

## PERANCANGAN STRATEGI KOMUNIKASI VISUAL TENTANG PENGUNAAN GAME ONLINE PADA GADGET YANG BERLEBIHAN PADA ANAK-ANAK

Anggita Choirunnisa<sup>1</sup>, Riky Azharyandi Siswanto<sup>2</sup> dan Asep Kadarisman<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1,  
Terusan Buahbatu - Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257  
anggichrns@student.telkomuniversity.ac.id, rikyiswanto@telkomuniversity.ac.id,  
kadarisman@telkomuniversity.ac.id<sup>3</sup>

**Abstrak:** Pada perancangan ini penulis didasari oleh fenomena mengenai anak yang bermain gadget dimana ketika orang tua sibuk bekerja mereka tidak bisa mengawasi kegiatan buah hatinya dalam bermain gadget. Karena hal tersebut, buah hati menjadi tidak bisa mengontrol waktu dalam memainkan gadget. Adapun permasalahan dalam perancangan ini berupa minimnya pengetahuan orang tua tentang bahayanya bermain gadget yang berlebihan. Selain itu perancangan ini memiliki tujuan berupa, Untuk memberi informasi pada orang tua mengenai efek dari penggunaan gadget yang berlebihan pada anak, dan untuk menambah edukasi pada orang tua mengenai efek penggunaan gadget yang berlebihan. Ada pula metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini, diantaranya observasi, studi pustaka dan wawancara dimana penulis mencari informasi dengan cara berkomunikasi dengan narasumber. Penulis juga memakai metode analisis matriks. Hasil dari perancangan media informasi ini berupa poster digital. Perancangan ini juga memiliki manfaat memberikan informasi sebagai salah satu cara untuk mengedukasi anak dari penggunaan gadget yang berlebihan agar lebih bijak dalam menggunakan waktunya.  
**Keywords:** kampanye sosial, media informasi, gadget, rehat gadget, orang tua

**Abstract:** In this design, the author is based on the phenomenon of children playing gadgets where when parents are busy working they cannot supervise their children's activities in playing gadgets. Therefore, the author designed an information media in a social campaign to invite parents to supervise their children when playing gadgets to be wiser in using their time. The problems in this design are the lack of parental knowledge about the dangers of playing excessive gadgets. In addition, this design has a purpose in the form of, to provide information to parents about the effects of excessive use of gadgets on children, and to add education to parents about the effects of excessive use of gadgets. There are also research methods used in this design, including observation, literature study and interviews in which the authors

*seek information by communicating with resource persons. The author also uses the matrix analysis method. The results of the design of this information media are in the form of digital posters. This design also has the benefit of providing information as a way to educate children from excessive use of gadgets to be wiser in using their time.*

**Keywords:** *social campaign, information media, gadget, gadget break, parents*

## PENDAHULUAN

Saat ini kita sedang berada di zaman teknologi dimana teknologi dapat memberikan informasi serta komunikasi yang sangat besar bagi kehidupan kita. *Gadget* merupakan salah satu dari kemajuan teknologi yang memiliki fungsi yang cukup banyak, mulai dari komunikasi, mencari informasi dan sebagainya. *Gadget* dapat memiliki nilai positif dan negatif, tergantung bagaimana cara kita menggunakannya.

Selain itu saat ini dunia sedang mengalami pandemi yang telah menyebar di berbagai belahan dunia yaitu Covid-19. Terutama di Indonesia yang memiliki banyak penduduk terlebih di pulau Jawa terutama Jawa Barat dengan 48,2 juta jiwa menurut Indonesia Baik tahun 2020. Untuk meminimalisir dampak penjangkitan virus Covid-19 kegiatan belajar mengajar dilakukan di rumah ataupun melakukan pembelajaran *hybrid*.

Jika dilakukan pembelajaran *online* maka pembelajaran menggunakan salah satu media untuk pembelajaran dan juga beraneka macam mulai dari *Smartphone, Laptop, Komputer, Tablet/iPad, Kamera Digital, Headset/Headphone* (Prawiro, 2019). Masa kini karena mudahnya akses internet, selain untuk media pembelajaran, *gadget* juga digunakan untuk memainkan *game online* dari berbagai genre (Abdi, 2020). Pada 2021 rata-rata waktu yang digunakan dalam bermain *game* setiap hari adalah 1 jam, 16 menit dan pada 2022 menjadi 1 jam, 19 menit dimana terjadi peningkatan sebanyak 3,9% (We Are Social, 2022).

