

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Ambrose, G. & Harris, P. (2005). *Basic Design Layout*. UK: Ava Publishing Sa.
- Bard, Jon. (2012). *11 Steps to Writing Your First Children's Book*. Columbia: Children's Book Insider, LCC
- Dameria, Anne. (2012). *Designer Handbook Dalam Produksi Cetak dan Digital Printing*. Jakarta : Link Match Graphic.
- Gulo, W. (2002). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia
- Haslam, Andrew. (2006). *Book Design*. UK : Laurance King Publishing
- Kusrianto. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : CV ANDI OFFSET.
- Nurihsan, Juntika dan Mublar Agustin. (2011). *Dinamikan Perkembangan Anak dan Remaja: Tinjauan Psikologi, Pendidikan, dan Bimbingan*. Bandung: Rafika Aditama.
- Scout, Mcloud. (1993). *Memahami Komik*. New York.: Reinventing comics
- Soewardikoen. (2013). *Metodologi Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir*. Bandung : CV Dinamika Komunika
- Suwarno, Wiji. (2011). *Perpustakaan & Buku: Wacana Penulisan & Penerbitan*: Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Rothlein, Liz dan Anita Meyer Meinbach. (1991). *The Literature Connection* USA: Scot, Foresman an Company Glenview, Illinois London.
- Rustan, Suriyanto. (2009). *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Suriyanto. (2011). *Huruf Font Tipografi*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.

Jurnal :

Sandus, M. (2018). *The Impact of Using Gadget on Children*. Lahore: : Journal of Depression and Anxiety. Vol. 7 No. 1

Internet :

Maharani, Novira. (2018), *Alasan Buku Lebih Baik Ketimbang Gadget*, di akses pada student.cnnindonesia.com (13 Juli 2018, 20.32)

Susilawati, Desy. (2016), *Psikolog Ungkap Daftar Bahaya Anak Bermain Gawai*, Diakses pada republika.co.id (Januari 2018, 09.28)

Widya, Aditya Putri, (2017), *Bijak Mengenal Gawai pada Anak-anak*, di akses pada tirto.id (25 Januari 2018, 09.48)

Lain-lainnya :

www.mizan.com