

DAFTAR PUSTAKA

- Umah, R. Y. (2017). Gadget dan Speech Delay: Kajian Perkembangan Kemampuan Berbahasa Anak. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*.
- Dowithgadget. (2017). *Pengertian Gadget, Apa Itu Gadget, Dan Arti Gadget*. Dipetik September 2022, dari <https://dowithgadget.com/pengertian-gadget/>
- Lidwina, A. (2020). *Pandemi Covid-19 Dorong Anak-anak Aktif Menggunakan Ponsel*. Diambil kembali dari Databoks: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/12/16/pandemi-covid-19-dorong-anak-anak-aktif-menggunakan-ponsel>
- Lanca, C., & Saw, S. M. (2020). The association between digital screen time and myopia: A systematic review. *Ophthalmic and Physiological Optics*, 40(2), 216-229.
- Indonesia, K. K. (2012). *Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak di Tingkat Pelayanan Kesehatan Dasar*.
- Landa, R. (2010). *Graphic Design Solution*. Boston: Wadsworth.
- Venus, A. (2018). *Manajemen Kampanye: Paduan Teoretis dan Praktis dalam Mengefektifkan Kampanye Komunikasi Edisi Revisi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Sugiyama, K., & Andree, T. (2011). *The dentsu way: Secrets of cross switch marketing from the worlds most innovative advertising agency*. New York: McGraw-Hill Companies.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Male, A. (2007). *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*. Switzerland: AVA Publishing.