

DAFTAR PUSTAKA

- Dharmali, J. N. (2017). *Perancangan Kampanye Sosial Anti Bising Musik Yang Berlebih Untuk Mencegah Gangguan Pendengaran Pada Remaja*. Tangerang: Universitas Multimedia Nusantara. <http://kc.umn.ac.id/5684/1/BAB%20I.pdf>
- Heriyanto, V., Kurniawan, I., & Tarmawan, I. (2015). Kampanye Menggunakan Earphone Yang Aman Untuk Mencegah Penyakit GPAB (Gangguan Pendengaran Akibat Bising) di Kota Bandung. *E-Proceeding of Art & Design*, vol.2, no.2, hh. 745-748. <https://docplayer.info/34275348-Kampanye-menggunakan-earphone-yang-aman-untuk-mencegah-penyakit-gpab-gangguan-pendengaran-akibat-bising-di-kota-bandung.html>
- Kandou, L. F. (2013). Hubungan Karakteristik Dengan Peningkatan Ambang Pendengaran Di Balai Kesehatan Penerbangan Jakarta. *The Indonesian Journal of Occupational Safety and Health*, vol. 2, no. 1, hh. 1-9. <https://media.neliti.com/media/publications/3795-ID-hubungan-karakteristik-dengan-peningkatan-ambang-pendengaran-penerbang-di-balai.pdf>
- Kennedy, E. D. (2018). *The Android/Material Design Font Size Guidelines*. Retrieved Juni 21, 2020, from Learn UI Design: <https://learnui.design/blog/android-material-design-font-size-guidelines.html#md-mobile>
- Maryna. (n.d.). *Android App Icon Size Guide*. Retrieved Juni 28, 2020, from Creative Freedom: <https://www.creativefreedom.co.uk/icon-designers-blog/android-app-icon-size-guide-4-0/>
- Neil, T. (2014). *Mobile Design Pattern Gallery: UI Patterns for Smartphone Apps, 2nd edn*. United States: O'Reilly Media. <https://books.google.co.id/books?id=IQ9pAwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=ui+mobile&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEWjmv7mUkIDpAhUHXSsKHe4uAvoQ6AEIOzAC#v=onepage&q=ui%20mobile&f=false>
- Pranata, M. (2002). Perspektif Penalaran Fungsional Desain Visual Ikon. *NIRMANA*, vol. 4, no. 2, hh. 109. https://www.researchgate.net/publication/43330468_PERSPEKTIF_PENALARAN_FUNGSIONAL_DESAIN_VISUAL_IKON
- Quamila, A. (2020). *Waspada Bahaya Terlalu Lama Mendengarkan Musik Lewat Earphone*. Retrieved Januari 16, 2020, from Hello Sehat: <https://hellosehat.com/hidup-sehat/tips-sehat/hilang-pendengaran-mendengarkan-musik-dari-earphone/>
- Rustan, S. (2013). *Mendesain LOGO*. PT Gramedia Pustaka Utama. https://books.google.co.id/books?redir_esc=y&id=hVdjDwAAQBAJ&q=warna#v=snippet&q=warna&f=false
- Salim, S. L., Hartanto, D. D., & Sylvia, M. (2014). Perancangan Kampanye Bijak Menggunakan Earphone. *Jurnal DKV Adiwarna*, vol. 1, no. 4. <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/1894/1699>

- Setyorini, W. (2017). Perancangan ILM Tentang Mencegah Bahaya Penggunaan Earphone Secara Berlebihan Terhadap Kesehatan Telinga. *Dokumen Karya Ilmiah*. http://eprints.dinus.ac.id/22170/1/abstrak_19572.pdf
- Shneiderman, B. (2016). *The Eight Golden Rules of Interface Design*. Retrieved April 29, 2020, from University of Maryland: <https://www.cs.umd.edu/~ben/goldenrules.html>
- Veratamala, A. (2016). *Seberapa Keras Suara Yang Bisa Merusak Telinga?* Retrieved Maret 13, 2020, from Hello Sehat: <https://hellosehat.com/hidup-sehat/tips-sehat/suara-terlalu-keras-merusak-telinga/>

