

PERAN KOMUNIKASI ORANG TUA DALAM MENCEGAH KECANDUAN *GADGET* PADA ANAK USIA DINI DI KELURAHAN KAROMBASAN UTARA

Oleh :

Rumengan Christina Eklesia

Elfie Mingkid

J.W. Londa

Email:

christinarumengan1998@gmail.com

RINGKASAN

Penelitian dengan judul Peran Komunikasi Orang Tua Dalam Mencegah Kecanduan *Gadget* Pada Anak Usia Dini di Kelurahan Karombasan Utara menggunakan metode penelitian kualitatif memanfaatkan informan sebagai sumber data penelitian dengan landasan teori Peran atau *Role Theory*. Hasil penelitian adalah : Peran orang tua sangatlah penting dalam proses tumbuh dan kembang anak. Dalam memberikan didikan dan juga nasihat pada anak mengenai penggunaan *gadget*, orang tua harus memahami peran mereka sebagai orang tua yang mendidik dan membesarkan anak. Orang tua juga diharapkan dapat mendidik anak dengan penuh kesabaran, dan menggunakan cara-cara yang terbaik dalam berkomunikasi dengan anak sesuai dengan perkembangan anak. Didikan, perlindungan dan pengaturan yang baik dan benar dari orang tua akan menghasilkan dampak yang positif bagi anak, sekalipun dia menggunakan *gadget*.. Adapun kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini antara lain : (1) Orang tua telah menjalankan perannya untuk mendidik anak dalam penggunaan *gadget* seperti memberikan pengertian dan edukasi mengenai cara penggunaan *gadget* yang baik serta memberi tahu tentang dampak baik dan dampak buruk. (2) Orang tua telah menjalankan perannya untuk melindungi anak dalam penggunaan *gadget* seperti mengalihkan perhatian anak dengan memberikan alternatif permainan lain yang tidak berkaitan dengan elektronik contohnya mobil mainan dan sebagainya. Membatasi aplikasi yang dapat menyebabkan ketergantungan pada anak. Mengawasi anak saat bermain *gadget*. (3) Orang tua telah menjalankan perannya untuk mengatur anak dalam penggunaan *gadget* seperti memberikan batasan waktu mengenai kapan dan berapa lama waktu penggunaan *gadget* contohnya

satu hari hanya satu sampai dua jam, saat hari libur dan saat mengerjakan tugas sekolah. (4) Dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak yaitu mengganggu kesehatan seperti terganggunya penglihatan dan turunnya kinerja otak. Perilaku anak berubah menjadi sensitif, menyendiri, sibuk dengan *gadget* serta kurangnya interaksi sosial. (5) Dampak positif dari penggunaan *gadget* pada anak yaitu menambah wawasan, lebih kreatif, membantu anak dalam menyelesaikan tugas sekolah.

Kata Kunci : Peran, Komunikasi, Orang Tua, Kecanduan, *Gadget*, Anak Usia Dini.

THE ROLE OF OLD PEOPLE'S COMMUNICATION IN PREVENTING GADGET ADDICTION IN EARLY CHILDHOOD IN KELURAHAN KAROMBASAN UTARA

By :

Rumengan Christina Eklesia

Elfie Mingkid

J. W. Londa

Email : christinarumengan1998@gmail.com

SUMARRY

Research with the title Role of Old People Communication in Preventing Gadgets Addiction in Early Childhood in Kelurahan Karombasan Utara using qualitative research methods utilizing informants as a source of research data with the Role Theory foundation. The results of the study are: The role of parents is very important in the process of growth and development of children. In providing education and advice to children regarding the use of gadgets, parents must understand their role as parents who educate and raise children. Parents are also expected to be able to educate children with patience, and use the best ways to communicate with children in accordance with the child's development. Good and right education, protection and regulation from parents will have a positive impact on children, even if they use gadgets. The conclusions that can be drawn from this research include: (1) Parents have performed their role in educating children in the use of gadgets such as providing understanding and education on how to use good gadgets and informing about good and bad effects. (2) Parents have performed their role to protect children in the use of gadgets such as distracting children by providing alternative games that are not related to electronics such as toy cars and so on. Restrict applications that can cause dependency on children. Supervise children when playing gadgets. (3) Parents have carried out their role to regulate children in using gadgets such as providing time limits on when and how long to use gadgets, for example, one day is only one to two hours, during holidays and when doing school work. (4) The negative impact of the use of gadgets on children is that it disrupts health such as impaired vision and decreased brain performance. Children's behavior turns sensitive, aloof, busy with gadgets and lack of social

interaction. (5) The positive impact of using gadgets on children is to add insight, be more creative, assist children in completing school work.

