

DAFTAR PUSTAKA

- Bahri, S. (2023).** AIDMA Model Analysis on Brand Activation and Engagement Program: The Case of Mad For Makeup BT21 Edition. *Jobmark: Journal of Branding and Marketing Communication*, 4(2), 119–131. <https://doi.org/10.36782/jobmark.v4i2.281>
- Cholik, M., & Umaroh, S. T. (2023).** PEMANFAATAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL. *Universitas Negeri Surabaya, Indonesia*, 8(2), 704-709. <https://doi.org/10.29100/jipi.v8i2.4121>
- Dana, S. B., & Islam, M. A. (2023).** Perancangan animasi pendek 2 dimensi tentang dampak kekerasan fisik pada anak untuk orang tua di Kota Surabaya. *Jurnal Barik*, 5(2), 60–74. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/58026>
- David, A., A. I. W. (2011).** Mom, Dad, Let's Be (Facebook) Friends: Exploring Parent/Child Facebook Interaction from a Communication Privacy Management Perspective [Master's thesis, Kent State University]. *OhioLINK Electronic Theses and Dissertations Center*. http://rave.ohiolink.edu/etdc/view?acc_num=kent1302211202
- Dr. Mars Caroline Wibowo. S.T., M.Mm.Tech. (2024).** *DESAIN KARAKTER TOKOH ANIMASI*. YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK. <https://digilib.stekom.ac.id/ebook/view/desain-karakter-tokoh-animasi>
- Isroani, Farida, et al (2023).** *Psikologi Perkembangan*. LovRinz Publishing. https://books.google.co.id/books/about/Psikologi_Perkembangan.html?id=0fTLEAAAQBAJ&redir_esc=y
- Ferdyansyah, M., & Masfufah, U. (2023).** Perkembangan Dewasa Madya Sebuah Studi Kasus. *Flourishing Journal*, 2(9)(Vol. 2 No. 9 (2022)), 598–604. <https://doi.org/10.17977/um070v2i92022p598-604>
- Fitriani, D., & Abdullah, S. M. (2021).** PERAN ORANGTUA DALAM MENDUKUNG KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS REMAJA DI ERA DIGITAL. *Universitas Mercu Buana Yogyakarta*,

(Mempersiapkan Generasi Digital Yang Berwatak Sociopreneur: Kreatif, Inisiatif, dan Peduli di Era Society 5.0).
<https://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/ProsidingSemNasPsikologi/article/view/2013>

Harahap, W. L., & Darmawan, D. (2024). PERANCANGAN KAMPANYE SOCIAL TENTANG PENGAWASAN GADGET PADA ANAK UNTUK ORANG TUA. *Kartala Visual Studies*, 3(1)(Vol 3 No 1 (2024): Januari 2024), 59–67.
<https://doi.org/10.36080/kvs.v3i1.130>

Hidayati, F. R., & Irwansyah, I. (2021). Privasi “Pertemanan” Remaja di Media Sosial. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(1)(Vol 3 No 1 (2021): Januari 2021), 78-91.
<https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i1.186>

Maulidya Ulfah, M.P.I. (2020). *DIGITAL PARENTING: Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-anak dari Bahaya Digital?* (Nur Hamzah, M.Pd, Ed.). EDU PUBLISHER.
<https://books.google.co.id/books?id=wzsBEAAAQBA>

Mawarti, A. (2022). Peran penting pendidikan karakter orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak. *Jurnal Pancasila dan Bela Negara*, (Vol. 2 No. 1), 31-36. <https://core.ac.uk/download/pdf/524715668.pdf>

M.S. Gumelar. (2018). *Elemen dan prinsip animasi 2D*. Anlimage.
https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=5eZEDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA3&dq=animasi+2d&ots=AgKxeAp1-b&sig=gKPMv0FzrfJiFVycMXFSIRWmb0&redir_esc=y#v=onepage&q=animasi%202d&f=false

Palefi, M. R. A. (2023). TA : Pembuatan Animasi 2D dalam Film Pendek Bergener Drama Keluarga tentang Penggembala Domba dan Serigala Berbasis Superimpose. Undergraduate thesis, Universitas Dinamika.
<http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/7119>

Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Andi Offset.
<https://books.google.co.id/books?id=yQwVEAAAQBAJ>

Saputri, S. D. (2023). Tindak Pidana Penculikan Anak Dalam Perspektif Kriminologi. *YURIJAYA, Jurnal Ilmiah Hukum*.
https://yurijaya.unmerpas.ac.id/index.php/fakultas_hukum/article/view/113

Sasoko, D. M., & Mahrudi, I. (2023). Teknik Analisis SWOT Dalam Sebuah Perencanaan Kegiatan. *Jurnal Studi Interdisipliner Perspektif*, 22(1)(Vol. 22 No. 1 (2022): JURNAL STUDI INTERDISIPLINER PERSPEKTIF), 8–19.
<http://ejournal-jayabaya.id/Perspektif/article/view/64>

Syafnita, T. (2023). Analisis tingkat pemahaman orang tua dalam kesadaran penggunaan media sosial yang berdampak terhadap kejahatan dan kekerasan pada anak. *Universitas Negeri Padang, Vol. 3 No. 2: Jurnal Cahaya Mandalika*(3(2)), 634-645.
<https://doi.org/10.36312/jcm.v3i2.1664>

UNICEF Indonesia. (2023). *Pengetahuan dan kebiasaan daring orang tua dan anak di Indonesia*.
<https://www.unicef.org/indonesia/id/media/23591/file/pengetahuan-kebiasaan-daring-orang-tua-anak-Indonesia-studi-dasar-2023.pdf>

Widowati, I. R., & Syafiq, M. (2022). ANALISIS DAMPAK PSIKOLOGIS PADA PENGGUNA MEDIA SOSIAL. *Character Jurnal Penelitian Psikologi*, 9(2)(Vol. 9 No. 2 (2022): Character: Jurnal Penelitian Psikologi), 272–283.
<https://doi.org/10.26740/cjpp.v9i2.47949>

Wolniak, R. (2023). Design thinking and its use to boost innovativeness. *Silesian University of Technology*, 170, 647–662.
https://www.researchgate.net/publication/371158812_DESIGN_THINKING_AND_ITS_USE_TO_BOAST_INNOVATIVENESS#fullTextFileContent