

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A., Parasit, L., & Yanti (2023). Penyimpangan Sosial Perilaku Judi Dan Dampaknya Terhadap Keharmonisan Keluarga: Studi Kasus Tiga Keluarga di Kelurahan Takimpo, Kabupaten Buton. *Jurnal Sosiologi Miabhari*, 1(1), 86-106.
- Addiyansyah, W., & Rofi'ah (2023). Kecanduan Judi *Online* Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. *MANIFESTO Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, Dan Budaya*, 1(1), 13-22.
- Aini, N., Ruhardi, R., & Agustiani, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Poster terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di MI Muhammadiyah Ngadirejan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 23909-23914.
- Aka, K. A. (2019). Integration Borg & Gall (1983) and Lee & Owen (2004) models as an alternative model of design-based research of interactive multimedia in elementary school. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1318, No. 1, p. 012022). IOP Publishing.
- Al Hakim, I., & Dewi, R. N. (2024). Studi Literatur: Bahaya Judi *Online* Terhadap Diri Sendiri dan Keharmonisan Keluarga. *Diversity Guidance and Counseling Journal*, 2(1), 56-77.
- Aprilia, Z. (2024). 5 Tahun Terakhir Transaksi Judi *Online* Warga RI Melonjak 8.136,77%. CNBC Indonesia. <https://www.cnbcindonesia.com/market/20240506193944-17-536198/5-tahun-terakhir-transaksi-judi-online-warga-ri-melonjak-813677>.
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 4(4), 994-1003.
- Biro Humas Kementerian Kominfo. (2023). Judi *Online* Merajalela, Kominfo Serius Gencarkan Pemberantasan. Situs Kominfo. <https://www.komdigi.go.id/berita/siaran-pers/detail/siaran-pers-no-327-hm->

[kominfo-09-2023-tentang-judi-online-merajalela-kominfo-serius-gencarkan-pemberantasan.](#)

Cornelius, J. (2016). *The 10 Commandments of Visual Communication*. DesignMantic. <https://medium.com/ninelabs/10-commandments-of-visual-communication-218d9fc87e10>.

Burlian, P. (2022). *Patologi sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.

Fandi, M. (2023). Hubungan Antara Dukungan Sosial dan Motivasi Internal dalam Bermain Judi Online. *The Relationship Between Social Support and Internal Motivation in Playing Online Gambling*. Doctoral dissertation, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.

Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Hafiz, S. E., Naully, M., Milla, M. N., Pitaloka, A., Takwin, B., Hakim, M. A., & Moningka, C. (2018). *Psikologi sosial: Pengantar dalam teori dan penelitian*. Jakarta: Salemba Humanika.

Hatimatunnisani, H., Nurfadillah, H., Wasti, M., Rika, P., & Maharani, R. (2023). Maraknya Judi Online dan Dampaknya Terhadap Pengelolaan Keuangan di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Salah Satu Perguruan Tinggi Swasta Di Bandung). *Jurnal Sosio dan Humaniora (SOMA)*, 2(1), 130-136.

Jadidah, I. T., Lestari, U. M., Fatiha, K. A. S., Riyani, R., & Wulandari, C. A. (2023). Analisis maraknya judi online di Masyarakat. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesia*, 1(1), 20-27.

Janna, N. M., & Herianto, H. (2021). Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan SPSS.

Karja, I. W. (2021, November). Makna warna. In *Prosiding Bali Dwipantara Waskita: Seminar Nasional Republik Seni Nusantara* (Vol. 1).

