

DAFTAR PUSTAKA

- Effendy, Onong Uchjana. 1993. *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti
- Hardinsyah et al. 2008. Studi dan Riset Kebiasaan Bermain Gadget Pada Remaja Dan Dewasa Di Dua Wilayah Ekologi Yang Berbeda. Indonesia, <https://kominfo.go.id//content/detail/3834/tentang-Riset-Kominfo-dan-UNICEF-Mengenai-Perilaku-Anak-dan-Remaja-Dalam-Menggunakan-Internet.html>. [18 Februari 2019]
- Henry. 2005. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Penerbit PT Bumi Aksara.
- Hestianingsih. 2014. 6 Trik Agar Terhindar dari paparan radiasi gadget <http://wolipop.detik.com/2014/12/13/trik-agar-terhindar-radiasi-gadget.html>. [20 Mei 2019]
- Irawan, J dan Armayati, L. 2013. Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja. *An-Nafs*, (Online), Vol. 8, No. 2, dalam <http://jurnal.uir.ac.id> [12 Februari 2017].
- Luther., A. C., 1994. *Authoring Interactive Multimedia*. Elsevier Science & Technology Books.
- Manumpil. Dkk. 2015. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA NEGERI 9 Manado. *Ejournal Keperawatan*, (Online), Vol. 3, No. 2, dalam <http://ejournal.unsrat.ac.id> [20 Januari 2017].
- Nurvianthi, Riska. 2018. Mengenal Radiasi Sinar Biru yang Dipancarkan Gadget <https://warstek.com/2018/01/13/sinar-biru.html>. [01 Januari 2019]
- Prakosa. 2010. *Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta: Penerbit Nalar.
- Sánchez, E. 2006. What effects do mobile phones have on people's health? <http://www.euro.who.int/document/e89486.pdf>. [11 Mei 2019]
- Sutopo, A. H. 2003. *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Jakarta: Penerbit Graha Ilmu.