

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Baer, K. (2008). *Information Design Workbook*. United States of America: Rockport Publishers, Inc.
- Beaird, J. (2020). *The Principles of Beautiful Web Design* (Vol. 4th edition). Australia: SitePoint.
- Plattner, Hasso. (2010). *Design Thinking: Understand - Improve – Apply*. Springer Berlin Heidelberg.
- Purnomo, A. N. (2020). *Dasar Desain Grafis*. PT. Gramedia Widiasarana Indonesia. Alfabet.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R Dan D*.
- Vicka Farah Diba pengarang; Dhita Kurniawan editor; Tim InnerChild ilustrator. (2019). *Yuk, batasi bermain gadget! : buku aktivitas untuk mengurangi screen time / dr. Vicka Farah Diba, M.Sc., Sp.A; editor, Dhita Kurniawan; ilustrator, Tim Innerchild*. Solo: Tiga Serangkai,.
- Widasmara, D et al.. (2022). *KOMIK BUNGA & LANGIT si dokter cilik : yuk, kita jaga mata kita dari gadget!* CV. Media Nusa Creative (MNC).

Jurnal

- Adhiwijna, Dean. (2016). *Perancangan Media Persuasi Mencegah Mata Dari Katarak*.
- Asiyah, S., Simarmata, M. M., Efendi, Z., & Maryani, F. (2023). *ANALISIS FAKTOR – FAKTOR RISIKO TERJADINYA MIOPIA BOOMING PADA SISWA DI MTsN 2 JATIASIH KOTA BEKASI*.
- Aulia, F. et al.. (2022) *PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI PETLYFE (DIGITALISASI REKAM MEDIS DAN PERAWATAN HEWAN PELIHARAAN) MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING*, 8-12.

- Hidayatuladkia, Shella Tasya et al.. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363–372.
- Janice, Beatrice. (2015). Perancangan Visual Kampanye Sosial Dampak Negatif Penggunaan Gadget untuk Orang Tua pada Anak Usia 6-12 Tahun di DKI Jakarta.
- Jiu, Cau Kim et al.. (2022). PENGAWASAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI SELAMA MASA PANDEMI COVID-19 . *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 167–180.
- Johnson, S. (2020). "Impact of Prolonged Screen Time on Refractive Errors in Pediatric Population." *Pediatric Ophthalmology and Strabismus*, 25(2), 112-126.
- Miyati, Dian Sih et al.. (2021). PENGARUH TINGKAT PENDIDIKAN ORANG TUA TERHADAP POLA ASUH ANAK. *Jurnal Kumara Cendekia*, 9(3).
- Sa'diyah, Rofiqoh et al.. (2021). PENGARUH POLA ASUH ORANG TUA DAN STATUS SOSIAL EKONOMI TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS V SDN TENGAH 01 KECAMATAN KRAMAT JATI JAKARTA TIMUR. SEMINAR NASIONAL PENELITIAN 2021.
- Sefianti, Amanda Vivi et al.. (2023). Strategi Menjaga Kesehatan Mata Anak SD Di Era Digital. *Journal of Primary and Children's Education*, 6(2), 134–144.
- Tjandra Stefanie Juliana et al.. (2020). Perbandingan Teori dan Praktik Perancangan Desain Grafis pada Proyek Internship di Studio Grafis.
- Zulfitria. (2017). POLA ASUH ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN SMARTPHONE PADA ANAK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 1(2), 95–102.

Thesis

Herlambang, Karina Arviana (2023) Perancangan Mobile Website Mengenai Attachment Style dengan Anak Bagi Orang Tua. Bachelor Thesis thesis, Universitas Multimedia Nusantara.

Koswara, Stephany (2023) Perancangan Website Mengenai Toeti Heraty. Bachelor Thesis thesis, Universitas Multimedia Nusantara.

Rinaldy, Shera Amira (2023) Perancangan Website tentang Tanaman Kelor untuk Dewasa Muda Usia 19-29 Tahun. Bachelor Thesis thesis, Universitas Multimedia Nusantara.

Website

Dewi, R. kartika, & Gischa Serafica. (2023). Pengertian, Ciri, Jenis, dan Fungsi dari Multimedia Interaktif. Kompas.Com.
<https://www.kompas.com/skola/read/2023/05/02/133000469/pengertian-ciri-jenis-dan-fungsi-dari-multimedia-interaktif>
Diakses pada: 2 Maret 2024

Dwinawan. (2017). Istilah istilah dalam bidang UI/UX. Medium.
<https://medium.com/insightdesign/istilah-istilah-dalam-bidang-ui-ux-59f125628742>
Diakses pada: 2 Maret 2024

Iftitah Nurul Laily. (2022). Pengertian Website Menurut Para Ahli, Beserta Jenis dan Fungsinya. Katadata.Co.Id.
<https://katadata.co.id/lifestyle/edukasi/6200a2a9697ec/pengertian-website-menurut-para-ahli-beserta-jenis-dan-fungsinya>
Diakses pada: 26 Februari 2024