Dengan ini peran orang tua dalam mengawasi anak juga harus ikut campur dalam mendampingi anak yang bermain *gadget* dan tidak lebih dari 30 menit per-hari karena dapat menyebabkan kurangnya tidur hingga masalah psikologis.

Berdasarkan permasalahan di atas, yang penulis inginkan adalah: Orang tua dapat mengontrol serta mengedukasi anaknya tentang bahaya serta dampak penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak.

### **Tinjauan Pustaka**

#### ***Perancangan***

Perancangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan proses atau pembuatan merancang.

#### ***Strategi Komunikasi***

Menurut Sugiyama dan Andree AISAS merupakan strategi komunikasi dimana terdapat Attention, Interest, Search, Action, dan Sharing (Meliyana, Elizabeth 2018).

#### ***Teori Desain***

Desain grafis dalam ilmu Desain Komunikasi Visual merupakan tahapan penyampaian informasi yang menggunakan unsur-unsur visual, seperti tipografi, fotografi, serta ilustrasi yang bertujuan untuk memunculkan kesan pada sebuah makna yang akan diberikan. Perinsip-perinsip desain pun ada 8, diantaranya yaitu: Kepaduan (*Unity*), Keselarasan (*Balance*), Rasio (*Proportion*), Penekanan (*Emphasis*), Tempo (*Rhythm*), Kesederhanaan (*Simplicity*), Ruang (*Space*), Kejelasan (*Clarity*).

#### ***Teori Ilustrasi***

Dalam pengertiannya yang umum, ilustrasi dapat diartikan sebagai gambar yang dapat memikat perhatian dan juga memiliki cerita atau tujuan. (Soewardikoen, 2021 : 33).

### ***Teori Warna***

Menurut Marian L. David, warna merupakan sesuatu yang bisa mendorong jiwa seseorang dan juga dapat menjelaskan keadaan hati tiap orang. (Darmaprawira W.A, 2002: 30). Warna juga dibagi menjadi 4, yaitu: warna primer, warna sekunder, warna tersier dan warna netral.

### ***Teori Tipografi***

Tipografi adalah suatu gambaran visual pada gagasan tertulis dimana pemilahan gambaran visual bisa mempersembahkan akibat yang berpengaruh pada bacaan serta kesan pembaca terhadap gagasan yang tertulis. (Soewardikoen, 2021: 32-33). Tipografi dikelompokkan menjadi beberapa, namun 2 diantaranya adalah: tipografi serif dan tipografi san serif.

### ***Teori Layout***

Layout merupakan penyusunan atau tata letak unsur-unsur desain yang disusun secara rapi dengan maksud untuk menarik minat baca terhadap pembaca. Layout juga gabungan dari unsur gambar dimana itu ilustrasi ataupun fotografi yang disatukan dengan tulisan, kata, ataupun kalimat (Soewardikoen, 2021: 32).

### ***Grid***

Grid merupakan garis mendatar ataupun garis tegak yang terhubung satu sama lain dan membagi halaman kerja sebagai beberapa bagian. (Hidayat, 2019).

### ***Poster***

Poster secara garis besar didefinisikan sebagai media informasi untuk memikat perhatian audiens. (Agung, 2022). Poster juga dikelompokkan menjadi 2 yaitu poster cetak dan poster digital. Poster pun berbagai macam mulai dari poster niaga, poster kegiatan, poster pendidikan, poster layanan masyarakat, dan juga poster karya seni.

### **Logo**

Logo pada dasarnya bermula dari Bahasa Yunani yaitu *logos*, yang berarti kata, pikiran ataupun akal budi. (Swasty, 2016: 41). Logo dikelompokkan menjadi beberapa, diantaranya: Lettermark, Wordmark, Pictorial, Abstrak, Maskot, Kombinasi dan juga Emblem.

