

## BIBLIOGRAPHY

- Ardelia, N., Cilla, V., Rachman, A., & Kurniawan, R. A. (2023). Perancangan Video Motion Graphic Labuan Bajo Sebagai Media Promosi Destinasi Wisata.
- Ariston, Y., Guru Sekolah Dasar, P., & Singkawang, S. (2018). Sosial Anak Sekolah Dasar. In *Journal Of Educational Review And Research* (Vol. 1, Number 2).
- Bualiku, A., Karliani, E., & Saefulloh, A. (2023). Peran Orang Tua Dalam Membentuk Karakter Disiplin Pada Anak Dalam Penggunaan Gadget (Studi Pada Masyarakat Di Lingkungan Rt.04 Rw.13 Kelurahan Palangka, Kecamatan Jekan Raya Kota Palangka Raya). *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (Jpips)* Desember, 2023(15), 391–398. [Http://E-Journal.Upr.Ac.Id/Index.Php/Jp-Ips](http://E-Journal.Upr.Ac.Id/Index.Php/Jp-Ips)
- Darma Anggraini, R., & Nurhadi, D. (2023). Design Thinking Dalam Riset Dan Pengembangan Produk Fashion. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 8(2), 2023. [Https://Doi.Org/10.28926/Briliant.V8i2](https://Doi.Org/10.28926/Briliant.V8i2)
- Gramedia. (N.D.). 12 Prinsip Animasi Dan Sejarah Perkembangan Animasi Di Dunia – Gramedia Literasi.
- Gusti Alfiyanti, D., Irdamurni, & Neviyarni. (2023). Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar Serta Pemanfaatan Tugas Perkembangan Dalam Pembelajaran.
- Hello Sehat. (2024). 10 Dampak Negatif Penggunaan Gadget Secara Berlebihan.
- Indra Sumantiawan, D., Nurvita, S., Noor Chotimah, S., Informasi Kesehatan, M., Nasional Karangturi, U., & Tengah, J. (2024). Edukasi Dampak Buruk Screen Time Pada Anak. 5(2), 14–20. [Https://Doi.Org/10.31949.V5i2.8772](https://Doi.Org/10.31949.V5i2.8772)
- Maghfira, S. (2016). Kedudukan Anak Menurut Hukum Positif Di Indonesia Saadatul Maghfira.
- Marhayani, C., Rindiani, A., Sukrisno, W. H., Thamrin, H., & Imanuddin, M. (2024a). Analisa Yuridis Tentang Definisi Anak Dalam Hukum Positif Di Indonesia. *Jurnal Legalitas*, 2(2), 60–72. [Https://Doi.Org/10.58819/Jle.V2i2.122](https://Doi.Org/10.58819/Jle.V2i2.122)
- Marhayani, C., Rindiani, A., Sukrisno, W. H., Thamrin, H., & Imanuddin, M. (2024b). Analisa Yuridis Tentang Definisi Anak Dalam Hukum Positif Di Indonesia. *Jurnal Legalitas*, 2(2), 60–72. [Https://Doi.Org/10.58819/Jle.V2i2.122](https://Doi.Org/10.58819/Jle.V2i2.122)
- Nur Hidayah, S., Zaman, B., & Rudiyanto. (2020). Peran Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. [Http://Ejournal.Upi.Edu/Index.Php/Edukid](http://Ejournal.Upi.Edu/Index.Php/Edukid)
- Pratama, A., & Putra, R. W. (2019). Perancangan Motion Graphics “Dampak Bermain Gadget” Sebagai Media Edukasi Orang Tua Usia 30-40 Tahun.
- Prayogo, M., Komunikasi, A., & Indonesia, S. (2025). Analisis Elemen Desain Dalam Karya Motion Graphic Pixel Art Berjudul “Timeless Culinary Places.”
- Putri, J. N., Sumiatin, T., Udi, S. ', Yunariyah, B., Program, ), D3, S., Tuban, K., & Surabaya, K. (2024). Penggunaan Gadget Dan Perubahan Perilaku Remaja Di Sekolah Menengah Atas Tuban. [Https://Journal-Mandiracendikia.Com/Jikmc](https://Journal-Mandiracendikia.Com/Jikmc)
- Rezky, G. P., & Rosyidah, U. M. (2024). Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Remaja.
- Risal, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik.
- Sayuti, M., Yusril, & Syafwandi. (2022). Motion Graphic Media Informasi Wisata

- Kompleks Percandian Muara Jambi. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 1–9. <https://doi.org/10.35134/Judikatif.V4i1.34>
- Sihotang, J., & Manalu, A. (2024). Strategi Pengawasan Orang Tua Dalam Mengelola Waktu Bermain Gadget Anak Di Desa Pancurbatu (Jonhariono Sihotang) Strategi Pengawasan Orang Tua Dalam Mengelola Waktu Bermain Gadget Anak Di Desa Pancurbatu (Vol. 2, Number 2).
- Sinta Zakiyah, Nurul Hidayah Hasibuan, Aufa Yasifa, Suhaila Putri Siregar, & Olivia Wahyu Ningsih. (2024). Perkembangan Anak Pada Masa Sekolah Dasar. *Diajar: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 71–79. <https://doi.org/10.54259/Diajar.V3i1.2338>
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website Umkm Kirihuci.
- Stanford D.School. (2018). *Dschool\_Bootleg\_Deck\_2018\_Final\_Sm2-6*.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jptk/issue/view/851>
- Tempo.Co. (2020). Survei Kpai\_ 76,8 Persen Anak Gunakan Gawai Di Luar Jam Belajar \_ Tempo.Co.
- Thuan To Saurik, H., Dwi Purwanto, D., Irawan Hadikusuma, J., Studi Desain Komunikasi Visual Sekolah Tinggi Teknik Surabaya, P., & Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Teknik Surabaya, P. (2019). Teknologi Virtual Reality Untuk Media Informasi Kampus. 6(1), 71–76. <https://doi.org/10.25126/Jtiik.201961238>
- Trifonia Taguwel, M., Wula Ngole, K., Bibak, L., Dewi Rosari Kube, C., & Tiantiana Ngura, E. (2025). Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. <https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcmp/index>
- Unicef Indonesia. (2023). Pengetahuan Dan Kebiasaan Daring Orang Tua Dan Anak-Anak Di Indonesia Studi Dasar 2023.Pdf.
- Wiana, W., Syaom Barliana, M., & Riyanto, A. A. (2018). The Effectiveness Of Using Interactive Multimedia Based On Motion Graphic In Concept Mastering Enhancement And Fashion Designing Skill In Digital Format. *International Journal Of Emerging Technologies In Learning*, 13(2), 4–20. <https://doi.org/10.3991/Ijet.V13i02.7830>