

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Budiati, I., Susianto, Y., Adi, W. P., Ayuni, S., Reagan, H. A., Larasty, P., . . . Saputri, V. G. (2018). *Statistik gender tematik: Profil generasi milenial Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak
- Chipman, A. (2021). *UX/UI design 2022: A complete beginners to pro step by step guide to ux/ui design and mastering the fundamentals of web design with latest tips & techniques*. Publikasi Pribadi
- Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5<sup>th</sup> ed.). Amerika Serikat: SAGE Publications
- Direktorat Standarisasi Produk Pangan, Deputi Bidang Pengawasan Keamanan Pangan dan Bahan Berbahaya, & Badan Pengawas Obat dan Makanan. (2013). *Pedoman pangan jajanan anak sekolah untuk pencapaian gizi seimbang*. Jakarta: Direktorat Standarisasi Produk Pangan, Deputi Bidang Pengawasan Keamanan Pangan dan Bahan Berbahaya, & Badan Pengawas Obat dan Makanan
- Garrett, J. J. (2011). *The elements of user experience: User-centered design for the web and beyond* (2<sup>nd</sup> ed.). Amerikat Serikat: New Riders
- Griffey, J. (2020). *Introduction to interactive digital media: Concept and pratice*. New York: Routledge
- Haller, K. (2019). *The little book of colour: How to use the psychology of colour to transform your life*. London: Penguin Books
- IDEO.org. (2015). *The field-guide to human-centered design* (1<sup>st</sup> ed.). Kanada
- Kim, S., Song, K., Lockee, B., & Burton, J. (2018). *Gamification in learning and education: Enjoy learning like gaming*. Switzerland: Springer

- Landa, R. (2010). *Advertising by design: Generating and designing creative ideas across media* (2<sup>nd</sup> ed.). New Jersey: John Wiley & Sons
- Landa, R. (2011). *Graphic design solutions* (4<sup>th</sup> ed.). Amerika Serikat: Wadsworth Cengage Learning
- Male, A. (2017). *Illustration: A theoretical & contextual perspective* (2<sup>nd</sup> ed.). London: Bloomsbury
- Martin, B. & Hanington, B. (2012). *Universal methods of design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design Effective solutions*. Rockport Publisher: Amerika Serikat
- Rustan, S. (2009). *Layout: Dasar & penerapannya* (2<sup>nd</sup> ed.). Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Subdirektorat Publikasi dan Kompilasi Statistik. (2021). *Statistik Indonesia 2021*. Jakarta: Badan Pusat Statistik
- Sihombing, D. (2015). *Tipografi dalam desain grafis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Tidwell, J., Brewer, C., & Valencia, A. (2020). *Designing interfaces: Patterns for effective interactive design* (3<sup>rd</sup> ed.). Kanada: O'Reilly Media
- Tondreau, B. (2019). *Layout essentials: 100 design principles for using grids*. Amerika Serikat: Rockport
- Jurnal**
- Amalia, D. S., Nuzrina, R., Gifari, N., Angkasa, D., & Sitoayu, L. (2021). Hubungan kebiasaan menonton mukbang, pengetahuan gizi dan tingkat stres dengan perubahan perilaku makan negatif pada penggemar mukbang di mesia sosial instagram. *Jurnal of Nutrition College*, 10(2), 105-111. <https://doi.org/10.14710/jnc.v10i2.29142>
- Anjani, L., Mok, T., Tang, T., Oehlberg, L., & Goh, W.B. (2020). Why do people watch others eat food? An empirical study on the motivations and

practices of mukbang viewers. *Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1-13.

