

DAFTAR PUSTAKA

- Wiana, W., Barliana, M. S., & Riyanto, A. A. (2021). The Effectiveness of Using Interactive Multimedia Based on Motion Graphic in Concept Mastering Enhancement and Fashion Designing Skill in Digital Forma. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(2).
- Alam, K., Suryatna, U., & Kusumadinata, A. A. (2020). Improving Student Literacy Skills Through Visual Communication Media. *Indonesian Journal of Social Research*, 2(2), 126-133.
- Alisyahbana, A. T. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Mata Remaja. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 2(4), 582-589.
- Annechien E. G. Haarman, C. A. (2020). The Complications of Myopia: A Review and Meta-Analysis. *Investigative Ophthalmology & Visual Science*, 61(4).
- Chasanah, N., & Pranoto, Y. K. (2023). Parental Guidance for Gadget Use during Early Childhood. *JURNAL PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN*, 56(3), 501-508.
- Fitriana, Ahmad, A., & Fitria. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja dalam Keluarga. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi*, 5(2), 182-194.
- Hsu, C.-M. Y.-F. (2017). New Perspective on Visual Communication Design Education: An Empirical Study of Applying Narrative Theory to Graphic Design Courses. *International Journal of Higher Education*, 6(2), 181-192.
- Ihwanah, A. (2022). THE IMPACT OF GADGET USE ON ONLINE LEARNING. *JURNAL SCIENTIA*, 11(1), 232-235.
- Jamal, I. N., & Mustaffa, N. (2023). The Impact of Visual Communication on Students' Learning Experience Towards Memory Recognition and Enhancement. *AL-I'LAM: Journal of Contemporary Islamic Communication and Media*, 3(1), 179-196.
- li, J. (2025). The association between smartphone use and myopia progression in children: a prospective cohort study. *BMC Pediatrics*, 25(57).
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55-64.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Nisaussholihah, N., Rahmawati, L., & Purnama, D. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kejadian Miopia Pada Anak Usia Sekolah (4-17 Tahun) di Poli Mata Rumah Sakit Islam Jemursari Surabaya. *Jurnal Kesehatan Indonesia (The Indonesian Journal of Health Science)*, 13(1), 42-51.

- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000-1010.
- Nur Ilyia Amani Abdul Nasir, N. A. (2024). Visual Analysis Study of Motion Graphic Effect as Visual Communication for Mental Health Empowerment. *Idealogy Journal*, 9(2), 49-54.
- Pratiwi, R. G., & Malwa, R. U. (2021). AKTOR YANG MEMPENGARUHIKECANDUANGADGET TERHADAP PERILAKU REMAJA. *Jurnal Ilmiah Psyche*, 15(2), 105-112.
- Romadonah, E. S. (2019). Media Pembelajaran Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran. *Utile: Jurnal Kependidikan*, 5(2), 150–160.
- Rustan, S. (2018). *Layout: Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Safitri, E., Purwitaningtyas, R. Y., & Nuzula, F. (2023). Pengaruh Warna terhadap Short Term Memory pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Rustida*, 10(1).
- Sidabutar, L., Adhitya, T., Wong, F., Rici, M., & Wibisono, Y. P. (2019). ANALISIS PENGARUH GAME ONLINE MOBILE TERHADAP KESEHATAN MATA PADA. *Proceeding SINTAK 2019: Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Aplikasi Komputer* (pp. 465-470). Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Syifa, A. (2020). Intensitas penggunaan smartphone, prokrastinasi akademik, dan. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 10(1), 83-96.
- Syilvani, Sukaesih, N. S., & Ningrum, D. (2024). Durasi Screen Timedengan Gangguan Tidur Remaja. *KEPO: Jurnal Keperawatan Profesional*, 5(1), 70-77.
- Wiana, W., Barliana, M. S., & Riyanto, A. A. (2018). The Effectiveness of Using Interactive Multimedia Based on Motion Graphic in Concept Mastering Enhancement and Fashion Designing Skill in Digital Forma. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(2), 4-12.