- Kristina, S. A., Prabandari, Y. S., & Sudjaswadi, R. (2007). Perilaku Pengobatan Sendiri yang Rasional pada Masyarakat. *Berita Kedokteran Masyarakat*, 23(4), 176-183.
- Latumaerissa, D., Patty, J. M., & Tuhumury, C. (2021). Fenomena Judi Toto Gelap (Togel) Online Pada Masyarakat (Kajian Kriminologi). *Jurnal Belo*, 7(2), 236-255.
- Lestari, Y. D., Permatasari, L., & Hamidah, N. (2021). Pengaruh pendidikan kesehatan reproduksi remaja melalui media animasi terhadap perubahan pengetahuan dan sikap pada siswi SMP di Pondok Pesantren Nurul Jadid. *Ovary Midwifery Journal*, 3(1), 1-9.
- Lette, A. R., Fitri, H. N., & Jumetan, M. A. (2023). Penyuluhan Dampak Negatif Minuman Keras dan Pembagian Poster pada Siswa SMA Negeri 1 Amabi Oefeto, Kabupaten Kupang. *JPkMI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia)*, 4(4), 243-251.
- Mahdalena, V., Handayani, L., & Uljanatunnisa, U. (2023). Microblogging Design for Education in Visual Message. *International Journal of Management, Entrepreneurship, Social Science and Humanities*, 6(1), 25-44.
- Mahendra, E. R., Siantoro, G., & Pramono, M. (2021). Pengembangan komik pendidikan sebagai media pembelajaran dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 9(1), 279-279.
- Meswari, A. S., & Ritonga, M. (2023). Dampak Dari Judi Online Terhadap Masa Depan Pemuda, Desa Air Buluh Kec. Ipuh Kab. Mukomuko Provinsi Bengkulu. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(5), 2097-2102.
- Pakpahan, M., Siregar, D., Susilawaty, A., Tasnim, T., Ramdany, R., Manurung, E. I., ... & Maisyarah, M. (2021). *Promosi kesehatan dan perilaku kesehatan. Yayasan Kita Menulis*.
- Priyanti, S. (2011). Pengaruh Pengetahuan Terhadap Sikap Remaja Terhadap Penyakit Yang Menular Akibat Hubungan Seksual Di MAN Mojokerto.

Hospital Majapahit (Jurnal Ilmiah Kesehatan Politeknik Kesehatan Majapahit Mojokerto), 3(2).

Putro, P. C., & Setyadi, D. (2022). Pengembangan Komik Petualangan Zahlen Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 131-142.

Rachmawati, W. C. (2019). *Promosi kesehatan dan ilmu perilaku*. Wineka Media.

Radhitya, G., & Harianti, R. (2024). Pengaruh Media Poster Terhadap Pengetahuan Murid Tentang Bahaya Rokok Di SDN Wanajaya 3 Karawang. *Jurnal Altifani Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(3), 251-257.

Rahmawati, R., Sesrita, A., & Kholik, A. (2024). Pengaruh Media Poster Origami Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 105-116.

Riansyah, R. A., & Assoburu, S. (2024). Strategi Komunikasi Dakwah Tokoh Agama Dalam Mengatasi Perjudian *Online* Pada Remaja Desa Singapura Kecamatan Kikim Barat Kabupaten Lahat. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Sosial Politik*, 1(4), 491-496.

Rosalina, L. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI di SMA YPLP PGRI 2 Tamalate.

Salkind, N. J. (2012). *Exploring Research, Eight Edition*. USA: Pearson Education.

Sari, L. D. K., & Wardani, K. W. (2021). Pengembangan buku cerita bergambar digital untuk meningkatkan karakter tanggung jawab siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1968-1977.

Sawyer, S. M., Azzopardi, P. S., Wickremarathne, D., & Patton, G. C. (2018). The age of adolescence. *The lancet child & adolescent health*, 2(3), 223-228.

Shabur, M. I. A., & Marnelly, R. (2022). Judi sepak bola *online* pada kalangan mahasiswa Muslim di Universitas Islam Riau. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 1(7), 1625-1632.

- Solimun, Fernandes, A. A. R., Nurjannah, & Akhrani, L. A. (2022). *Rancangan Pengukuran Variabel: Angket dan Kuesioner (Pemanfaatan R)*. Malang: Universitas Brawijaya Press.
- Sugiyono, S. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D Cetakan 19*. Bandung: CV Alfabeta.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Waluyanto, H. D. (2005). Komik sebagai media komunikasi visual pembelajaran. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 7(1).
- World Health Organization. (2018). Handout for Module A Introduction. *Department of Child and Adolescent Health and Development*.
- Yadav, P., Chakrabarti, D., & Bisoyi, D. (2014). Typography as a statement of Design. In *International Ergonomics Conference HWWE* (pp. 1-6).
- Zurohman, A., Astuti, T. M. P., & Sanjoto, T. B. (2016). Dampak fenomena judi online terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja (studi di Campusnet Data Media cabang Sadewa Kota Semarang). *JESS (Journal of Educational Social Studies)*, 5(2), 156-162.