### **Motion Graphic**

Motion graphic adalah sebuah elemen grafis yang digerakkan dimana berfungsi untuk menyampaikan informasi. (Agung, 2020).

### **Kampanye**

Menurut Vidie Hasiana dalam Siti Desintha (2015) Kampanye merupakan kegiatan komunikasi yang sudah direncanakan dimana memiliki maksud untuk menumbuhkan risiko tertentu oleh beberapa khalayak dengan dikerjakan secara terus menerus pada beberapa waktu dimana aksi tersebut juga dapat dikatakan sebagai suatu gerakan atau aksi.

### **Teori Psikologi**

Menurut Alfred Adler, manusia merupakan makhluk individual dimana memiliki motivasi dengan dukungan sosial yang sudah ada sejak mereka ada di dunia. Menurut Alfred alam bawah sadar manusia adalah sesuatu yang penting pada kepribadian yang ada pada diri seseorang. (Psikologi Multitalent, 2015). Teori psikologi dibagi menjadi 4, yaitu: Teori Psikodinamik, Teori Kognitif, Teori Kontekstual, dan Teori Perilaku.

### **Teori Parenting**

Menurut Jerome Kagam, pengasuhan merupakan beberapa ikatan mengenai sosialisasi terhadap buah hati. Dimana terdiri dari apa saja yang harus orang tuanya lakukan supaya bisa konsisten dan ikut serta dalam mendidik buah hati (Fuji Astuti, 2021).

## METODE PENELITIAN

### Pengumpulan Data

Pada metode ini dilakukan dengan pencarian data dengan cara kualitatif, dimana pengumpulan data dilakukan dengan cara mengamati lingkungan sekitar, dan juga pengumpulan data dengan cara studi pustaka dan juga wawancara.

### Analisis Data

Analisis data berupa pengumpulan data yang selanjutnya menganalisis konten visual dengan menggunakan matriks perbandingan.

### Wawancara

Menurut narasumber Ibu Hira Yuki Molira, Anak usia pra-sekolah-sekolah dasar kurang baik jika diberikan *gadget* karena dapat membuat anak tersebut kurang berinteraksi, dan biasanya anak-anak menggunakan *gadget* adalah sebagai media untuk pelariannya dan media informasi dapat menjadi media pembantu untuk mengatasi anak yang kecanduan *gadget*. Lalu menurut ibu Patricia Elvira dampak buruk yang dapat terjadi pada anak yang bermain *gadget* adalah terhadap tumbuh kembangnya, biasanya anak menggunakan *gadget* karena faktor pola orang tua dan lingkungan terdekat yang bisa mempengaruhi konsentrasi dan sulit fokus, biasanya dengan cara membatasi waktu anak dalam bermain *gadget* dan mengaktifkan fitur kids dapat menjadi solusi untuk anak yang tidak bisa membagi waktu mereka dalam bermain *gadget*, media informasi juga bisa dijadikan sebagai edukasi. Menurut Ibu Holiah juga proses pembelajaran anak harus didampingi.

Dari hasil wawancara kepada 3 orang tua juga mengatakan bahwa ketiganya setuju apabila anak menggunakan *gadget* namun dengan pengawasan dan dalam waktu yang terbatas salah satu diantaranya mengatakan bahwa anak dapat menjadi terganggu emosinya. Dan biasanya anak-anak menggunakan *gadget* selain untuk belajar adalah untuk bermain *game*. 1 dari 3 orang tua tersebut mengatakan bahwa anak menjadi sulit untuk diminta mengerjakan tugas dan

membuat fokus mereka teralihkan. Dari hasil wawancara ketiga orang tua tersebut juga mengatakan anak akan diberikan *gadget* untuk mengisi waktu jika sudah bosan ataupun jika tugas-tugasnya sudah selesai. Dua dari ketiganya juga biasa menggunakan *gadget* untuk memainkan sosial media berupa *Instagram* dan juga *YouTube*.