Keywords: Role, Communication, Parents, Addiction, Gadgets, Early Childhood.



PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman, sekarang ini orang-orang lebih banyak menggunakan gadget. Hampir semua kalangan masyarakat memiliki *gadget*, faktanya *gadget* tak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia. Di kalangan remaja (12-21 tahun) dan dewasa atau lanjut usia (60 tahun ke atas), tapi pada anak-anak (7-11 tahun) dan lebih ironisnya lagi *gadget* digunakan untuk anak-anak (3-6 tahun) yang seharusnya belum layak menggunakan *gadget*. Anak adalah generasi penerus bangsa, sehingga kehadirannya begitu dinantikan oleh setiap manusia, baik itu dalam lingkungan keluarga, masyarakat, maupun pemerintah. Masa kanak-kanak khususnya anak usia dini adalah masa emas yang tidak dapat terulang kembali, masa sensitif dan berkembangnya seluruh aspek perkembangan anak, yang nantinya akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya.

Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat mengganggu kesehatan. Hal ini sangatlah memprihatinkan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak baik secara fisik maupun mental. Jika dibiarkan mereka menggunakan *gadget* secara berlebihan, maka akan berpengaruh pada kesehatan mereka. Kurangnya mereka istirahat dan bisa terkena efek radiasi dari teknologi tersebut dan itu sangat berbahaya bagi anak usia dini dan efek dari radiasi yang berlebihan bisa menyebabkan kanker. Akademi dokter anak Amerika dan perhimpunan dokter anak Canada menegaskan, anak umur 0-2 tahun tidak boleh terpapar oleh teknologi sama sekali. Anak umur 3-5 tahun dibatasi menggunakan teknologi hanya satu jam per hari.

Pengaruh negatif lainnya dari penggunaan *gadget* adalah berkurangnya tingkat sosial atau kepekaan anak terhadap lingkungan maupun orang lain. Dengan menggunakan *gadget*, manusia memiliki dunia sendiri tanpa perlu berkomunikasi dan interaksi dengan masyarakat. Mereka lebih asyik untuk menundukan kepala dan bermain tombol dalam *gadget* untuk sekedar berkomunikasi maupun melihat aplikasi lain di dalam *gadget* tanpa menghiraukan orang-orang disekitarnya.

Berdasarkan pembahasan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini. Penelitian ini di lakukan di Kelurahan Karombasan Utara. Berdasarkan pra survey yang dilakukan, anak-anak yang berada di tempat itu rata - rata suka menggunakan *gadget*. Peneliti ingin meneliti bagaimana peran komunikasi orang tua dalam mendidik anak mereka agar tidak kecandun *gadget* mengingat kesibukan orang tua dalam bekerja dan juga perkembangan zaman khususnya dalam bidang teknologi yang sudah semakin pesat.

RUMUSAN MASALAH

Bagaimana Peran Komunikasi Orang Tua dalam Mencegah Kecanduan *Gadget* Pada Anak Usia Dini?



MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Sebagai salah satu ilmu pengetahuan ataupun sebagai dasar untuk melakukan penelitian lain yang serupa, dan juga bisa menambah referensi masyarakat dalam memahami permasalahan seputar orang tua dan anak.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan dapat menjadi bahan informasi dan masukan yang positif bagi masyarakat khususnya orang tua dan anak mengenai penggunaan *gadget* pada anak-anak dengan pengawasan orang tua dan juga menambah ilmu dan pengetahuan bagi peneliti selanjutnya.