Irfaniar Rosyada. (2021). 7 Elemen Dasar Desain Grafis yang Wajib. Kompasiana.Com.
<https://www.kompasiana.com/irfanrosyada/6079ac46d541df47ac07f462/7-elemen-dasar-desain-grafis-yang-wajib-dipahami>
Diakses pada: 26 Februari 2024

- Irfansyah, A. (2022). 5 Tahap Design Thinking yang Perlu Kamu Pahami. Eduparx.Id. <https://eduparx.id/blog/insight/5-tahap-design-thinking/>
Diakses pada: 26 Februari 2024
- Jenis Warna Berdasarkan Posisinya dalam Color Wheel (Part 1). (2015). Dkv.Binus.Ac.Id. <https://dkv.binus.ac.id/2015/08/26/jenis-warna-berdasarkan-posisinya-dalam-color-wheel/>
Diakses pada: 26 Februari 2024
- Jenis Warna Berdasarkan Posisinya dalam Color Wheel (Part 2). (2015). Dkv.Binus.Ac.Id. <https://dkv.binus.ac.id/2015/08/27/jenis-warna-berdasarkan-posisinya-dalam-color-wheel-part-2/>
Diakses pada: 26 Februari 2024
- Pentingnya Jaga Kesehatan Mata Anak Selama Belajar Online dari Rumah Artikel ini telah tayang di Kompas.com dengan judul "Pentingnya Jaga Kesehatan Mata Anak Selama Belajar Online dari Rumah. (2020). Kompas.Com. <https://biz.kompas.com/read/2020/12/07/090000828/pentingnya-jaga-kesehatan-mata-anak-selama-belajar-online-dari-rumah>
Diakses pada: 6 Februari 2024
- Prastiwi, Mahar et al.. (2021). Jaga Kesehatan Mata, Seperti Ini Rekomendasi "Screen Time" pada Anak. Kompas.Com. <https://edukasi.kompas.com/read/2021/10/16/102548771/jaga-kesehatan-mata-seperti-ini-rekomendasi-screen-time-pada-anak?page=all>
Diakses pada: 6 Februari 2024
- Putri, Gloria Setyvani. (2017). Myopia Boom, Kenapa Banyak Anak Zaman Sekarang Berkacamata? Kompas.Com. https://sains.kompas.com/read/2017/10/21/150431523/myopia-boom-kenapa-banyak-anak-zaman-sekarang-berkacamata?page=all#google_vignette
Diakses pada: 6 Februari 2024
- Putri, V. K. M. (2023). Apa itu Desain Komunikasi Visual? Kompas.Com. https://www.kompas.com/skola/read/2023/01/16/090000169/apa-itu-desain-komunikasi-visual-#google_vignette

Diakses pada: 2 Maret 2024

Sano, Albert Verasius Dian. (2020). Pengertian Desain Interaksi (Interaction Design). Binus.Ac.Id. <https://binus.ac.id/malang/2020/06/pengertian-desain-interaksi-interaction-design/>

Diakses pada: 26 Februari 2024

Setiawan, Marwan. (2020). Desain Grafis Menurut Para Ahli. Medium.Com. <https://marwansetiawan.medium.com/desain-grafis-menurut-para-ahli-33ca03bb3b8d>

Diakses pada: 26 Februari 2024

UI Components: Kategori dan Glosarium Bagi UI Designer. (2021). DigitalSkola. <https://digitalskola.com/blog/ui-ux/ui-components>

Diakses pada: 2 Maret 2024

Zainudin, A. (2022). Pengertian Hue, Value, Saturation (HSV) Dan Hue, Value, Lightness (HSL). Universitas Stekom. <https://desain-komunikasi-visual-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Pengertian-Hue-Value-Saturation-HSV-dan-Hue-Value-Lightness-HSL/e9be52bfc3ff8544b09c9e0063132975a80db44a>

Diakses pada: 2 Maret 2024

3 Jenis Screen Time yang Aman untuk Anak. (2022). Kumparan. <https://kumparan.com/kumparanmom/4-jenis-screen-time-yang-aman-untuk-anak-1yq8fZYTKkG/full>

Diakses pada: 2 Maret 2024

9 Istilah Menarik dan Out of The Box dalam Desain Grafis. (2022). Universitas Multimedia Nusantara. <https://www.umn.ac.id/9-istilah-menarik-dan-out-of-the-box-dalam-desain-grafis/>

Diakses pada: 2 Maret 2024

12 Prinsip Desain Grafis Beserta Gambar dan Contohnya. (2022). Maxipro.Co.Id. <https://maxipro.co.id/prinsip-desain-grafis/>

Diakses pada: 26 Februari 2024

40,5 Persen Anak SD di Jakarta Alami Rabun Jauh, Baru 6 Persen yang Menggunakan Kacamata. (2023). KBR.Id. <https://kbr.id/ragam/03->

2023/40-5-persen-anak-sd-di-jakarta-alami-rabun-jauh-baru-6-persen-
yang-menggunakan-kacamata/111301.html

Diakses pada: 6 Februari 2024



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA