

## DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, Kevin. (2019, November). Beragam kelainan refraksi mata yang perlu anda ketahui. Diakses pada Maret 19, 2021, dari <https://www.alodokter.com/beragam-kelainan-refraksi-mata-yang-perlu-anda-ketahui>
- Aziz, Azmil Ibrahim, Hidayatulloh Muhammad. (2018). Designing campaign of blue light hazard for teenager in Bandung. Diakses dari Universitas Telkom Bandung, Fakultas Desain Komunikasi Visual website <https://www.atlantis-press.com/proceedings/bcm-17/25892195>
- Cambridge University Press. Diakses pada 22 maret, 2021, dari <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/gadget>
- Christoghersen, Edward.(2003). Parenting That Works : Building skills that last a lifetime. New York: penerbit American Psychological Association, dari : [https://www.researchgate.net/publication/234619617\\_Parenting\\_That\\_Works\\_Building\\_Skills\\_That\\_Last\\_a\\_Lifetime](https://www.researchgate.net/publication/234619617_Parenting_That_Works_Building_Skills_That_Last_a_Lifetime) .
- Cynthia Ratnasari. Bella. (2019, November). Batasan penggunaan gadget untuk anak balita. *Dynamo Media Network*. Diakses 22 maret, 2021, Dari <https://kumparan.com/kumparanmom/batasan-penggunaan-gadget-untuk-anak-balita-1sCqoqROd1t>.
- Dam, Rikke Friss, Siang, Teo Yu. (2021, Januari). 5 stages in the design thinking precess. Diakses April 15, 2021, dari <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>
- Dierayani, Annisa P. (2019). Perancangan Kampanye Sosial Mengenai Dampak Bahaya Blue Light Terhadap Kesehatan Mata Anak. Diakses dari Universitas Pasundan Bandung, Fakultas Desain Komunikasi Visual website <http://repository.unpas.ac.id/43891/>
- Fadli. Rizal. (2019, Oktober). Bahaya sinar biru smartphone untuk bayi. Diakses Maret 19, 2021, dari <https://www.halodoc.com/artikel/bahaya-sinar-biru-smartphone-untuk-bayi> .

- Hadi, Abdul. (2020, Januari). Mengenal astenopia saat mata kelelahan dan cara pencegahannya. Diakses pada Maret 19, 2021, dari <https://tirto.id/mengenal-astenopia-saat-mata-kelelahan-dan-cara-pencegahannya-eqVp>
- Heinich, R., Molenda, M., Russel, J.D., & Smaldino, S.E..(2001). Instructional media and technologies for learning. New jersey: Merril prentice hall, dari <https://id1lib.org/book/3642861/9a486f> .
- Hendrian, Dedi. (2018, januari). KPAI: Anak 0-2 tahun jangan bermain dengan gawai. Diakses maret 18, 2021, dari <https://www.kpai.go.id/publikasi/kpai-anak-0-2-tahun-jangan-bermain-dengan-gawai>
- Hidayati, Khairina F. (2020, juni). Apa itu design thinking ? pahami prinsip, Langkah dan penerapannya disini ! Diakses April 15, 2021, dari <https://glints.com/id/lowongan/design-thinking-adalah/#.YH6zNogzZPb>
- International journal of ophthalmology. Diakses pada 22 maret, 2021, dari <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6288536/>
- Kai An, Huan Zhao. (2020, Juni). A Cyrcadian rhythm-gated subcortical pathway for nighttime-light-induced depressive-like behaviors in mice . *Nature Neuroscience*. Diakses 22 maret, 2021, Dari <https://www.nature.com/articles/s41593-020-0640-8> .
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Arti kata gadget. Diakses pada 22 maret, 2021, dari <https://kbbi.web.id/gadget>
- Kotler, P, Lee, Nancy R. (2019). Social marketing : behaviour change for social good. California: SAGE publications, dari : <https://id1lib.org/book/5305491/fb7b9c> .
- Kusrianto, Adi. (2007). Pengantar desain komunikasi visual. Yogyakarta: penerbit ANDI.
- Kusuma Pertiwi. Wahyunanda. (2019,April). WHO: batas penggunaan gadget oleh balita maksimal 1 jam. *Kompas Cyber Media*. Diakses 22 maret, 2021, dari <https://tekno.kompas.com/read/2019/04/28/08390067/who--batas-penggunaan-gadget-oleh-balita-maksimal-1-jam> .

