

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiawan, Feri. “*Pengetahuan Kesehatan Dan Pola Hidup Sehat Siswa Kelas V dan VI SDN Baratan Kecamatan Pakem Kabupaten Sleman*” Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2013.
- Nafiza. 2021. “Webinar “Pola Makan Sehat untuk Mahasiswa”, <https://tphp.ugm.ac.id/2021/09/03/webinar-pola-makan-sehat-untuk-mahasiswa/>, diakses pada 15 Desember 2022 Pukul 11:04.
- Olii, Nindhy., Kepel, Bill J. & Silolonga Wico. (2018). *Hubungan Kejadian Insomnia Dengan Konsentrasi Belajar Pada Mahasiswa Semester V Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi*, Universitas Sam ratulangi, 6(1). DOI: <https://doi.org/10.35790/jkp.v6i1.18777>
- Sylviani, Meilisa. “*PENTINGNYA MANAJEMEN WAKTU DALAM MENCAPAI EFEKTIVITAS BAGI MAHASISWA*” Skripsi, Universitas Islam Indragiri, 2020.
- Runtuwene, Petra David (2016) *PENGEMBANGAN SISTEM ALARM BERBASIS ANDROID*. Mahasiswa thesis, Politeknik Negeri Manado.
- Zimmerman, Eric, & Tekinbas, Katie S. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Massachusetts: MIT Press, 2003.
- Suwasono, Edi. *Makanan dan Kesehatan*. Jakarta Barat: CV. Pamularsih, 2008.
- Bakharuddin, A.R. *Pedoman Budaya Hidup Sehat*. SMK Negeri 7 Malang. <https://anyflip.com/cboia/kueq/basic>
- Herlina. “*Belajar yang Efektif*”. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2018.
- Pardew, Les. *Beginning Illustration and Storyboarding for games*. Boston: Thomson Course Technology PTR, 2005.
- 21, Draw. *The Character Designer*. Sweden: Sweden AB, 2019.
- Tosi, Nabila. 2023 “*Perilaku Hidup Sehat Mahasiswa Nge Kos*”, <https://muhsor.ums.ac.id/perilaku-hidup-sehat-mahasiswa-nge-kos/>. Diakses pada 14 Juli 2023 Pukul 20:00
- Rukmana, Labibah E. (2017) “*KEPERCAYAAN DIRI PADA WANITA DEWASA AWAL PENDERITA BINGE EATING*” Jurnal Psikologi. <https://ejournal.gunadarma.ac.id/index.php/psiko/article/view/1780/0>. Diakses pada 14 Juli 2023.
- Werner, Mark J. (1991) “*HEALTH ISSUES FOR PERFORMING AND VISUAL ARTS STUDENTS*”. https://nasad.arts-accredit.org/publications/caaa-health_issues-2009/. Diakses pada 14 Juli 2023.
- Morin, David A. 2019 “*Social Life Struggles of Women in their 20s and 30s*”, <https://socialself.com/blog/social-life-struggles-women/>. Diakses pada 14 Juli 2023.
- Rahmawati, Yasinta. & Chozanah, Rosiana 2021 “*Pada Wanita Dewasa, Konsumsi Makanan Sehat Dapat Meningkatkan Kesehatan Mental*”.

<https://www.suara.com/health/2021/06/10/070533/pada-wanita-dewasa-konsumsi-makanan-sehat-dapat-meningkatkan-kesehatan-mental>. Diakses pada 14 Juli 2023.

- Pratama, Kevin Rizky(2022). *Kominfo Klaim Industri Game di Indonesia Semakin Moncer*. Diakses 15 Juli 2023 dari <https://tekno.kompas.com/read/2022/10/15/17000057/kominfo-klaim-industri-game-di-indonesia-semakin-moncer#:~:text=Hal%20ini%20ditandai%20dari%20banyaknya,lainnya%20tercatat%20bermain%20game%20mobile>.
- Rokom (2018). *Bermain Game Online: Mengisi waktu Luang, Bersenang-senang atau Ketergantungan*. Diakses 15 Juli 2023 dari <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/rilis-media/20180706/4726551/bermain-game-online-mengisi-waktu-luang-bersenang-senang-ketergantungan/>.
- Bastian. “PENGARUH KOMPETENSI KARAKTER, NILAI VIRTUAL ITEM DAN KEPUASAN GAME TERHADAP INTENSI PEMBELIAN VIRTUAL ITEM DALAM GAME ONLINE “DOTA II”” Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.
- PenelitianIlmiah.com(2022). “Pengertian Wawancara Terstruktur dan 4 Contohnya” <https://penelitianilmiah.com/wawancara-terstruktur/>. Diakses 15 Juli 2023.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Tillman, B., 2011. *CREATIVE CHARACTER DESIGN*. Kidlington: Focal Press.
- Marantika, A.G. “PERANCANGAN DESAIN KARAKTER UNTUK ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA INFORMASI MENGENAI PERILAKU TOXIC DI DALAM GAME ONLINE” Skripsi, Universitas Telkom, 2022.
- Dewi, Y.S. “PERANCANGAN DESAIN KARAKTER GAME UNTUK MENGENALKAN NILAI FILOSOFIS DALAM SENJATA TRADISIONAL SUMEDANG LARANG” Skripsi, Universitas Telkom, 2021.
- Moleong, L.J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Anindita, M. & Riyanti, M.T. (2016). *Tren Flat Design dalam Desain Komunikasi Visual. Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 1(1), 13.
- Aprianota, S. & Aditia, P. (2020). *Perancangan Pola Hidup Sehat Melalui Media Buku Digital Diary of Fat Girls. e-Proceeding of Art & Design*, 7(2), 1200.