TINJAUAN PUSTAKA

PENGERTIAN PERAN

Soerjono Soekanto (2002) peran merupakan aspek dinamis kedudukan (status), apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, maka ia menjalankan suatu peranan. Pentingnya peranan adalah karena ia mengatur perilaku seseorang. Peranan diatur oleh norma-norma yang berlaku. Peranan lebih banyak menunjuk pada fungsi, penyesuaian diri, dan sebagai suatu proses. Jadi, seseorang menduduki suatu posisi dalam masyarakat serta menjalankan suatu peranan

PENGERTIAN KOMUNIKASI

Istilah komunikasi berasal dari kata "*common*" dalam bahasa Inggris, atau "*communis*" dalam bahasa latin, keduanya diartikan sebagai bersamaan. Berkomunikasi merupakan kegiatan bersama antar orang untuk berbagi informasi, ide-ide, keputusan tentang sesuatu. Dalam proses berbagi informasi terdapat tiga unsur pokok yaitu komunikator, pesan dan komunikan. Secara umum bisa dipahami bahwa komunikasi adalah proses pengiriman, dan penerimaan pesan dalam bentuk verbal maupun non-verbal yang disertai dengan pemaknaan terhadap pesan yang dikirim.

ORANG TUA

Orang tua merupakan orang yang lebih tua atau orang yang dituakan. Namun umumnya di masyarakat pengertian orang tua itu adalah orang yang telah melahirkan



kita yaitu Ibu dan Bapak. Karena orang tua adalah pusat kehidupan rohani anak, maka setiap reaksi emosi anak dan pemikirannya dikemudian adalah hasil dari ajaran orang tuanya tersebut. Sehingga orang tua memegang peranan yang penting dan amat berpengaruh atas pendidikan anak-anak.

Menurut Sahlan (Bintoro, 2019), Orang tua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, dan merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah yang dapat membentuk sebuah keluarga. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mendidik, mengasuh dan membimbing anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat.

KECANDUAN

Istilah kecanduan sendiri berkembang seiring dengan perkembangan kehidupan masyarakat, sehingga istilah kecanduan tidak selamanya melekat pada obat – obatan tetapi dapat juga melekat pada kegiatan atau suatu hal tertentu yang dapat membuat seseorang ketergantungan secara fisik atau psikologis.

Aspek-aspek kecanduan Gadget menurut Young (Bintoro, 2015) adalah :

- a. Merasa sibuk dengan gadgetnya
- b. Merasa membutuhkan menggunakan internet dengan meningkatkan jumlah waktu untuk mencapai kepuasan
- c. Berulang kali melakukan upaya untuk mengontrol
- d. Mengurangi, atau menghentikan penggunaan gadget namun selalu gagal
- e. Merasa gelisah, murung, depresi, atau marah ketika mencoba untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan gadget, bermain gadget lebih lama daripada yang direncanakan.

GADGET

Gadget merupakan perangkat media elektronik yang memiliki beragam fungsi dan kegunaan. Saat ini *gadget* memang sudah menjadi bagian dari kehidupan, bahkan gaya hidup manusia. Jenis *gadget* yang tersedia saat ini cukup banyak, beberapa diantaranya yaitu telepon seluler, smartphone, desktop PC (Komputer), tablet dan laptop/netbook PC. Manfaat dan kegunaan dari gadget sendiri juga sudah banyak diketahui manusia, seperti menelpon, merekam gambar, merekam video, merekam suara, memutar video, memutar musik, mengakses internet, mengolah data, dan lain

sebagainya.

Menurut Widiawati *gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, diantaranya *smartphone* seperti *Iphone* dan *Blackberry*, serta *Notebook* (perpaduan antara komputer *portable* seperti *notebook* dan internet)

ANAK USIA DINI

Anak usia dini didefinisikan sebagai kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik dan sejumlah ahli pendidikan anak memberikan batasan umur 0-8 tahun. Di Indonesia pengertian anak usia dini ditujukan kepada anak yang berusia 0-6 tahun, seperti dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 yang menyatakan pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diperuntukkan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun.

