

## DAFTAR PUSTAKA

- AAP. 2020. *Screen Time And Children*.  
[https://www.aacap.org/AACAP/Families\\_and\\_Youth/Facts\\_for\\_Families/FFF-Guide/Children-And-Watching-TV-054.aspx](https://www.aacap.org/AACAP/Families_and_Youth/Facts_for_Families/FFF-Guide/Children-And-Watching-TV-054.aspx)
- APJII. 2018. *Buletin APJII Edisi 22*.  
<https://apjii.or.id/downfile/file/BULETINAPJIIEDISI78Januari2021.pdf>
- Alodokter. 2017. *Semakin Pintar dan Aktif, Ini Tahap Perkembangan Anak Usia 2-5 Tahun*. Diakses pada tanggal 1 Maret 2021.  
<https://www.alodokter.com/semakin-pintar-dan-aktif-ini-tahap-perkembangan-anak-usia-2-5-tahun>
- Astuti, L. D. P. 2016. Menurut IDAI: *Anak Usia 0-2 Tahun, 'No TV' dan 'No Gadget'*. Diakses pada tanggal 10 Maret 2021.  
[https://www.viva.co.id/gaya-hidup/kesehatan-intim/777840-idae-anak-usia-0-2-tahun-no-tv-dan-no-gadget?page=2&utm\\_medium=page-2](https://www.viva.co.id/gaya-hidup/kesehatan-intim/777840-idae-anak-usia-0-2-tahun-no-tv-dan-no-gadget?page=2&utm_medium=page-2)
- Baby Center. 2017. *What to expect this year: Social, cognitive, and physical milestones: Age 2*.
- Boardman, Al. *What Is Motion Graphic*. Diakses pada 15 Maret 2021.  
<http://www.alboardman.com/what-is-motion-graphics/>
- Damayanti, E. 2020. *Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak*. <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/martabat/article/view/2948/1338>
- Durianto, Darmadi, 2011. *Strategi Menaklukkan Pasar Melalui Riset Ekuitas dan Perilaku Merek*.  
[https://www.researchgate.net/publication/347052175\\_PENGARU\\_H\\_BRAND\\_IMAGE\\_DAN\\_KUALITAS\\_PRODUK\\_TERHADAP\\_KEPUTUSAN\\_PEMBELIAN\\_PADA\\_KFC\\_DI\\_KOTA\\_BENGGKULU](https://www.researchgate.net/publication/347052175_PENGARU_H_BRAND_IMAGE_DAN_KUALITAS_PRODUK_TERHADAP_KEPUTUSAN_PEMBELIAN_PADA_KFC_DI_KOTA_BENGGKULU)

- Esterberg, dalam Sugiyono. 2015. *Definisi Wawancara*.  
[https://dspace.uc.ac.id/bitstream/handle/123456789/1301/BAB%2003.pdf?sequence=10&isAllowed=y#:~:text=Menurut%20Esterberg%20dalam%20Sugiyono%20\(2015,atau%20makna%20dalam%20topik%20tertentu](https://dspace.uc.ac.id/bitstream/handle/123456789/1301/BAB%2003.pdf?sequence=10&isAllowed=y#:~:text=Menurut%20Esterberg%20dalam%20Sugiyono%20(2015,atau%20makna%20dalam%20topik%20tertentu)
- Gallagher, Rebecca dan Andreas Paldy. 2007. *Exploring Motion Graphics*.  
<http://journal.unika.ac.id/index.php/tuturrupe/article/view/2987/0>
- Hardja, Veronika. 2017. *Pengembangan Instrumen Penilaian Otentikaspek Sikap Sosial Dalampendidkan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan*.  
<https://docplayer.info/104939757-Bab-ii-kajian-pustaka.html>
- Herlambang, Adib A., *Penelitian Vera Itabiliana Hadiwidjojo. Efek Penggunaan Gadget Bagi Anak-Anak*. Diakses pada tanggal 20 Maret 2021.  
<https://www.ayosemarang.com/read/2019/11/27/47946/efek-penggunaan-gadget-bagi-anak-anak>
- Idris, Muhammad. 2017. *Pengaruh Iklan dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Mie Instan Merek Supermie pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Medan Area*.  
[http://repository.uma.ac.id/bitstream/123456789/1886/5/12832002\\_0\\_file5.pdf](http://repository.uma.ac.id/bitstream/123456789/1886/5/12832002_0_file5.pdf)
- Isnaeni, L. P. 2017. *Analisis kemampuan siswa dalam mengidentifikasi informasi teks eksposisi berorientasi struktur dan isi pada kelas VII SMP Muslimin 3 Bandung*.  
<http://repository.unpas.ac.id/30475/4/bab%203%20lidy%20terbaru.pdf>
- Jabar, Bapenda. 2016. *Internet Untuk Indonesia Digital*.  
<https://bapenda.jabarprov.go.id/2016/10/31/internet-untuk-indonesia-digital/>