### Analisis Matriks Perbandingan

Tabel 1 Matriks Perbandingan Kampanye Sosial

Keterangan	Hands To Hands	Tetap Santai Pakai Gadget	Game Awareness Social Campaign
Logo	 <p>Sumber:  <a href="https://dkv.binus.ac.id/2016/07/20/tugas-akhir-perancangan-komunikasi-visual-kampanye-pencegahan-adiksi-gadget-pada-anak-hands-to-hands/">https://dkv.binus.ac.id/2016/07/20/tugas-akhir-perancangan-komunikasi-visual-kampanye-pencegahan-adiksi-gadget-pada-anak-hands-to-hands/</a></p>	 <p>Sumber:  <a href="https://dkv.binus.ac.id/2018/07/30/perancangan-komunikasi-visual-kampanye-sosial-menjaga-kesehatan-mata-dari-bahaya-gadget/">https://dkv.binus.ac.id/2018/07/30/perancangan-komunikasi-visual-kampanye-sosial-menjaga-kesehatan-mata-dari-bahaya-gadget/</a></p>	 <p>Sumber:  <a href="http://galerifdsk.mercubuan.a.ac.id/perancangan-kampanye-sosial-bahaya-kecanduan-game-online-di-instagram/">http://galerifdsk.mercubuan.a.ac.id/perancangan-kampanye-sosial-bahaya-kecanduan-game-online-di-instagram/</a></p>
Tingkat Audiens	Orang tua dan masyarakat	Orang tua dan masyarakat	Remaja
Konten	Ilustrasi, Teks, Informasi, Edukasi	Ilustrasi, Teks, Informasi	Ilustrasi, Teks, Edukasi

Media	Poster, Handbook, X-Banner, Tatakan Makanan, Billboard.	Poster, Pin, Sticker.	Media Sosial, Poster, Tote Bag, T-shirt, Hand fan, Masker, Mug, Pin, Sticker, Kalender.
Ilustrasi	Gaya visualnya menggunakan gaya kekanak-kanakan serta ceria.	Gaya visualnya menggunakan outline tipis dengan tekstur marker.	Gaya visualnya menggunakan outline tebal dan blocking warna.
Tipografi	Jenis tipografi yang digunakan adalah bentuk freehand lettering.	Jenis tipografi yang digunakan adalah tulisan sans serif.	Jenis tipografi yang digunakan adalah san serif.
Warna	Colorful	Colorful	Colorful
Kekuatan dan Kelebihan	Cetak	Cetak	Cetak

## HASIL DAN DISKUSI

### Konsep Perancangan

#### Konsep Pesan

Pesan yang ingin penulis sampaikan pada perancangan strategi komunikasi visual tentang bahaya penggunaan gadget berlebih pada anak adalah berisi tentang akibat dari penggunaan game online pada gadget yang berlebih.

#### Konsep Kreatif

Gaya ilustrasi yang akan dipakai dalam pembuatan media informatif untuk bijak dalam menggunakan waktunya ketika bermain gadget adalah gaya



gambar semi-realis karena lebih sederhana sehingga bisa diperuntukan untuk orang tua.

### Konsep Media

#### Media Utama

Pada perancangan mengenai bahaya kecanduan *gadget* berlebih pada anak terdiri dari 2 media, yaitu media utama dan media pendukung. Pada media utama menggunakan poster digital guna mengedukasi orang tua tentang bahayanya penggunaan gadget yang berlebih pada anak yang diharapkan anak dapat menggunakan waktu bermain *gadget* dengan bijak.

#### Media Pendukung

Untuk media pendukung dibantu dengan 4 media, diantaranya:

##### Merchandise

Merchandise berupa tote bag, sticker, dan juga pin.

Video reels tagline *campaign*

##### Twibbon

##### Media sosial

### Konsep Visual

Pada penciptaan karya ini mengenakan aturan visual sebagai pijakan untuk hasil dari *Education Campaign Kit*. Pada penciptaan karya ini dibuat dengan mengenakan gambaran kasar. Tanda yang diperlihatkan pada ilustrasi ini seperti pada konsep pesan memiliki kata kunci: ringan/sepele, tegas, renungan, dan bijak.

