

DAFTAR PUSTAKA

Bibliography

- Agung, D. G. (2015). PEMAHAMAN AWAL TERHADAP ANATOMI TEORI SOSIAL DALAM PERSPEKTIF STRUKTURAL FUNGSIONAL DAN STRUKTURAL KONFLIK. *Sejarah dan Budaya*, 163-165.
- Agusta, D. (2016). *Faktor-Faktor Resiko Kecanduan Menggunakan Smartphone pada Siswa di SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta*. Yogyakarta: Skripsi : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Anggraeni, Y. (2019). PENGAWASAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK DI RA YAPSI SUMBERJAYA LAMPUNG BARAT. *Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 28.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Badan Pusat Statistik. (2020). *KECAMATAN CILONGOK DALAM ANGKA 2020*. Purwokerto: Badan Pusat Statistik.
- Chusna, P. A. (2017). Media Komunikasi Sosial Keagamaan. *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Anak*, 17(2).
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Media Komunikasi Sosial dan Keagamaan*(2), 17.
- Delima, R., Arianti, & Pramudyawardani, B. (2015). Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 1(1), 4-8.
- Desiningrum, D. R., Indriana, Y., & Siswati. (2017). Intensi Penggunaan Gadget dan Kecerdasan Emosional Remaja Awal. *Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*.
- Fadhillah. (2011). Relevansi Logika Sosial Konsumsi Dengan Budaya Konsumerisme Dalam Perspektif Epistemologi Jean Baudrillard. *Jurnal Universitas Islam 45 Bekasi*.
- Fauziyah, E. R. (2013). Pengaruh Game Online terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja. *Jurnal Ilmu Komunikasi*(3), 1.
- Griffiths, M. D., & Kuss, D. (2011). Online social networking and addiction-a review of the psychological literature. *Inter J Environ Res Pub Health*, 8(9), 28-52.
- Gunarsa, S. D., & Gunarsa, Y. D. (2008). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Hartono, B. (2014). Analisis Terhadap Terjadinya Tindak Pidana Perjudian Yang Dilakukan Oleh Anak Dibawah Umur. *Pranata Hukum*.
- Haryanto, A. T. (den 16 Mei 2019). *detikinet*. Hämtat från detikcom.

- Indriartro, N., & Supomo, B. (1999). *Metodologi Penelitian Bisnis Untuk Akuntansi dan Manajemen*. Yogyakarta: BPFE.
- Indriyani, M., Sofia, A., & Anggaraini, G. F. (2018). Persepsi Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Jurnal Psikologi FKIP Universitas Lampung*.
- inmobi. (2012). *Vietnam mobile advertising market grows 121% in 2011 as mobile becomes top channel for media*. Vietnam: inmobi.
- Juragan HP. (den 26 July 2021). *Pengertian Chipset dan Fungsinya di HP Android dan iPhone*. Hämtat från Juragan HP: <http://www.juraganhp.com>
- Kominfo. (den 18 Februari 2014). *Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan internet*. Hämtat från kominfo.go.id.
- Martono, N. (2010). *Statistik Sosial Teori dan Aplikasi Program SPSS*. Yogyakarta: Gava Media.
- Martono, N. (2010). *Statistik Sosial Teori dan Aplikasi Program SPSS*. Yogyakarta: Gava Media.
- Martono, N. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*. Depok: Raja Grafindo.
- Morley, D., & Parker, C. S. (2011). *Understanding Computers Today and Tomorrow (13th ed)*. USA.
- Mustafa, A. E. (2015). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak. *Jurnal Ilmu Komunikasi Universitas Diponegoro*, 5-6.
- Nikken, P. (2011). *Parental Mediation Of Young Children's Internet Use*. Netherlands: ERSAMUS University Rotterdam.
- Novitasari, W. (2016). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. Surabaya: UNS.
- Pawanti, M. H. (2013). Masyarakat Konsumeris Menurut Konsep Pemikiran Jean Baudrillard. *Jurnal Program Studi Sastra Prancis Fakultas Ilmu Pengetahuan Universitas Indonesia*.
- Pengertian Kecanduan*. (den 22 Oktober 2019). Hämtat från Kemendikbud: <http://kbbi.web.id/candu>
- Ramadhan, S. R. (2014). Perlindungan Anak Dibawah Umur Sebagai Saksi Dalam Suatu Tindak Pidana dari Perspektif Undang-Undang No. 11 Tahun 2012 Tentang Sistem Peradilan Pidana Anak. *Hukum Pidana*.
- Rideout. (2017). i M. Gunawan, *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Banyumanik Semarang*. Semarang: UNDIP.
- Ritzer, G. (2012). *Teori Sosiologi Dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sari, P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Tkit Al Mukmin. *Jurnal Profesi*, 13(2), 73-77.
- Schiffman, L. G., & Leslin, K. L. (2000). *Consumer Behavior*. USA: Prentice Hall Inc.

- Sejati, P. P. (den 27 Juni 2019). *Gunakan Gadget Berlebihan, Banyak Anak Usia SD dan SMP di Banyumas Alami Gangguan Mata*. Hämtat från Tribun Jateng.com: <https://tribunjateng.com>
- Singarimbun, M., & Effendi, S. (1985). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3ES.
- Siyahailatua, S. E., & Widiyarti, Y. (den 6 Oktober 2019). *Usia Anak Boleh Menggunakan Gawai 13 Tahun, Cek Alasannya*. Hämtat från TEMPO Web Site: <http://www.gaya.tempo.co>
- Sungkar, N. F., & Budiarmo, A. (2016). Pengaruh Iklan, Atribut Produk, dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian. *Jurnal Administrasi Bisnis, Universitas Diponegoro*, 5(1).
- Sutrisno, J. (2012). *Sikap Konsumen terhadap Produk Counterfeit (Studi Pada Perilaku Pembelian Gadget Mahasiswa)*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- Wartberg, L., Kriston, L., Kramer, M., Schwedler, A., Lincoln, T., & Kamerl, R. (2016). Internet gaming disorder in early adolescence : Association with parental and adolescent mental health. *European Psychiatry*(43), 14-18.
- West, R. (2006). *Theory of Addiction*. Blackwell Publishing.
- West, R., & Lynn, T. (2007). *Introduction Communication Theory. Analysis and Application*. New York: McGraw Hill.
- Widiyarti, Y. (den 10 Oktober 2019). *Memprihatinkan, Kian Banyak Anak Masuk RSJ Akibat Kecanduan Gawai*. Hämtat från TEMPO: <https://gaya.tempo.co>
- Witarsa, R., Nurhananik, Rini, N. H., & Hadi, R. S. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *PEDAGOGIK*, VI(1).
- Woyke, E. (2014). *The Smartphone: Anatomy of An Industry*. New York: The New Press.
- Wulandari, A. (2014). Karakteristik Pertumbuhan Perkembangan Remaja dan Implikasinya Terhadap Masalah Kesehatan dan Keperawatannya. *Jurnal Keperawatan Anak*, 2(1), 39-43.
- Xu, X.-L., & et, a. (2015). The Influence of Social Media on Sleep Quality: A Study Undergraduate Students in Chongqing, China,. *Journal Nursing and Care*, 4(3), 1-7.
- Young, K. S., & Cristiano, N. A. (2011). *A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. John Wiley & Sons.
- Yuwanto. (2016). i D. Agusta, *Faktor-Faktor Resiko Kecanduan Menggunakan Smartphone Pada Siswa di SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Zulfitria. (2017). HOLISTIKA Jurnal Ilmiah PGSD. *Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Smartphone Pada Anak Sekolah Dasar*, 1(2).