Makanan pada Bayi dan Anak*. Jakarta Timur: Penerbit Kansius.
- Syahroni, U., & Nisa, D. A. (2024). Analisis Konten Animasi 2D Lagu Anak Indonesia Balita Sebagai Sarana. *SENIMAN: Jurnal Publikasi Desain Komunikasi Visual*, 2(1), 213-219.

Yeni, D. I., Wulandari, H., & Hadiati, E. (2020). Pelaksanaan Program Pemberian Makanan Sehat Anak Usia Dini: Studi Evaluasi Program CIPP. *MURHUM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 1-15.