

DAFTAR PUSTAKA

- Adisty, N. O. (2023). Penerapan Shape Language pada Desain Karakter dalam Projection Mapping Fine Dining. *MBKM Thesis, Universitas Multimedia Nusantara Library*. <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/25139>
- Angel, H. (Director). (2017). Elementary [Film]. Lionceau Films.
- Ardiana, J. (2025). Perancangan Set dan Properti untuk Representasi Duka Karakter Raka dalam Film Pendek The House of Lost and Found. *Bachelor Thesis, Universitas Multimedia Nusantara Library*. <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/37720>
- Aulia, M. P., Fitri, W. N., & Fitriyana, A. Q. Z. (2025). Dilema Mahasiswa Menyampaikan Keinginan pada Orang Tua : Studi Konflik Double Approach-Avoidance dan Resolusi. *Menulis : Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(5), 496-498. <https://doi.org/10.59435/menulis.v1i5.300>
- Bleicher, S. (2012). *Contemporary Color : Theory & Use* (2nd Edition). Cengage Learning.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2024). *Film Art : An Introduction* (13th Edition). McGraw Hill.
- Brunson, Q. (Director). (2021). Abbott Elementary [Series]. Delicious Non-Sequitur Productions.
- Burton, T., Cabezas, P., & Robinson, A. (Director). (2025). Wednesday Season 2 [Series]. MGM Television.
- Chandra, S. (2024). Simbolisme dalam Perancangan Set oleh Production Designer untuk Menggambarkan Budaya Betawi dalam Film Pendek Ondel-Ondel Ada Anaknya. *Bachelor Thesis, Universitas Multimedia Nusantara Library*. <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/37791>
- CNN Indonesia. (16 Desember 2015). *Makna Positif di Balik Meja Kerja Berantakan*. CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20151216121721-277-98580/makna-positif-di-balik-meja-kerja-berantakan>

- Corrigan, T. & White, P. (2020). *The Film Experience : An Introduction* (6th Edition). Bedford/St. Martin's.
- DeGuzman, K. (16 Juli 2023). *What is Production Design in Film-How to Tell Stories Visually*. StudioBinder. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-production-design-in-film/>
- Doeana, B. (2023). *Buku Ajar Tata Artistik Dasar*. IKJ Press.
- Eder, J. (2025). *Characters in Film and Other Media : Theory, Analysis and Interpretation*. Open Book Publishers.
- Edupaint. (n.d.). *Yuk Kenali Kelompok Warna Vibrant*. Edupaint. <https://edupaint.com/warna/6493-yuk-kenali-kelompok-warna-vibrant>
- Kumparan. (20 Desember 2024). *4 Kepribadian Orang yang Kamarnya Berantakan, Tidak Selalu Negatif*. Kumparan. <https://kumparan.com/info-psikologi/4-kepribadian-orang-yang-kamarnya-berantakan-tidak-selalu-negatif-248bfoqtMRu>
- Lee, J. K. (Director). (2022). *All of Us are Dead* [Series]. Film Monster.
- Linklater, R. (Director). (2003). *School of Rock* [Film]. Paramount Pictures.
- McKee, R. (2021). *Character : The Art of Role and Cast Design for Page, Stage, and Screen*. Grand Central Publishing.
- Prabandhani, I. (7 April 2020). *Suka Menyusun Barang dengan Rapi, OCD atau Perfeksionis?*. Urban Asia. <https://www.urbanasia.com/guide/suka-menyusun-barang-dengan-rapi-ocd-atau-perfeksionis-U11623>
- Reza, Y. A. (2025). Psikologi Bentuk dalam Desain Grafis : Bagaimana Bentuk Mempengaruhi Persepsi dan Makna. *Communication & Design Journal*, 2(1), 1-9. <https://ojs.sains.ac.id/index.php/commdes/article/view/89/107>
- Rinu, K. (2025). The Role of Color Symbolism in Enhancing Narrative and Emotion in Computer Graphics : A Focus on Animation and Fantasy Genres. *International Research Journal of Modernization in Engineering Technology and Science*, 7(5), 3361-3367. <https://www.doi.org/10.56726/IRJMETS76647>
- Rosa, E. M. (27 Januari 2018). *Kepatuhan (Compliance)*. Magister Administrasi Rumah Sakit. <https://mars.ummy.ac.id/kepatuhan-compliance/>

- Sagala, A. R. A. B., Sijabat, T. Br., Aisyah, A. N., Aulya, A., Qodariyah, D. Hsb., Panggabean, E. G., Mursid., Rangkuti, I. N., Sitepu, M. R. (2025). Transformasi Rias Karakter Gamora dalam Industri Film Marvel : Teknik, Estetika, dan Pengaruhnya Terhadap Visualisasi Tokoh. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal (IPSSJ)*, 2(2), 2228-2235.
<https://ipssj.com/index.php/ojs/article/view/310>
- Segara, A. D. P., Trihanondo, D. & Rachmawanti, R. (2024). Skizofrenia Dalam Karya Film Pendek Berjudul My Empty Crowded Mind. *e-Proceeding of Art & Design*, 11(2), 3923-3944.
<https://repository.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/200852/slug/skizofrenia-dalam-karya-film-pendek-my-empty-crowded-mind.html>
- Sethio, G. & Hakim, S. (2021). Visual Metaphors in Set and Properties Design for “Setengah Nada Bergeming” Film Trailer. *VCD : Journal of Visual Communication Design*, 6(2), 61-71. <https://doi.org/10.37715/vcd.v6i2.2700>
- Taggart, S. (5 Juli 2023). *The palette matters : The psychology of color and its influence on film & video*. Suitestudios.
<https://blog.suitestudios.io/article/the-palette-matters-the-psychology-of-color-and-its-influence-on-film-video>
- Wahyuni, N., Utami, P. I., Fitriani, Y., Razak, A. Z. B. M., Zainal, A. S. B., Rahman, N. I. B. (2025). Konflik Batin Tokoh Utama Dalam Film Berbalas Kejam Karya Tedy Soeriaatmadja. *PEMBAHSI : Jurnal Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 15(1), 46-59.
<http://dx.doi.org/10.31851/pembahsi.v15i1.16412>