

Daftar Pustaka

- Sugianto, A. P. (2022). PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN KONSUMSI GULA BERLEBIH PADA ANAK (Doctoral dissertation, Unika Soegijapranata Semarang). <http://repository.unika.ac.id/30087/>
- KW, T. G. (2020). Perancangan Motion Graphics Untuk Menyadarkan Kalangan Remaja Dalam Mengonsumsi Gula Pada Minuman Kekinian (Doctoral dissertation, UNIKA SOEGIJAPRANATA). <http://repository.unika.ac.id/24839/>
- SANJAYA, T. A. (2015). PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL GANTI MINUMAN SODA DENGAN AIR PUTIH UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR (Doctoral dissertation, Unika Soegijapranata). <http://repository.unika.ac.id/6221/>
- Putrantri, M. (2017). Gambaran Konsumsi Gula, Garam dan Lemak Penduduk Dusun Batur Kidul Kecamatan Getasan Kabupaten Semarang (Doctoral dissertation, Program Studi Ilmu Gizi FKIK-UKSW). https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/15954/2/T1_472013002_Full%20text.pdf
- Sari, S. L., Utari, D. M., & Sudiarti, T. (2021). Konsumsi minuman berpemanis kemasan pada remaja. Ilmu Gizi Indonesia, 5(1), 91-100. <https://rulab.respati.ac.id/index.php/ilgi2017/article/view/253/pdf>
- Amin, F. N. (2021). Peran Desain Komunikasi Visual Sebagai Sarana Promosi Lilin Aromaterapi di Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin (Doctoral dissertation, Universitas Islam Kalimantan MAB). <https://eprints.uniska-bjm.ac.id/7228/1/Noor%20Fadillah%20AMIN%20%2817110021%29%20Artikel.pdf>
- Hidayat, A. R., Hanipah, H., Nurjanah, A., & Farizki, R. (2021). Upaya untuk Mencegah Penyakit Diabetes pada Usia Dini. In Jurnal Forum Kesehatan: Media Publikasi Kesehatan Ilmiah (Vol. 11, No. 2, pp. 63-69). <https://pdfs.semanticscholar.org/65c2/24ab3cbd4e15590c34d0d06837d69f5a6754.pdf>

- Lestari, Y. D. (2020). Efektifitas Air Madu dan Air Gula Untuk Meningkatkan Power Pada Persalinan Kala II. *Ovary Midwifery Journal*, 1(2), 52-59. <https://www.ovari.id/index.php/ovari/article/view/16/45>
- Wahyuningsih, S., & Sos, S. (2015). Komunikasi visual. <https://komunikasi.trunojoyo.ac.id/wp-content/uploads/2020/07/sri-wahyuni-final-Edisi-2.pdf>
- Putri, N. E., Sari, N. L. D. I. D., & Sarjani, N. K. P. (2022). Perancangan Buku Sebagai Media Promosi Dalam Event “Indonesia International Motor Show 2022”. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 3(02), 181-191. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/amarasi/article/view/1686/527>
- Iswanto, R. (2023). Perancangan Buku Ajar Tipografi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 23(2), 123-129. <https://nirmana.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/25672>
- Maharsi, I. (2016). Ilustrasi. *Dwi-Quantum*. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=AH58DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=Maharsi,+I.+\(2016\).+Ilustrasi.+Dwi-Quantum.&ots=-bk2gsOtcC&sig=IOkDGxzO4NQon34VyVGyhNCbobM&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=AH58DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=Maharsi,+I.+(2016).+Ilustrasi.+Dwi-Quantum.&ots=-bk2gsOtcC&sig=IOkDGxzO4NQon34VyVGyhNCbobM&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit: Digital of Information Technology*, 10(2), 208-219. <https://www.jurnaldigit.org/index.php/DIGIT/article/view/171/131>
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (gamification) konsep dan penerapan. *Jointecs: Journal of Information Technology and Computer Science*, 5(3), 219-228. <https://pdfs.semanticscholar.org/f4b3/7e6395d83d24b74d89cef575c1a423f759d5.pdf>
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144-149. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpi/article/view/19338/9928>

Ridlo, I. A. (2017). Panduan pembuatan flowchart. Fakultas Kesehatan Masyarakat, 11(1), 1-27.

https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Ridlo%2C+I.+A.+%282017%29.+Panduan+pembuatan+flowchart.+Fakultas+Kesehatan+Masyarakat%2C+11%281%29%2C+1-27.&btnG=

Febyla, N., & Zubaidi, A. (2022). Analisis Dan Perbaikan Tampilan Sistem Informasi Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Provinsi Nusa Tenggara Barat Berbasis Website Menggunakan Figma. Jurnal Begawe Teknologi Informasi (JBegaTI), 3(2).

<https://begawe.unram.ac.id/index.php/JBTI/article/view/821/144>

Lim, C., Sumarlie, A. C., Fernando, F., & Haris, D. A. (2021). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Absensi “Jikan” Dengan Metode User Centered Design. Computatio: Journal of Computer Science and Information Systems, 5(1), 16-24.

https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/107697320/8125-libre.pdf?1700716916=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPerancangan+Ui+Ux+Aplikasi+Absensi+Jikan.pdf&Expires=1716665010&Signature=F~aV4q8TlKj~sPQ91EZ2zRi3vjgOxZyhqamtIUZAbewvBFw3DkksL~zT7vPEcqTlYYiaK926i0qDa6iDOfoxt8CLuVxhTxavZ2lQHeU8a236U571de~nmDy-AZfBIs~FAKWuS66y6oi26QtgWCOHeKpZgKqrbOV6QMbikzJseQwI56xnLnQnlRCYBMOKYZJnWT0mbAuMYp5IBl3SBFXdo3mNk6hq3mvvxLecISjJyqyQ~NB yHktTM0etVV--WYBqZivfqHlmcMYZM-6E4wp0RYN-HB3easRCF7nSrIKGw3NyGlcm76piLf6GXgnZTOS--Irh1SiTUEDc3JGRIwljfg_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Saputro, K. Z. (2018). Memahami ciri dan tugas perkembangan masa remaja. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 17(1), 25-32. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/pusat/aplikasia/article/view/201703/1180>

CNN Indonesia. (8 Februari 2023). Jumlah Penderita diabetes Pada Anak Meningkat. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=pXvkPlcc_qs

CNN Indonesia. (9 Februari 2023). *Melawan diabetes Anak*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=x-ASqDc3Eq0>