

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

Anggarini, Anggi. (2021). Desain Layout. Penerbit PNJ Press, Jakarta. Tersedia dalam: <https://press.pnj.ac.id/book/Anggi-Anggarini-Desain-Layout/>

Khotimah, Husnul. (2021). Panduan Desain Grafis. Cerdas Ulet Kreatif. Jember. Tersedia dalam :
https://www.researchgate.net/publication/351316912_Panduan_Desain_Grafis

Soewardikoen, Didit. (2021), Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual, PT Kanisius, DIY.

Widiastuti, Rosarita Niken dkk. (2018). Kiat Bikin Infografis Keren Dan Berkualitas Baik, Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, Jakarta. Diakses pada November 2024, dari:
<https://indonesiabaik.id/ebook/kiat-bikin-infografis-keren-dan-berkualitas-baik>

Wahyuningsih, Sri. (2016). Desain Komunikasi Visual. UTM Press. Bangkalan. Tersedia dalam : <https://komunikasi.trunojoyo.ac.id/wp-content/uploads/2020/07/sri-wahyuni-final-Edisi-2.pdf>

Abdillah, Leon. (2022). Peranan Media Sosial Modern. Bening Media Publishing. Palembang. <https://rie.binadarma.ac.id/file/book/peranan-media-sosial-modern-1668742546.pdf>

Widiastuti, Rosarita Niken dkk. (2020). Memaksimalkan Penggunaan Media Sosial dalam Lembaga Pemerintah. Direktorat Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik, Kementerian Komunikasi dan Informatika, Jakarta Pusat.

Tersedia dalam:

https://indonesiabaik.id/public/uploads/post/2997/Memaksimalkan_Penggunaan_Media_Sosial_dalam_Lembaga_Pemerintah.pdf

Yuliati, Reny dkk. (2024) Panduan Anti Judi Online. Kementerian Komunikasi dan Informatika RI, Jakarta. Tersedia dalam: <https://aptika.kominfo.go.id/wp-content/uploads/2024/09/Judi-Itu-Candu-Panduan-Anti-Judi-Online.pdf>

Sumber Jurnal

Ayu, I. K., & Desintha, S. (2019). Perancangan Desain Kemasan Gula Cikeris Sebagai Kuliner Khas Purwakarta. *eProceedings of Art & Design*, 6(2).
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/download/9346/9216>

Octamediana, H., & Desintha, S. (2019). Perancangan Environmental Graphic Mengenai Pencegahan Karies Gigi Anak Bagi Orangtua. *eProceedings of Art & Design*, 6(2).
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/viewFile/9348/9257>

Pradana, R. A., & Hidayat, S. (2017). Perancangan Media Promosi Masera Adventure Tour And Travel Di Kota Malang. *eProceedings of Art & Design*, 4(3).
<https://core.ac.uk/download/pdf/299917411.pdf>

Reza, A. M., Soedewi, S., & Kadarisman, A. (2021). Perancangan Infografis Digital Sosialisasi Vaksin Covid-19 Untuk Masyarakat Umum Di Kota Padang. *eProceedings of Art & Design*, 8(6).
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/16802>

Salsabila, S., & Mustikawan, A. (2019). Perancangan Identitas Visual Pesantren Terpadu Hayatan Thayyibah Sukabumi. *eProceedings of Art & Design*, 6(3).

<https://core.ac.uk/download/pdf/299934319.pdf>

Gustiari, A., & Kadarisman, A. (2016). Perancangan Media Promosi Taman Buaya Indonesia Jaya Di Kabupaten Bekasi. *eProceedings of Art & Design*, 3(3).

<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/4572>

Laras, Annisa. dkk. (2024). Analisis Dampak Judi Online di Indonesia: *Journal of Social Humanities and Education* Vol.3, No.2, 321

<https://journal-stiayappimakassar.ac.id/index.php/Concept/article/view/1304/1480>

Murti, Frisnanda. dkk. (2024). Faktor Penyebab Maraknya Judi Online serta Upaya Pencegahannya di Lingkungan Masyarakat: *Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan* Vol 5 No 12, hal 3

<https://ejournal.warunayama.org/index.php/causa/article/view/5378/4971>

Nasution, Wahyu Ichram. dkk. (2024). Sosialisasi Edukasi Bahaya Narkoba dan Judi Online pada Remaja. *Ambacang: Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 110-117. <https://journal-ambacang.willyprint-art.my.id/index.php/ojs/article/view/16>

Wijaya, P. Y. (2004). Tipografi dalam desain komunikasi visual. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 1(1).

https://www.researchgate.net/publication/43330424_TIPOGRAFI_DALAM_

DESAIN_KOMUNIKASI_VISUAL

Pertiwi, A. A., Mustikawan, A., & Siswanto, R. A. (2016). Perancangan Buku Interaktif Pentingnya Memilah Sampah Dalam Upaya Membentuk Kebiasaan Memilah Sampah Untuk Anak-anak. *eProceedings of Art & Design*, 3(3).
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/4387>

Fitriani, D. N., Kadarisman, A., & Melga, B. (2016). Perancangan Booklet Sebagai Media Informasi Pengaruh Gadget Terhadap Pemicu Kerusakan Mata Anak. *eProceedings of Art & Design*, 3(3).
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/4460>

Sumber Internet

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2016). Anonim. Diakses tanggal 30 November 2024.
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/anonim>

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2016). Judi. Diakses tanggal 30 November 2024.
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/judi>

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2016). Media Sosial. Diakses tanggal 30 November 2024.
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/media%20sosial>

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2016). Rancang. Diakses tanggal 30 November 2024.<https://kbbi.web.id/rancang-2>

Datareportal. (2024). Digital 2024: Indonesia. Diakses pada November 2024, dari: <https://datareportal.com/reports/digital-2024-indonesia>

Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan, GAWAT! Jumlah Fantastis Usia Anak Main Judi Online, 26 Juli 2024,,: diakses tanggal 30 November 2024).
<https://www.ppatk.go.id/news/read/1373/gawat-jumlah-fantastis-usia-anak-main-judi-Online.html>