Menurut Hermoyo (dalam Bintoro, 2019) Yang dimaksudkan dengan pengertian anak usia dini disini adalah anak yang berumur antara 0 sampai 5 tahun yang merupakan usia emas (*golden age*), usia yang menentukan masa depan mereka apabila diasuh dengan baik maka mereka akan menjadi anak-anak yang dapat diharapkan untuk berguna bagi bangsanya

TEORI PERAN (*ROLE THEORY*)

Teori Peran (*Role Theory*) adalah teori yang merupakan perpaduan berbagai teori, orientasi, maupun disiplin ilmu. Selain dari psikologi, teori peran berawal dari dan masih tetap digunakan dalam sosiologi dan antropologi.

Dalam ketiga bidang ilmu tersebut, istilah “peran” diambil dari dunia teater. Dalam teater, seseorang aktor harus bermain sebagai seorang tokoh tertentu dan dalam posisinya sebagai tokoh itu ia diharapkan untuk berperilaku secara tertentu. Peran diartikan pada karakterisasi yang disandang untuk dibawakan oleh seorang aktor dalam sebuah pentas drama, yang dalam konteks sosial peran diartikan sebagai suatu fungsi yang dibawakan seseorang ketika menduduki suatu posisi dalam struktur sosial. Peran seorang aktor adalah batasan yang dirancang oleh aktor lain, yang kebetulan sama- sama berada dalam satu penampilan/ unjuk peran (*role performance*).

Dalam teorinya Biddle & Thomas (Sarwono, 2011) membagi peristilahan dalam teori peran dalam beberapa golongan, yaitu istilah-istilah yang menyangkut :

1. Orang-orang yang mengambil bagian dalam interaksi sosial;

Orang yang mengambil bagian dalam interaksi sosial dapat dibagi dalam dua golongan sebagai berikut:

- Aktor (actor, pelaku), yaitu orang yang sedang berperilaku menurut suatu peran tertentu.
- Target (sasaran) atau orang lain (*other*), yaitu orang yang mempunyai hubungan dengan aktor dan perilakunya.

Aktor maupun target bisa berupa individu-individu ataupun kumpulan individu (kelompok). Hubungan antar kelompok dengan kelompok misalnya terjadi antara sebuah paduan suara (aktor) dan pendengaran (target).

Istilah “aktor” kadang-kadang diganti dengan person, ego, atau self. Sedangkan “target” kadang-kadang diganti dengan istilah alter-ego, alter, atau non-self. Dengan demikian, jelaslah bahwa teori peran sebetulnya dapat diterapkan untuk menganalisis setiap hubungan antardua orang atau antar banyak orang.

METODOLOGI PENELITIAN

LOKASI PENELITIAN

Lokasi penelitian ini berada di Kelurahan Karombasan Utara, Kec. Wanea, Kota Manado, Sulawesi Utara

METODE PENELITIAN

Adapun metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Perreault dan McCarthy mendefinisikan penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang berusaha menggali informasi secara mendalam, serta terbuka terhadap segala tanggapan dan bukan hanya jawaban ya atau tidak. Penelitian ini mencoba untuk meminta orang-orang untuk mengungkapkan berbagai pikiran mereka tentang suatu topik tanpa memberi mereka banyak arahan atau pedoman bagaimana harus berkata apa.

FOKUS PENELITIAN

Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini adalah :

1. Peran orang tua dalam mendidik anak mengenai penggunaan *gadget*

INFORMAN PENELITIAN

Peneliti mengambil informan sebanyak 5 keluarga yang terdiri dari 10 orang.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

1. Observasi atau Pengamatan

Teknik ini digunakan untuk memperoleh informasi atau bahan keterangan yang jelas tentang masalah yang berhubungan dengan Peran Komunikasi Orang Tua dalam Mencegah kecanduan *Gadget* pada Anak Usia Dini di Kelurahan Karombasan Utara.

2. Wawancara

Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (*interviewer*) untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Dalam melakukan wawancara, pewawancara harus dapat menciptakan suasana santai tetapi serius artinya bahwa wawancara dilaksanakan dengan sungguh-sungguh, tidak main-main, tetapi tidak kaku. Suasana ini penting dijaga, agar responden mau menjawab apa saja yang dikehendaki oleh pewawancara secara jujur. (Arikunto, 1983).

