

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

Asti, R. D. (2019). PARENTING 4.0 Mendidik Anak Di Era Digita. Diterbitkan oleh Caesar Media Pustaka.

Rahmawati, D., Deddy, M., Amar, B. R. (2021) KECANDUAN GAME ONLINE. Diterbitkan oleh Program Humas Universitas Indonesia.

Soewardikoen, Widiatmoko Didit. (2021). Metodologi Penelitian Edisi Revisi. Diterbitkan oleh PT Kanisius.

Subagijo, Azimah. (2020). DIET & DETOKS GADGET. Diterbitkan oleh Penerbit Noura Books.

Swasty, Wirania. (2016) BRANDING Memahami dan Merancang Strategi Merek. Diterbitkan oleh PT REMAJA ROSDAKARYA.

Jurnal Artikel

Ariston, Y., Guru Sekolah Dasar, P., & Singkawang, S. (2018). Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86–91.

Bintari, R. H. (2021). Kecanduan Gadget di Masa Pandemi covid-19 pada Siswa Kelas XII MIPA SMAN 1 Sutojayan Kabupaten Blitar. *Jurnal Kesehatan Hesti Wira Sakti*, 8(2). <https://doi.org/10.47794/jkhws.v8i2.294>

Dinda Puput Oktafia, Noor Yunida Triana, R. L. S. (2021). Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak Usia Pra Sekolah: literatur review. *Jurnal Kesehatan*, 4(1), 31–47.

- Fauziawati, W. (2015). Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Teknik Diskusi Kelompok. *PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(2), 115.
<https://doi.org/10.12928/psikopedagogia.v4i2.4483>
- Hasiana, V., & Desintha, S. (2015). Kampanye Aktivitas Pola Tidur Sehat Pada Remaja. *EProceedings of Art & Design*, 2(1).
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/2399>
- L. Nurul, A. Patra, H. Dicky, . (2015). Perancangan Buku Bergambar Pengenalan Permainan Tradisional Jawa Barat Dengan Batu Sebagai Alat Bermain Untuk Anak. *EProceedings of Art & Design*, 2(3), 1110.
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/viewFile/3712/3518>
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Hidayat, A. D., & Hidayat, D. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Modifikasi Sepeda Motor Retro Klasik. *E-Proceeding of Art & Design*, 6(1), 46–55.
<https://libraryproceeding.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/8810/8676>
- S, A. R. S., Siswanto, R. A., & Supriadi, O. A. (2022). *PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL DAN MEDIA PROMOSI KAMPANYE SOSIAL COMPUTER VISION SYNDROME UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN AKAN KESEHATAN MATA DITENGAH PANDEMI COVID-19 Design of Visual Identity and Social Media Promotion of Computer*

Vision Syndrome Social Campaign to Increase Awareness of Eye Health in Covid-19 Pandemic. 9(3), 1562–1617.

Sumber lain

Aditya, Rifan. (2021). Klasifikasi Jenis-jenis Warna dan Namanya Yang Perlu Anda Ketahui
<https://www.suara.com/tekno/2021/10/02/124456/klasifikasi-jenis-jenis-warna-dan-namanya-yang-perlu-anda-ketahui> Diakses pada tanggal 29 Juni 2022

Agung. (2020). Apa itu motion graphic?
<https://www.konsepotion.com/2020/08/25/apa-itu-motion-graphic/>
Diakses pada tanggal 30 Juni 2022

Ammariah, Hani. (2021). Mempelajari Unsur dan Prinsip Desain Grafis | SMK Kelas 10 <https://www.ruangguru.com/blog/unsur-dan-prinsip-dasar-desain-grafis> Diakses pada tanggal 29 Juni 2022

Cara membuat pengingat di hp Android dan iPhone. (2021).
<https://www.cadamedia.com/cara-membuat-pengingat-di-hp> Diakses pada tanggal 30 Juni 2022

Fuji Astuti, Novi. (2021). Parenting adalah Pola Asuh Orang Tua terhadap anak, Kenali Jenis-jenisnya <https://www.merdeka.com/jabar/parenting-adalah-pola-asuh-orang-tua-terhadap-anak-kenali-jenis-jenisnya-kl.html> Diakses pada tanggal 22 Mei 2022

Indonesia Baik. (2021). 7 Provinsi Paling Banyak Penduduknya
<https://indonesiabaik.id/infografis/7-provinsi-paling-banyak-penduduknya>
Diakses pada tanggal 21 Mei 2022

Jenis logo yang cocok untuk bisnis anda. (2020).

