

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, E. (2019). *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Serayu Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=m-7CDwAAQBAJ>
- Aspiani, R. Y. (2021). *Mengenal Masa Golden Age Pada Anak*. <https://dinkes.ntbprov.go.id/berita/mengenal-masa-golden-age-pada-anak/#:~:text=Masa%20golden%20age%20adalah%20masa,terbentuk%20di%20usia%204%20tahun>
- Aulia, R., Sn, S., Syafikarani, A., Ds, M., & Supriadi, A. (2021). PRESENTASI INTERAKTIF DALAM MENUNJANG PEMBELAJARAN DARING, GURU SMP BINA TARUNA BOJONGSOANG. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 04(01). <https://doi.org/10.25124/charity.v4i1>
- Bahri, S., Safei, I., Hasan, M. F., Juniarsyah, A. D., Hidayat, I. I., & Ihsani, S. I. (2020). *Penggunaan Gawai pada Anak Usia 4-6 Tahun di Kota Bandung*. 132–133.
- Chusna, P. A. (2017). *Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak*. 26. <https://ejournal.uinsatu.ac.id/index.php/dinamika/article/view/842/586>
- Dr. Antar Venus, M. A. (2018). *Manajemen Kampanye Edisi Revisi*. Simbiosis Rekatama Media. <https://books.google.co.id/books?id=XPfYzwEACAAJ>
- Dr. Didit Widiatmoko Soewardikoen, M. S. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual – Edisi Revisi*. PT Kanisius. <https://books.google.co.id/books?id=2IhGEAAAQBAJ>
- Fiantika, F. R., Wasil, M., Jumiyati, S., Honesti, L., Wahyuni, S., Mouw, E., Jonata, Mashudi, I., Hasanah, N., Maharani, A., Ambarwati, K., Noflidaputri, R., Nuryami, & Waris, L. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. 5. <https://www.researchgate.net/profile/Anita->

Maharani/publication/359652702_Metodologi_Penelitian_Kualitatif/links/6246f08b21077329f2e8330b/Metodologi-Penelitian-Kualitatif.pdf

Firmansyah, A. (2020). *Komunikasi Pemasaran*.
https://www.researchgate.net/profile/Muhammad-Firmansyah-4/publication/342644678_Buku_Komunikasi_Pemasaran/links/5efe789b299bf18816fce6a/Buku-Komunikasi-Pemasaran.pdf

Gejir, I. N., Agung, A. A. G., Ratih, I. A. D. K., Mustika, I. W., Suanda, I. W., Widiari, N. N., & Wirata, I. N. (2017). *Media Komunikasi dalam Penyuluhan Kesehatan*. Penerbit Andi.
<https://books.google.co.id/books?id=Ti5LDwAAQBAJ>

Ilhamsyah. (2021). *Pengantar Strategi Kreatif ADVERTISING ERA DIGITAL*. Andi Offset. <https://books.google.co.id/books?id=1wwVEAAAQBAJ>

Jaiz, M. (2021). *DASAR-DASAR PERIKLANAN EDISI 2*.

Karyadi, B. (2017). *FOTOGRAFI: Belajar Fotografi*. NahlMedia.
<https://books.google.co.id/books?id=pKeqDgAAQBAJ>

Kotler, P., & Zaltman, G. (1971). Social marketing: an approach to planned social change. *Journal of Marketing*, 35(3), 3–12. <https://doi.org/10.2307/1249783>

Lalitamanik, R., Dra. Apriatni EP, Ms., & Reni Shinta Dewi M.Si, S. S. (2014). *Pengaruh Activity, Interest, Opinion (AOI) dan Persepsi Harga Terhadap Keputusan Menonton Film di Bioskop E-Plaza Semarang*. 1–10.

Maharsi, I. (n.d.). *Ilustrasi. Dwi - Quantum*.
<https://books.google.co.id/books?id=AH58DwAAQBAJ>

Mengatasi dan Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak. (2023).
https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/2481/mengatasi-dan-mencegah-kecanduan-gadget-pada-anak

PPM SoM. (2022). *AISAS Model Marketing di Era Digital*.
<https://ppmschool.ac.id/model-marketing-aisas/>

- Prajana, A. M., Syafikarani, A., & Tohir, M. (2022). STRUKTUR KOMUNIKASI VISUAL FEED INSTAGRAM BANK BUMN DI TAHUN 2020. *Serat Rupa Journal of Design*, 6(1), 72–93. <https://doi.org/10.28932/srjd.v6i1.3877>
- Pudyastuti, R. R., & M. Hidayat, M. M. S. R. P. M. (2023). *Penggunaan Gadget Bagi Anak*. Penerbit P4I. <https://books.google.co.id/books?id=uBCmEAAAQBAJ>
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Andi Offset. <https://books.google.co.id/books?id=yQwVEAAAQBAJ>
- revou.co. (n.d.). *Apa itu Brand Activation?* Www.Revou.Co. Retrieved August 8, 2024, from <https://revou.co/kosakata/brand-activation>
- Santika, E. F. (2022). *Hampir Separuh Anak Usia Dini Sudah Gunakan HP dan Mengakses Internet pada 2022*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/02/16/hampir-separuh-anak-usia-dini-sudah-gunakan-hp-dan-mengakses-internet-pada-2022>
- Sari, A. A. (2017). *Komunikasi Antarpribadi*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=krbWDgAAQBAJ>
- Teguh Imam Suyudi. (2021). *Psikolog Unair Beri Cara Mengatasi Anak yang Kecanduan Gadget*. It Works. <https://www.itworks.id/39643/psikolog-unair-beri-cara-mengatasi-anak-yang-kecanduan-gadget.html>
- Wardhana, A. (2022). *TEORI PERILAKU KONSUMEN* (pp. 1–205).
- Wulandari, H., & Kurniasih. (2023). GADGET DAN ANAK USIA DINI. *JECIE*, 6(2), 166–168.
- Yumarni, V. (2022). *PENGARUH GADGET TERHADAP ANAK USIA DINI*. 107. <https://media.neliti.com/media/publications/556623-pengaruh-gadget-terhadap-anak-usia-dini-a99897cc.pdf>
- Zed, M. (2008). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=zG9sDAAAQBAJ>