3. Studi Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya. (Arikunto, 1983). Menurut Sugiyono (2013), dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang.



TEKNIK ANALISIS DATA

Penelitian ini menggunakan analisis kualitatif yang dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Dalam penelitian ini, akan digunakan analisis data kualitatif dengan model interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman (1992) yaitu :

a) Reduksi Data

Data diperoleh di lokasi penelitian (data lapangan) akan dituangkan dalam uraian atau laporan lapangan tersebut oleh peneliti akan direduksi, dirangkum dan dipilih hal-hal pokok, difokuskan pada hal-hal yang penting. Reduksi data akan berlangsung terus-menerus selama berlangsungnya penelitian.

b) Penyajian Data

Alur yang paling penting selanjutnya dari analisis data adalah penyajian data. Penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

c) Penarikan Kesimpulan

Adapun yang dimaksud dengan verifikasi data adalah usaha untuk mencari, menguji, mengecek kembali atau memahami makna atau arti, keteraturan, pola-pola, penjelasan, alur, sebab-akibat, atau preposisi.

PEMBAHASAN HASIL WAWANCARA

Masalah yang sering terjadi dikalangan anak-anak adalah ketergantungan akan *gadget*. Anak-anak yang masih dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan sangat berbahaya jika mereka sudah kecanduan atau ketergantungan dengan *gadget*. Kalau dibiarkan itu bisa berdampak buruk bagi mereka. Itu akan mengganggu kesehatan mereka, tingkah laku mereka, hubungan sosial mereka dll.

Hal ini bisa disebabkan oleh kesibukan orang tua dalam bekerja dan melakukan aktivitas lain, sehingga kurang kontrol dan memberikan anak *handphone* dengan tujuan menemani keseharian anak. Kurangnya juga ketegasan karena tidak tegah melihat anak menangis, sehingga membujuknya dengan *handphone*. Memberikan



didikan dimulai dari orang tua, karena orang tua merupakan pendidik utama. Dengan kesadaran ini maka rumah menjadi sumber utama dalam memberikan didikan mengenai penggunaan *gadget* yang baik dan benar. Orang tua harus memiliki kerjasama yang baik untuk pencapaian tujuan. Menurut hasil penelitian beberapa orang tua hanya sekedar mendidik dan menasehati, tapi kurang dalam ketegasan dan lupa untuk mengontrol anak dalam menggunakan *gadget*, dikarenakan sibuk bekerja dll. Sehingga itu yang membuat anak untuk ingin terus menerus menggunakan *gadget*. Ketergantungan anak terhadap *gadget* tergantung dari didikan orang tua.

Orang tua juga diharapkan dapat mendidik anak dengan penuh kesabaran, dan menggunakan cara-cara yang terbaik dalam berkomunikasi dengan anak sesuai dengan perkembangan anak. Didikan, perlindungan dan pengaturan yang baik dan benar dari orang tua akan menghasilkan dampak yang positif bagi anak, sekalipun dia menggunakan *gadget*. Karena orang tua berperan aktif dalam hal mendidik, melindungi dan mengatur. Sebaliknya, jika orang tua lalai dalam menjalankan peran atau tugasnya, maka tidak menutup kemungkinan dampak buruk dari *gadget* akan menimpa sang anak.

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, peneliti mendapat kesimpulan, yaitu :

1. Orang tua telah menjalankan perannya untuk mendidik anak dalam penggunaan *gadget* seperti memberikan pengertian dan edukasi mengenai cara penggunaan *gadget* yang baik serta memberi tahu tentang dampak baik dan dampak buruk.
2. Orang tua telah menjalankan perannya untuk melindungi anak dalam penggunaan *gadget* seperti mengalihkan perhatian anak dengan memberikan alternatif permainan lain yang tidak berkaitan dengan elektronik contohnya mobil mainan dan sebagainya. Membatasi aplikasi yang dapat menyebabkan ketergantungan pada anak. Mengawasi anak saat bermain *gadget*.