<https://www.graphie.co.id/blog/56/jenis-logo-yang-cocok-untuk-bisnis-anda> Diakses pada tanggal 30 Juni 2022

Karunia, Vanya. (2021). Pengertian campuran warna, jenis, dan contohnya

<https://www.kompas.com/skola/read/2021/11/15/140000069/pengertian-campuran-warna-jenis-dan-contohnya#:~:text=dalam%20Kehidupan%20Manusia-.Warna%20netral,netral%20adalah%20hitam%20dan%20putih.> Diakses pada tanggal 29 Juni 2022

Komisi Perlindungan Anak Indonesia. 2020. Profil KPAI Sejarah Komisi Perlindungan Anak Indonesia, Tugas KPAI, Visi, dan Misi

<https://www.kpai.go.id/profil> Diakses pada tanggal 18 Mei 2022

Kompasina. (2021). Perbedaan Font Serif dengan Sans-Serif

<https://www.kompasiana.com/opraywinter/5c5be460677ffb1bf94d8bd3/perbedaan-font-serif-dengan-sans-serif> Diakses pada tanggal 22 Mei 2022

Meliyana, Elizabeth. (2018). AISAS Model.

<https://bbs.binus.ac.id/gbm/2018/08/13/aisas-model/> Diakses pada tanggal 27 Mei 2022

Nur, Siti. (2021). Cara menyembunyikan aplikasi di hp android dan iphone

dengan mudah <https://katadata.co.id/safrezi/digital/61aeca645f804/cara-menyembunyikan-aplikasi-di-hp-andorid-dan-iphone-dengan-mudah> Diakses pada tanggal 30 Juni 2022

Olivia. (2021). 15 Jenis Cerita Fiksi Apa Saja Ya

<https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5788634/15-jenis-cerita-fiksi-apa-saja-ya> Diakses pada tanggal 21 Mei 2022

Prawiro, M. (2019). Pengertian Gadget: Arti, Fungsi, dan Jenis-jenis Gadget

<https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/pengertian-gadget.html> Diakses pada tanggal 27 Mei 2022

Psikologi Multitalent. (2015). Teori Psikologi Kepribadian Individual Menurut Alfred Alder <https://www.psikologimultitalent.com/2015/10/teori-psikologi-kepribadian-individual.html> Diakses pada tanggal 19 Mei 2022

Savitra, Khanza. 4 Teori Psikologi Perkembangan Menurut Para Ahli <https://dosenpsikologi.com/teori-psikologi-perkembangan> Diakses pada tanggal 27 Mei 2022

Shankar, Horton. 2015. Ambient Media: advertising's new media opportunity? <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02650487.1999.11104763> Diakses pada tanggal 7 Juni 2022

SmartDigiparents. (2018). Pemanfaatan fitur kids pada perangkat android Samsung <https://smartdigiparents.com/2018/05/25/pemanfaatan-fitur-kids-mode-pada-perangkat-android-samsung/> Diakses pada tanggal 30 Juni 2022

Thabroni, Gamal. (2022). Gambar Ilustrasi – Pengertian, Otologi, Jenis, Fungsi & Contoh <https://serupa.id/gambar-ilustrasi-pengertian-ontologi-jenis-fungsi-contoh/> Diakses pada tanggal 9 Mei 2022

Thabroni, Gamal. (2022). Pengertian Desain (Lengkap) berdasarkan Pendapat Para Ahli <https://serupa.id/pengertian-desain/> Diakses pada tanggal 9 Mei 2022

We Are Social. (2022). Digital 2022 Report <https://www.hootsuite.com/newsroom/press-releases/digital-2022-report> Diakses pada tanggal 27 Mei 2022