

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, Z. (2016). Dampak Teknologi Digital Terhadap Perubahan Konsumsi Media Masyarakat. *KOMUNIKOLOGI: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 13(2).
- Nahriyah, S. A. (2017). Tumbuh kembang anak di era digital. *Risalah*, 4(1), 65-74.
- Rizqi, H., & Inayati, H. (2019). Dampak psikologis bulliying pada remaja. *Wiraraja Medika: Jurnal Kesehatan*, 9(1), 31-34.
- Cahyaningtyas, R., & Iriyani, S. (2015). Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Pada SMPN 3 Tulakan, Kecamatan Tulakan Kabupaten Pacitan. *Program Studi Teknik Informatika Universitas Yudharta Pasuruan*.
- Ramadhania, K. P., & Soewito, B. M. (2023). Perancangan Motion Comic dengan Tema Tokoh Pewayangan Jawa 'Punakawan' sebagai Media Pengenalan Warisan Budaya Indonesia. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 11(3), F90-F96.
- Selvia, S. (2020). Perancangan motion comic sebagai media edukasi tentang kepedulian terhadap gangguan kecemasan sosial pada remaja. *Intuisi: Jurnal Psikologi Ilmiah*, 12(1), 48-65.
- Carenzino, I., Limbong, E. G., & Raharja, D. M. (2022). Motion Comic Pengenalan Ilmuwan Muslim Abbas Ibnu Firnas. *Jurnal Desain*, 9(2), 259-274.
- Sukmawati, I., Fenyara, A. H., Fadhilah, A. F., & Herbawani, C. K. (2021). Dampak Bullying Pada Anak Dan Remaja Terhadap Kesehatan Mental. In *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan Masyarakat 2022* (Vol. 2, No. 1, pp. 126-144).
- Syavika, N., Pratiwi, R., Sahputra, D., Saragih, M. P. D., & Daulay, A. A. (2023). Bentuk Emosi Bullying dan Korban Bullying di Sekolah (Studi Kasus SMP Negeri 27 Medan). *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 23(1), 741-745.
- Sukarno, I. S., & Setiawan, P. (2014). Perancangan motion graphic ilustratif mengenai majapahit untuk pemuda-pemudi. *Visual Communication Design*, 3(1), 180396.
- Handayani, P., & Koeswanti, H. D. (2020). Pengembangan media komik untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 396-401.