

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, I. G., Anggara, S., Sutarwiyasa, I. K., Putu, N., & Fitriya, A. (2024). *Implementasi Prinsip Squash and Stretch pada Ekspresi Wajah Karakter Kategori Primata Bernama Murdasa*. 07(03), 177–187.
<https://ejournal.instiki.ac.id/index.php/jurnalbahasarupa/article/view/1691/512>
- Ahmad Zainudin, S.Kom., M. K. (2021). TIPOGRAFI. In *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*.
<https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/312>
- Aurelia, Lady, Hungan, L., Tifanny, A. R., Maharani, C. H., Fashih, A. Al, Muliani, D. S., Kania, D., & Lestari, A. F. (n.d.). *Adiksi Internet Terhadap Generasi Z Khususnya Para Pemain Game Online*. 14–32.
<https://ojs.bakrie.ac.id/index.php/aronika/article/view/389>
- Azahra, N. (2021). *PERANCANGAN DESAIN KARAKTER UNTUK FILM ANIMASI 2D DENGAN JUDUL HALUSINASI EFEK BURUK BEGADANG*.
https://ifik.telkomuniversity.ac.id/assets/upload/thesis/Nadhifa/Laporan_Tugas_Akhir_1601164242_Nadhifa_Azahra_Purnama.pdf
- Destina, Y., Anita Sari, L., & Octavia, D. (2022). Hubungan Lama Penggunaan Gawai Dengan Gangguan Pola Tidur Pada Siswa Siswi Di SMA Negeri Kota Jambi. *Jurnal Ilmiah Ners Indonesia*, 3(1), 8–17. <https://doi.org/10.22437/jini.v3i1.18261>
- Dhiyaus, A. F., Sinabutar, N. A., & Kartikasari, R. F. (2023). Hubungan Pola Tidur Terhadap Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Kelas 12 Di SMAN 6 Kota Serang. *Jurnal Kesehatan STIKes IMC Bintaro*, IV(2), 132–139.
<https://jurnal.stikesimcbintaro.ac.id/index.php/djs/article/view/198/212>
- Fais, V. El, Avisena, D. F., & Majid, M. A. (2024). *Pengaruh Tipografi pada Persepsi Pesan dalam Iklan Digital untuk Generasi Z*. 2, 20–24.
<https://prosiding.asdkvi.or.id/index.php/PROSEMNASSDKV/article/view/5>
- Haibanissa, S., Sulastri, T., & Ningsih, R. (2022). Dampak Bermain Game Online terhadap Kualitas Tidur pada Remaja SMA. *Jkep*, 7(2), 201–213.
<https://doi.org/10.32668/jkep.v7i2.968>
- I Wayan Adi Putra Yasa, Ricky Widyananda Putra, Haris K. (2024). *Desain Komunikasi Visual* (p. 21).
[https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=2jAGEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA60&dq=I+Wayan+Adi+Putra+Yasa,+%E2%80%8ERicky+Widyananda+Putra,++%E2%80%8EHaris+K.+\(2024\).+Desain+Komunikasi+Visual+\(p.+21\).&ots=EMPsuEbZ4h&sig=-OGC487k6y_rdzvQ8atlAEpXIpg&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=2jAGEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA60&dq=I+Wayan+Adi+Putra+Yasa,+%E2%80%8ERicky+Widyananda+Putra,++%E2%80%8EHaris+K.+(2024).+Desain+Komunikasi+Visual+(p.+21).&ots=EMPsuEbZ4h&sig=-OGC487k6y_rdzvQ8atlAEpXIpg&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Ikasari, F. S., Pusparina, I., Studi, P., Keberawatan, S., & Martapura, S. I. (2024). *Upaya Pencegahan Stunting Pada Remaja Melalui Edukasi Gizi Seimbang Menggunakan Video Animasi*. 4(02), 112–118. <http://ideapengabdianmasyarakat.ideajournal.id/index.php/ipm/article/view/272>
- Islami, I., Nurman, M., & Mayasari, E. (2024). *Hubungan Penggunaan Gadget 30 Menit Sebelum Tidur Dengan Kejadian Insomnia Pada Remaja*. 1, 238–243.
<https://publikasi.abidan.org/index.php/jpk/article/view/771>
- Maharani, M., Rachman, M. Z., & Suharno, B. (2021). *PENGARUH EDUKASI MEDIA VIDEO TERHADAP PENGETAHUAN TENTANG AKTIVITAS FISIK BAGI PENGGUNA*. 10(2), 201–

208. <https://shorturl.at/6sPgD>

Nurchahyo, dedi eko. (2023). *Yuk Bikin Animasi 2D dengan Adobe Animate*. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=ZFL3EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA3&dq=pengertian+animasi+2d+buku&ots=4wwKkqAyjy&sig=3GyKIW35-og7Txkv67H8x1mw1W4&redir_esc=y#v=onepage&q=pengertian animasi 2d buku&f=false

Nurlela, Sulvinajayanti, & Afiah, N. (2023). Studi Suasana Hati di Pagi Hari pada Mahasiswa yang Memiliki Kebiasaan Begadang dengan yang Tidak Begadang di Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah. *Indonesian Journal of Islamic Counseling*, 5(2), 138–153. <https://doi.org/10.35905/ijic.v5i2.6678>

Pangestu, K., & Dwiana, A. (2020). Hubungan kualitas tidur dengan memori jangka pendek pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Tarumanagara Angkatan 2017. *Tarumanagara Medical Journal*, 2(1), 98–103. <https://doi.org/10.24912/tmj.v2i2.7844>

peri ramdani, M. P. (2021). *Media Pembelajaran Animasi*. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=QI9JEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA28&dq=ahli+pengertian+animasi+buku&ots=pPWeBnuOEu&sig=_WDPz_TxRBjiWmPvKcQ13EfPX3Q&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Soenyoto, P. (n.d.). *ANIMASI 2D*.

https://books.google.co.id/books?id=ai9IDwAAQBAJ&pg=PA3&source=gbs_toc_r&cad=2#v=onepage&q&f=false

Suleman, I., Anggun, T., Lewo, F., Firsandi, M. R., Ilmu Keperawatan, J., Olahraga, F., & Kesehatan, D. (2023). Hubungan Lama Penggunaan Smartphone Sebelum Tidur Dengan Gejala Insomnia Pada Remaja Kelas X Sma Negeri 3 Gorontalo the Relationship Between Smartphone Use Before Sleep With Insomnia Symptoms in Adolescent Grade X Sma Negeri 3 Gorontalo. *Journal Health & Science : Gorontalo Journal Health and Science Community*, 289–298. <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/gojhes/index>

Wirdhatul Olla1, Irma Hartati 2, A. (2024). *Hubungan Intensitas Penggunaan Media Sosial Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja di SMP Negeri 1 Simpang Ulim*. 1(3), 61–76.

<https://teewanjournal.com/index.php/phj/article/view/1128>

Saputro, S. L., Samodra, J., & Sutrisno, A. (2022). After You: Edukasi tentang Philophobia bagi Remaja melalui Film Animasi 2D. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(4), 447–468. <https://doi.org/10.17977/um064v2i42022p447-468>