- Leccese,F, Corucci,T, Salvadori,G, Rocca,M. (2015). Evaluation of optical radiation emissions by a measurement campaign on LED sources for general lighting. Diakses dari Universiti of Pisa, Dept. of Energy engineering, System, Territory and Constructions website <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/7165248>
- Lidwina, Andrea. (2020, desember). Pandemi covid mendorong anak – anak aktif menggunakan ponsel. Diakses Maret 18, 2021, dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/12/16/pandemi-covid-19-dorong-anak-anak-aktif-menggunakan-ponsel> .
- Melissa Barnett (2019, mei). Is blue light from your cellphone, TV bad for your health ?. Diakses April 1, 2021, dari <https://health.ucdavis.edu/health-news/newsroom/is-blue-light-from-your-cell-phone-tv-bad-for-your-health/2019/05#:~:text=Blue%20light%20is%20part%20of,the%20human%20eye%20can%20see.&text=Sunlight%20is%20the%20most%20significant,smart%20phones%20and%20tablet%20screens>.
- Nadira, Andi Marsha. (2019, September). Penyebab computer vision syndrome dan cara mencegahnya. Diakses pada Maret 19, 2021, dari <https://www.alodokter.com/penyebab-computer-vision-syndrome-dan-cara-mencegahnya>
- O’neil, Shaleph. (2008). Interactive media: the semiotics of embodied interaction .London: Springer, dari : <https://id1lib.org/book/934399/f0f0ac> .
- Oxford University Press. Diakses pada 22 maret, 2021, dari <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/gadget#:~:text=gadget-.noun,device%20that%20does%20something%20useful>
- Pancare, Rachel. (2018, april). How do bright colors appeal to kids? . Diakses April 2, 2021, dari <https://sciencing.com/do-bright-colors-appeal-kids-5476948.html>
- Pressman, Andrew.(2019). Design Thinking. New York: penerbit Routledge, dari : <https://id1lib.org/book/3656420/e95cd0> .
- Pujiriyanto. (2005). Desain grafis komputer. Yogyakarta: penerbit ANDI.

- RS Awal bros. Pengaruh gadget bagi tumbuh kembang anak. Awal bros citra batam. Diakses 22 maret, 2021, dari <http://awalbros.com/anak/pengaruh-gadget-bagi-tumbuh-kembang-anak/>
- Siregar, Uly. (2018, juli). Anak rewel dan bikin sibuk beri saja handphone... Solusi jitungah?. Diakses Maret 12,2021, dari <https://www.dw.com/id/anak-rewel-dan-bikin-sibuk-beri-saja-handphone-solusi-jitungah/a-44665859> .
- Solomon, Martin. (1994). The art of typography. New York: Art direction book company, dari : <https://id1lib.org/book/849862/d850e1> .
- Sugiyama, Kotaro, Andree Tim.(2011). The Dentsu Way. New York: McGraw-Hill, dari : <https://id1lib.org/book/856967/c703c4> .
- Suseno, Tutu April A. (2009). EQ orangtua vs EQ anak. Yogyakarta: LOCUS.
- Tandijono. Paulina Livia. Studi literatur – bahaya blue light. Diakses pada Maret 19, 2021, dari <https://www.alomedika.com/apakah-blue-light-berbahaya> .
- Willy, Tjin. (2018, Agustus). Mata Kering. Diakses pada Maret 19, 2021, dari <https://www.alodokter.com/mata-kering>
- Zallina, Nuryus. (2019, desember). Kecanduan gadget pada usia dini semakin mengawatirkan. Suara.com. diakses 22 maret, 2021, dari <https://yoursay.suara.com/news/2019/12/11/135739/kecanduan-gadget-pada-usia-dini-semakin-mengawatirkan?page=all>
- Zhi-Chun Zhao, Ying Zhou. (2018, Desember). Research progress about the effect and prevention of blue light on eyes. Diakses pada Maret 19, 2021, dari <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/30588436/>