<https://doi.org/10.1145/3313831.3376567>

- Furkan, Rusdin, & Shandi, S. A. (2021). Menjaga daya tahan tubuh dengan olahraga saat pandemi corona covid-19. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 5(1), 424-430. <http://dx.doi.org/10.36312/jisip.v5i1.1748>
- Hermawanto, A. & Wardani, L. M. I. (2021). Tontonan dan pola berpikir. *Buletin KPIN (Konsorsium Psikologi Ilmiah Nusantara)*, 7(7). <https://buletin.kpin.org/index.php/arsip-artikel/812-tontonan-dan-pola-berpikir>
- Kircaburun, K., Harris, A., Calado, F., & Griffiths, M. D. (2021). The psychology of mukbang watching: A scoping review of the academic and non-academic literature. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 19(6), 1190–1213. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00211-0>
- Margawati, A., Wijayanti, H.S., Faizah, N.A., & Syaher, M.I. (2020). Hubungan menonton video mukbang autonomous sensory meridian response, keinginan makan dan uang saku dengan asupan makan dan status gizi mahasiswa. *Jurnal Gizi Indonesia (The Indonesian Journal of Nutrition)*, 8(2), 102-109. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/jgi/article/view/28147/17271>
- Setyanigrum, D. A. W. (2020). Pentingnya olahraga selama pandemi covid-19. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 3(4), 166-168. <https://doi.org/10.18051/JBiomedKes.2020.v3.166-168>
- Sulistyowati, Y., Ariestanti, Y., & Widayati, T. (2019). Ada hubungan konsumsi fast food dengan kejadian gizi lebih pada remaja di perkotaan. *Jurnal Biomedika dan Kesehatan*, 3(1), 83-89. <http://ejournal.urindo.ac.id/index.php/jukmas/article/view/618/520>
- Utami, H. D., Kamsiah, & Siregar, A. (2020). Hubungan pola makan, tingkat kecukupan energi, dan protein dengan status gizi pada remaja. *Jurnal*

*Kesehatan*, 11(2), 279-286. <http://ejurnal.poltekkes-tjk.ac.id/index.php/JK/article/view/2051/1157>

Wurst, C. M., Ruggieri, M., & Allison, K. C. (2017). Disordered eating and obesity: Associations between binge-eating disorder, night-eating syndrome, and weight-related comorbidities. *ANNALS of the New York Academy of Science*, 1411(1), 96-105. <https://doi.org/10.1111/nyas.13467>

#### Website

Adrian, K. (2020, Oktober 3). *Dampak positif dan negative dari menonton video mukbang bagi kesehatan*. Alodokter. <https://www.alodokter.com/dampak-positif-dan-negatif-dari-menonton-video-mukbang-bagi-kesehatan>

CNN Indonesia. (2021, Maret 4). *Kasus obesitas di Indonesia kian mengkhawatirkan*. CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20210304152134-255-613752/kasus-obesitas-di-indonesia-kian-mengkhawatirkan>

Ellis, M. (2019). *Logotype vs. logomark vs. logo: What is the difference?*. 99designs. <https://99designs.com/blog/logo-branding/logotype-vs-logomark-vs-logo/>

Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (n.d.). *Diet seimbang*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia: Direktorat Promosi Kesehatan dan Pemberdayaan Masyarakat. [https://promkes.kemkes.go.id/wp-content/uploads/pdf/publikasi\\_materi\\_promosi/Informasi%20CERDIK/5.%20Diet%20Seimbang\\_425x28.5mm.pdf](https://promkes.kemkes.go.id/wp-content/uploads/pdf/publikasi_materi_promosi/Informasi%20CERDIK/5.%20Diet%20Seimbang_425x28.5mm.pdf)

Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2014, Agustus 12). *Permenkes nomor 41 tahun 2014 tentang pedoman gizi seimbang*. JDIIH BPK RI: Database Peraturan. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/119080/permenkes-no-41-tahun-2014>

- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2018, Agustus 28). *Apa saja bahaya obesitas bagi kesehatan*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. <http://p2ptm.kemkes.go.id/infographic-p2ptm/obesitas/apa-saja-bahaya-obesitas-bagi-kesehatan#:~:text=Obesitas%20berisiko%203%20kali%20lipat,mengakibatkan%20menurunnya%20tingkat%20kesuburan%20reproduksi>
- Yovita, N. V. (2021, Desember 15). *Alasan seafood baik untuk kesehatan*. Klikdokter. <https://www.klikdokter.com/info-sehat/read/3417161/alasan-seafood-baik-untuk-kesehatan#:~:text=Seafood%20ternyata%20menyimpan%20beragam%20khasiat%20bagi%20kesehatan.&text=Klikdokter.com%2C%20Jakarta%20Seafood%20merupakan,dan%20asam%20lemak%20omega%2D3>
- Zhulidin, A. (2019, Oktober 9). *Digging deep in layout grids in mobile apps design*. UX Collective. <https://uxdesign.cc/digging-deep-in-layout-grids-in-mobile-app-design-ef07ace5b291>

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA