

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Chapin, J. P 2009. *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono*. Jakarta : Rajawali Pers

Dawson, Catherine. 2010. *Metode Penelitian Praktis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Dennis, Fitriyan. A. 2008. *Bekerja Sebagai Sutradara*. Jakarta : Erlangga

Effendi, Onong U. 2004. *Dinamika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Hayward, Susan. 2000. *Cinema Studies : Key Concepts*. London: Routledge

Javandalasta, Panca. 2011. *5 Hari Mahir Bikin Film*. Surabaya: Mumtaz Media.

Hastuti. 2012. *Psikolog Perkembangan Anak: Cara pintar mendampingi anak*. Yogyakarta: Tugu Publisher.

Katz, Steve D. 1991. *Film Directing Shot By Shot*. America : MichaelWiese Productions

Mamet, David. 1992. *On Directing Film*. New York : Penguins Books

Prakosa, Gotot. 2001. *Ketika Film Pendek Bersosialisasi*. Jakarta: Penerbit Layar.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.

### Internet

Chen & chang, 2008. Faktor yang mempengaruhi *game online addiction*. Diakses dari [www.asia.edu.com](http://www.asia.edu.com) (25 februari 2020)

CNN Indonesia, Tim.2019. Anak – anak ‘Generasi *Gadget*’ Dan Tantangan Pola Asuh. Diakses dari [www.cnnindonesia.com](http://www.cnnindonesia.com) (09 Maret 2020)

Dancow.com. 2017. Siapakah Anak Generasi Alpha yang sebenarnya?. Diakses dari [www.dancow.co.id](http://www.dancow.co.id) (10 Februari 2020).

Kompas.com.2020. Generasi Alpha Sangat Melek Teknologi, Orang Tua Harus Bagaimana?. Diakses dari [www.kompas.com](http://www.kompas.com) (09 Maret 2020)

Metta. 2015. Kapan waktu yang tepat memperkenalkan gadget pada anak. Diakses dari [www.bidanku.com](http://www.bidanku.com) (20 Maret 2020)

### **Jurnal**

Adriyanto, Andreas Rio. 2019. *Memahami Perilaku Generasi Z Sebagai Dasar Pengembangan Materi Pembelajaran Daring*. Bandung : Institut Teknologi Bandung

Ardana, Reswari Ayu Pitaloka. 2013. *Dampak Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Dampak Konsumsi Game Online)*. Jakarta.

AC Nielsen. 2010. *Mobile Youth Around the World*. New York: AC Nielsen.

Ardianto, Elvinaro. Lukiat Komala. 2005. *Komunikasi Massa : Suatu Pengantar pesan*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media

Derry, I. 2013. *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Fakto-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Jakarta: Bisakimia.

Putra, I Dewa Alit Dwija. 2019. *Penggunaan Smartphone Di Anak Usia Dini, Melalui Merancang Buku Parenting Ilustrasi*. Bandung : Universitas Telkom Fakultas Industri Kreatif

Rahman, Yanuar. 2020. *Perancangan Purwarupa Kartu Belajar Bertekstur Sebagai Media Untuk Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini*. Bandung : Universitas Telkom Fakultas Industri Kreatif

Yanuar Surya Putra .2016. *Teori Perbedaan Generasi*. Surakarta : Universitas  
Sebelas Maret