- KBBI. *Pengertian Narasumber Menurut KBBI*. Diakses pada 20 April 2021.  
<https://kbbi.web.id/narasumber>
- Kominfo-J. 2019. *Penggunaan Gawai Berlebihan Memicu Kerusakan Saraf Tepi*. Diakses pada 3 Maret 2021.  
<https://kominfo.lomboktimurkab.go.id/baca-berita-178-penggunaan-gawai-berlebihan-memicu-kerusakan-saraf-tepi.html>
- Kurniawan, F. A. 2020. *Pengertian Iklan Menurut Green*.  
[http://repository.stei.ac.id/1585/1/JurnalSTEI\\_21150000303\\_2020%20indo.pdf](http://repository.stei.ac.id/1585/1/JurnalSTEI_21150000303_2020%20indo.pdf)
- Lee Monle dan Johnson Carla. 2004. Prinsip-Prinsip Pokok Periklanan Dalam Perspektif Global. <http://repository.upi-yai.ac.id/123/1/Modul%20Pengantar%20Periklanan.pdf>
- Meva, N. 2020. *Berapa Jam Waktu Ideal Anak Gunakan Gadget Setiap Hari*. Diakses pada 2 Maret 2021.  
<https://www.alodokter.com/berapa-jam-waktu-ideal-anak-gunakan-gadget-setiap-hari>.
- Nurmasari, Aula. 2016. *Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Keterlambatan Perkembangan Pada Aspek Bicara Dan Bahasa Pada Balita Di Kelurahan Tambakrejo Surabaya*.  
<http://repository.unair.ac.id/54134/13/FK.%20BID.%2023-16%20Nur%20h-min.pdf>
- Pane, M. D.C. 2019. *Terlalu Sering Main Gadget Bisa Menghambat Perkembangan Anak*. Diakses pada 8 Maret 2021.  
<https://www.alodokter.com/terlalu-sering-main-gadget-bisa-menghambat-perkembangan-anak>.

- Rahman, Arif. 2012. *Strategi Dahsyat Marketing Mix For Small Business: Cara Jitu Merontokkan Pesaing*.  
[http://repository.stei.ac.id/1585/1/JurnalSTEI\\_21150000303\\_2020%20indo.pdf](http://repository.stei.ac.id/1585/1/JurnalSTEI_21150000303_2020%20indo.pdf)
- Rideout V. 2015. *Zero To Eight: Electronic Media In the Lives Of Infants, Toddlers And Preschoolers*. Common Sense Media Research Study. <https://www.researchgate.net>
- Rohmah, O. C. 2017. Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Xi Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta.  
[https://eprints.uny.ac.id/47292/1/19.SKRIPSI\\_CHUSNA%20OKTIA%20ROHMAH\\_12402241036.pdf](https://eprints.uny.ac.id/47292/1/19.SKRIPSI_CHUSNA%20OKTIA%20ROHMAH_12402241036.pdf)
- Sarli, D. 2017. *Pengaruh Independensi dan Integritas Auditor terhadap Kualitas Audit*.  
<http://repository.unpas.ac.id/30372/6/Bubu%20BAB%203.pdf>
- Sri, A. W. 2018. *Upaya Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Finger Painting Di TK Aisyiyah Slahung*.  
<http://eprints.umpo.ac.id/4531/2/BAB%20II.pdf>
- Sulistyo, R. 2017. *Persepsi Masyarakat Tana Paser Terhadap Warna Ungu Sebagai Identitas Daerah Kabupaten Paser*.  
[https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2017/02/Jurnal%20\(02-24-17-07-55-40\).pdf](https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2017/02/Jurnal%20(02-24-17-07-55-40).pdf)
- Sumanto, 2014. Psikologi Umum. Yogyakarta: *Center of Academic Publishing Service*.  
<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor/article/download/370/355>

- Susanti, A. D. 2018. *Pengaruh Pemanfaatan Gadget dalam Aktivitas Belajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn*.  
<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JKD/article/view/158>  
12
- Velika, V. 2016. *Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Penggunaan Gadget Bijaksana Pada Anak Usia 3-5 Tahun*. Surabaya.  
<http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/3235/2924>
- Wahyuni, B. P. 2020. *Prinsip-Prinsip Tata Letak Dalam Desain Grafis*. Diakses pada 10 Maret 2021. <https://itec.sch.id/prinsip-prinsip-tata-letak-dalam-desain-grafis/#:~:text=Sedangkan%20menurut%20istilah%2C%20layout%20merupakan,yang%20komunikatif%2C%20estetik%20dan%20menari>
- Yoyok, R. M. dan Siswandi. 2008. *Pendidikan Seni Budaya*.  
<http://eprints.umm.ac.id/38768/1/Pendahuluan.pdf>