#### Ilustrasi



Gambar 1 Konsep Ilustrasi

Sumber: <https://pinterest.com/>

Warna

Tegas	Ringan	Renungan	Bijak
Kukuh	Sederhana	Tenang	
Formal	Murni	Motivasi	

#000000	#ffffff	#447b68	#a07ca6
#202020		#719d70	#ba90c1
#3e3e3e		#b7ddad	#d6b0d4

Gambar 2 Konsep Warna

Sumber: Anggita Choirunnisa, 2022

Tipografi



Gambar 3 Konsep Tipografi

Sumber: Anggita Choirunnisa, 2022

# SANSBLACK

**THE QUICK BROWN FOX JUMP  
OVER THE LAZY DOG~  
the quick brown fox jump  
over the lazy dog~  
1234567890.,;/?!@#\*&%\$()**

Gambar 4 Konsep Tipografi

Sumber: <https://dafont.com/>



Gambar 5 Konsep Tipografi

Sumber: <https://www.fontriver.com/font/comfortaa/>

## Konsep Komunikasi

### *Attention* (Perhatian)

Perhatian diperlukan untuk membuat orang tua sadar mengenai media informasi yang memiliki tema bahaya kecanduan gadget yang berlebihan pada anak-anak khususnya pada game online dengan menyediakan twibbon. Selain itu pada twibbon ini diberikan gambar sesosok orang tua dan anak yang menunggangi gadget (Telepon Pintar) untuk dibantu mengendalikan dan dengan tulisan hashtag “#REHATSEBELUMGAWAT”. Ini diperuntukan agar mengambil perhatian orang tua. Contohnya Twibbon.

### *Interest* (Ketertarikan)

Disini akan diberikan beberapa media sebagai daya tarik, Berikut media-media pendukungnya: Merchandise, Video reels tagline *campaign*, Media Sosial

#### *Search* (Mencari)

Untuk menambah pengetahuan audiens (Orang tua) diperlukan media untuk memberikan informasi informasi, seperti: Media Sosial

#### *Action* (Tindakan)

Pada bagian tindakan, disini orang tua diminta untuk merenungkan dan menikmati apa yang ia rasakan pada media informasi lalu orang tua diharapkan dapat menerapkan hal dari informasi tersebut kepada anaknya. Contohnya Poster

#### *Share* (Membagikan)

Pada tahap ini penulis menyediakan twibbon yang bisa dipakai oleh orang tua maupun anak untuk ikut serta dalam kampanye tersebut dan meng-uploadnya ke media sosial. Contohnya Twibbon