3. Orang tua telah menjalankan perannya untuk mengatur anak dalam penggunaan *gadget* seperti memberikan batasan waktu mengenai kapan dan berapa lama waktu penggunaan *gadget* contohnya satu hari hanya satu sampai dua jam, saat hari libur dan saat mengerjakan tugas sekolah.
4. Dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak yaitu mengganggu kesehatan seperti terganggunya penglihatan dan turunnya kinerja otak. Perilaku anak berubah menjadi sensitif, menyendiri, sibuk dengan *gadget* serta kurangnya interaksi sosial.
5. Dampak positif dari penggunaan *gadget* pada anak yaitu menambah wawasan, lebih kreatif, membantu anak dalam menyelesaikan tugas sekolah.

SARAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, peneliti memiliki saran sebagai berikut :

1. Kepada orang tua dalam hal mendidik yaitu tetap mempertahankan didikan yang sudah diberikan kepada anak mengenai penggunaan *gadget*.
2. Kepada orang tua dalam hal melindungi yaitu selalu mengawasi, tetap memberikan perhatian serta meluangkan waktu kepada anak.
3. Kepada orang tua dalam hal mengatur yaitu lebih disiplin terhadap anak mengenai waktu dan memberikan contoh baik dalam menggunakan *gadget*.
4. Kepada orang tua untuk menyikapi dampak negatif dari penggunaan *gadget* yaitu meningkatkan cara mendidik, melindungi dan mengatur serta lebih kreatif dalam membimbing anak mengenai penggunaan *gadget*.
5. Kepada orang tua untuk menyikapi dampak positif dari penggunaan *gadget* yaitu mendukung, memberikan semangat agar anak tetap kreatif dan semangat dalam mengerjakan tugas sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Afrizal. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Depok: RajaGrafindo Persada.

Bintoro, C. Y. (2019). *Upaya Orangtua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Skripsi: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Devito, J. (2011). *Komunikasi Antarmanusia*. Tangerang: Karisma Publishing Group.

Suryadi, M. (2018). *Strategi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.



- Fiske, J. (2014). *Pegantar Ilmu Komunikasi - Edisi Ketiga*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Harapan, E. (2014). *Komunikasi Antarpribadi*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Hart, J. (2002). *The Importance of Fathers in Children's Asset Development*. <https://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/psikologi/article/download/687/464>.
- Hermawan, A. (2013). *Komunikasi Pemasaran*. Jakarta: Erlangga.
- Hidayat, A. A. (2006). *Pengantar Ilmu Keperawatan Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Huberman, M. (1992). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode Metode Baru*. Jakarta: UI Press.
- Handrianto, P. (2013). *Dampak Smartphone*. Artikel. http://sainsjournalfst11.web.unair.ac.id/artikel_detail I-75305-KesehatanDampak%20Smart%20phone.htm I. Diakses 26 Januari 2018
- Indriyani, M. (2018). *Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget*. Skripsi: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung.
- LN, S. Y. (2007). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- McAdoo, J. (1993). *Understanding Fathers Human Services Perspectives in Theory and Practice*. <https://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/psikologi/article/download/687/464>.
- McCarthy, P. (2006). *Essentials of Marketing: A Global Managerial Approach*. New York: McGrawhill.
- Moleong, M.A, P. L. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi ed., Vol. 36). (I. Taufik, Ed.) Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muchtar, A. (2014). *Menyusun Business Plan dan Rencana Aksi*. Bandung: YRAMA WIDYA.
- Ngalimun. (2017). *Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar Praktis*. Yogyakarta: PT. Pustaka Baru Press.
- Poerwanto, & Sukirno, Z. L. (2014). *Komunikasi Bisnis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Santoso. (2009). *Peran Wanita Dalam Menciptakan Ketahanan Keluarga*. <https://media.neliti.com/media/publications/210193-none.pdf>.
- Soekanto, S. (2014). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2013). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono, P. D. (2014). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: ALFABTA CV.

- Suherman, K. (2016). **Strategi Komunikasi Pemasaran dalam Kegiatan Pemasaran Produk Consumer Goods**. *Jurnal Komunikasi*.
- Sukirno, P. (2014). *Komunikasi Bisnis Perspektif Konseptual dan Kultural*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Yusup, P. (2009). *Ilmu Informasi, Komunikasi, dan Kepustakaan*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.

