

DAFTAR PUSTAKA

Alodokter. (2022). *8 Langkah Menuju Pola Hidup Sehat*. Diambil dari <https://www.alodokter.com/delapan-langkah-menuju-pola-hidup-sehat> , diakses 26 Oktober 2022

Anshari, Haekal. (2022). *Penerapan Pola Hidup Sehat Secara Baik dan Benar | Hidup Sehat tvOne*. Hidup Sehat tvOne. 9:54 menit.

Arianti, Andini. (2019). *Kajian Visual Gaya Gambar Komik Aksi Indonesia Studi Kasus Pandji Tengkorak (1968) Dan Raibarong (2016)*. Depok: Universitas Komputer Indonesia.

Assa'diyah, Nisa Rosna Salsabila and Prasetyo, Didit. (2022). *Komik Digital Sebagai Media Edukasi Pola Hidup Sehat Untuk Mahasiswa*. Surabaya: UPN "Veteran" Jawa Timur.

Bonneff, Marcel. (2008). *Komik Indonesia*. KPG.

Dahono, Yudo. (2021). *Data: Ini Media Sosial Paling Populer di Indonesia 2020-2021*. Diambil dari <https://www.beritasatu.com/news/733355/data-ini-media-sosial-paling-populer-di-indonesia-20202021> , diakses 10 Oktober 2022

Faliyandra, F., Suarmika, P. E., Hidayat, N., Lestari, S. D., & Utama, E. G. (2021). *Dampak Negatif media Sosial Pasca Covid-19 Pada Siswa: analisis perencanaan kepada sekolah di Sekolah Dasar*. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*.

Galing, Wulung. (2022). *Perancangan Desain Layout Media Interaktif PT. Berkah Sedaya*. Diss. Stikom Surabaya, 2013

Halida, C. (2022, October 3). 19 Warna Warna Pastel Yang Bikin Ruangan Gemas. Blog Ruparupa. Retrieved December 28, 2022, from https://www.ruparupa.com/blog/warna-warna-pastel/#Apa_itu_warna_pastel. Diakses 26 Desember 2022.

Hanawi, S. A., Saat, N. Z. M., Zulkafly, M., Hazlenah, H., Taibukahn, N. H., Yoganathan, D., Abdul Rahim, N. N., Mohd Bashid, N. A. A., Abdul Aziz, F. A., Low, F. J. (2020). *Impact of a Healthy Lifestyle on the Psychological Well-being of University Students*. Malaysia: International Journal of Pharmaceutical Research & Allied Sciences

Hidayat, Syarip, Rosidin, Mochamad. (2018). *Visualisasi Desain Karakter Mahasiswa Jurusan Desain Komunikasi Visual Pada Papan permainan Kuliah Seni & Desain*. Bandung: Demandia

Hooi, Lim. (2018). *Kinetic typography visual approaches as a learning aid for English intonation and word stress*. Kuala Lumpur: Universiti Malaya

Jamilah, Fidrotul. (2022). *Perancangan Komik Digital Kebo Kicak Karang Kejambon Sebagai Media Pendidikan Karakter Bagi Remaja*. Surabaya: UPN “Veteran” Jawa Timur.

Leaver, T., Abidin, C., Highfield, T. (2020). *Instagram: Visual social media cultures*. Polity Press.

Masnuna. (2015). *Iklan Layanan Masyarakat: Mengurangi Dampak Game Pada Anak*. Surabaya: 123dok.

McCloud, S. (2022). *Understanding comics = Memahami Komik*. KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).

Migotuwio, Namuri. (2020). *Desain Grafis: Kemarin, Kini, dan Nanti*. Pati: Alinea

NapoleonCat. (2022). *Instagram user in Indonesia*. Diambil dari <https://napoleoncat.com/stats/instagram-users-in-indonesia/2022/02/>, diakses 26 Oktober 2022

Pratama, Falah. (2022). *Perancangan Buku Komik Cerita Rakyat Sura dan Baya untuk Remaja Usia 17-21 Tahun*. Surabaya, UPN "Veteran" Jawa timur.

Putri, Karunia. (2021). *Perancangan Media Interaktif Pola Hidup Sehat untuk Mahasiswa Perantau*. Yogyakarta: UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta.

Rasyid, Fahrizal Yusuf Noor. (2022). *Perancangan Komik Elektronik Webtoon tentang Dewa-Dewi Wayang untuk Menumbuhkan Minat Budaya pada Remaja 17-21 Tahun*. Surabaya: UPN "Veteran" Jawa Timur.

Retrieved December 28, 2022, from https://business.instagram.com/blog/a-lesson-in-layout?locale=id_ID

Riduwan. (2004). *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta

Rizki, Muhamad, Prasetyanto, Dwi, Maulana, Andrian, Widiyanto, Barkah. (2021). *Intensi Aktivitas dan Perjalanan Masyarakat Pada Masa Adaptasi Kebiasaan Baru Berdasarkan Survei di Masa Pandemi Covid-19*. Bandung: Jurnal Transportasi.

Rohmah, N. (2021). *Adaptasi Kebiasaan Baru Di Masa Pandemi Covid-19*. Ngawi: Institut Agama Islam Ngawi.

Salmaa. (2022, February 9). 11 jenis font Untuk Pilihan desain & buku. Penerbit Deepublish. Retrieved December 28, 2022, from https://penerbitdeepublish.com/jenis-font/#5_Font_Comic, diakses 25 Desember 2022

Sanyoto, E, Sadjiman, (2006), *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*, Yogyakarta : Dimensi Press.

Savitri, Farikha, Setiawan, Deni. (2018). *Pengembangan Buku Menggambar Ilustrasi*. Semarang: Jurnal Kreatif Unnes
Sebuah Pelajaran tentang layout. Instagram for Business. (2017). *Sebuah Pelajaran tentang layout*. Instagram for Business. (n.d.). from https://business.instagram.com/blog/a-lesson-in-layout?locale=id_ID. diakses December 28, 2022

Setia B., Nurhastuti, Iga S. U., dkk. (2021). *Kesiapan Mahasiswa Berkebutuhan Khusus dalam pembelajaran Daring di Era New Normal*. Padang: Universitas Negeri Padang

Smirmaul B. P. C., Chamon R. F. , de Moraes F. M. , dkk. (2021). *Lifestyle Medicine During (and After) the COVID-19 Pandemic*. American Journal of Lifestyle Medicine.

Susanto, Mikke. (2012). *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab.

WHO. (2022). *Indonesia: WHO Coronavirus Disease*. Diambil dari <https://covid19.who.int/region/searo/country/id> , diakses 26 Oktober 2022

Wongso, Livia, Erlyana, Yana. (2020). *Perancangan Light Novel Sitti Nurbaya Dengan Ilustrasi Cat Air*. Jakarta: Jurnal Titik Imaji