#### Hasil Perancangan

##### Logo



Gambar 6 Logo

Sumber: Anggita Choirunnisa, 2022

### Desain Media Utama



Gambar 7 Poster

Sumber: Anggita Choirunnisa, 2022

### Desain Media Pendukung

#### Merchandise



Gambar 8 Merchandise tote bag, pin, sticker

Sumber: Anggita Choirunnisa, 2022

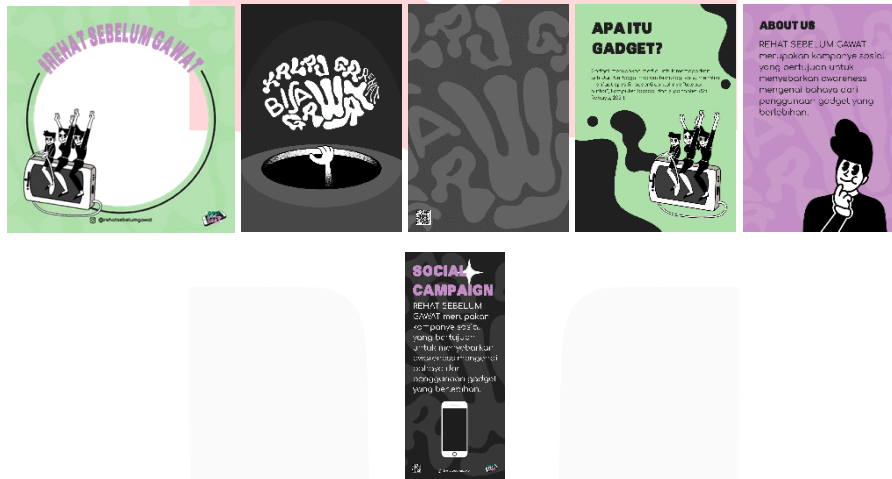
### Video reels tagline campaign



Gambar 9 Klip Video Reels

Sumber: Anggita Choirunnisa, 2022

Photo Booth, Brosur dan X-Banner



Gambar 10 Photo Booth, Brosur dan X-Banner

Sumber: Anggita Choirunnisa, 2022

Media sosial



Gambar 11 Media Sosial

Sumber: Anggita Choirunnisa, 2022

## KESIMPULAN

### Kesimpulan

Perkembangan teknologi merupakan hal yang berpengaruh pada kehidupan kita. *Gadget* merupakan salah satu contoh dari kemajuan teknologi yang perangkatnya menggunakan jaringan internet. *Gadget* memiliki banyak fungsi dimana untuk berkomunikasi hingga sebagai sarana hiburan. Untuk sarana hiburan kita dapat memainkan permainan yang ada pada *gadget* tersebut. Pada masa pandemi Covid-19 ini anak-anak juga biasa belajar menggunakan *gadget*. Tidak ada larangan apabila anak menggunakan *gadget* untuk bermain permainan *online* selama anak tersebut sudah menyelesaikan kewajibannya, namun anak perlu diawasi agar lebih bijak menggunakan waktunya dalam bermain *gadget*. Dengan ini hal yang perlu diutamakan oleh orang tua adalah untuk mencegah buah hatinya dari masalah kecanduan *gadget*. Karena tumbuh kembang buah hati merupakan hal yang penting.

### Saran

Dari hasil perancangan ini, penulis mengharapkan dapat menginformasikan pembaca untuk menambah wawasan orang tua mengenai penggunaan gadget yang berlebih.

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku

- [1] Asti, R. D. (2019). PARENTING 4.0 Mendidik Anak Di Era Digita. Diterbitkan oleh Caesar Media Pustaka.
- [2] Rahmawati, D., Deddy, M., Amar, B. R. (2021) KECANDUAN GAME ONLINE. Diterbitkan oleh Program Humas Universitas Indonesia.
- [3] Soewardikoen, Widiatmoko Didit. (2021). Metodologi Penelitian Edisi Revisi. Diterbitkan oleh PT Kanisius.
- [4] Subagijo, Azimah. (2020). DIET & DETOKS GADGET. Diterbitkan oleh Penerbit Noura Books.
- [5] Swasty, Wirania. (2016) BRANDING Memahami dan Merancang Strategi Merek. Diterbitkan oleh PT REMAJA ROSDAKARYA.

### Jurnal Artikel

- [6] Ariston, Y., Guru Sekolah Dasar, P., & Singkawang, S. (2018). Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86–91.
- [7] 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>
- [8] 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.



- [9] 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>
- [10] 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>
- [11] 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>
- [12] 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>
- [13] 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>
- [14] 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>

[15] 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

[16] 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

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

[18] 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

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

[20] 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-klm.html> Diakses pada tanggal 22 Mei 2022

[21] Indonesia Baik. (2021). 7 Provinsi Paling Banyak Penduduknya  
<https://indonesiabaik.id/infografis/7-provinsi-paling-banyak-penduduknya>

Diakses pada tanggal 21 Mei 2022

[22] 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

[23] 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

[24] 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

[25] Kompasiana. (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

[26] Meliyana, Elizabeth. (2018). AISAS Model.  
<https://bbs.binus.ac.id/gbm/2018/08/13/aisas-model/> Diakses pada tanggal 27 Mei 2022

[27] 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

[28] 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

- [29] 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
- [30] 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
- [31] Savitra, Khanza. 4 Teori Psikologi Perkembangan Menurut Para Ahli <https://dosenpsikologi.com/teori-psikologi-perkembangan> Diakses pada tanggal 27 Mei 2022
- [32] 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
- [33] 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
- [34] Thabrani, 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
- [34] Thabrani, Gamal. (2022). Pengertian Desain (Lengkap) berdasarkan Pendapat Para Ahli <https://serupa.id/pengertian-desain/> Diakses pada tanggal 9 Mei 2022
- [35] We Are Social. (2022). Digital 2022 Report <https://www.hootsuite.com/newsroom/press-releases/digital-2022-report> Diakses pada tanggal 27 Mei 2022