

Daftar Pustaka

Studi Pustaka

Abdurohman, Maman. 2015. *Organisasi dan Arsitektur Komputer*. Bandung: Informatika.

Anggraini S, Lia, dan Nathalia, Kirana, 2014. *Desain Komunikasi Visual : Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung : Nuansa Cendekia.

Altstiel, Tom. Dan Jean Grow. 2006. *Advertising Strategy: Creative Tactics From The Outside/ In*. California: Sage Publications, Inc.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2014. *Pola Asuh Orang Tua dan Komunikasi dalam Keluarga*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Kertamukti, Rama. 2015. *Strategi Kreatif dalam Periklanan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Mastuti Indari, dan Akbas Dian. 2015. *Full Time vs Working Mom*. Jakarta: Penebar Swadaya.

McGrath, S. 2012. *The Impact of New Media Technologies on Social Interaction in The Household: New Media Technologies in The Household*.

Laksana, Muhibudin Wijaya, Psikologi Komunikasi: Membangun Komunikasi yang Efektif dalam Interaksi Manusia. Bandung: Pustaka Setia, 2015.

Moriarty, Mitchell, dan Wells. 2011. *Advertising Edisi Kedelapan*. Jakarta: Kencana.

Muliani, Hanlie. 2016. *How to Deal with Your Child*. Jakarta: PT Gramedia.

Nasrullah, Rulli. 2015. *Teori Media Sosial*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Noor, Any. (2013). *Manajemen Event*. Bandung: Alfabeta.

Pujiyanto. (2013). *Iklan Layanan Masyarakat*. Yogyakarta: Andi Offset.

Priyatna, Andri. (2010). *Parenting untuk Orang Tua Sibuk*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Ruslan, Rosadi. (2013). *Kiat dan Strategi Kampanye Public Relations*. Jakarta: Rajawali Pers.

Santosa, Elizabeth. 2015. *Raising Children in Digital Era*. Jakarta: PT Gramedia.

Safanayong, Yongki. 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia.

Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.

Venus, Antar. 2012. *Manajemen Kampanye*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

E-book

Andrews, Marc. (2008). *Social Campaigns: Art of Visual Persuasion, Its psychology, its semiotics, its rhetoric*. Diakses dari www.mahku.nl/download/m_andrews_socialcampaigns.pdf.

Arief Susanto. (2003). *Pengenalan Komputer*. Diakses dari ilmukomputer.org/wp-content/uploads/2010/03/arief_pengenalankomputer.pdf.

Iswidharmanjaya, Derry, dan Beranda Agency. (2014). *Bila si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Agar Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Diakses dari <https://books.google.co.id/books>.

Jurnal dan Penelitian

Calista, Spahire. 2015. "Perbedaan Kualitas *Secure Attachment* Ibu-Anak Antara Anak Usia Sekolah yang Terpapar *Gadget* Sebelum Usia Dua Tahun dan Setelah Usia Tiga Tahun". <http://lib.ui.ac.id/detail?id=20402717&lokasi=lokal>, 18 Januari 2017

Doni Harfiyanto, Cahyo Budi Utomo, dan Tjaturahono Budi. Agustus 2015. "Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna *Gadget* di SMAN 1 Semarang". journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess/article/view/6859/4925, 6 Oktober 2016.

Iis Kurnia & Sharen Gifary. Agustus 2015. "Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi". *Volume 14, No.*

2. <http://download.portalgaruda.org/article.php>, 5 Oktober 2016.

Iis Widiawati, Hendra Sugiman, dan Edy. Mei 2014. "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Daya Kembang Anak". stmikglobal.ac.id/wp-content/uploads/2014/05/ARTIKEL-IIS.pdf, 5 Oktober 2016.

Inda Lestari, Agus Wahyudi Riana, dan Budi M. Taftarzani. 2016. "Pengaruh *Gadget* pada Interaksi Sosial dalam Keluarga".

<http://fisip.unpad.ac.id/jurnal/index.php/index/search/titles?searchPage=5>, 12 Februari 2017.

Lucia Tri Ediana Pamungkas Jati & F. Anita Herawati. 2014. "Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY) dalam Menggunakan *Gadget* (Studi Deskriptif terhadap Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UAJY dengan Teknik Analisis Cluster berdasarkan Motivasi dan Perilaku Penggunaan *Gadget*)". e-journal.uajy.ac.id/5742/1/jurnal.pdf, 27 November 2016.

Lydia Elenovia Chandra Santoso, Bramantijo, Ryan Pratama Sutanto. 2013.

"Perancangan Kampanye Sosial Bagi Orang Tua Tentang Bahaya Tablet Pc Bagi Anak Usia 2 Tahun Ke

Bawah". studentjournal.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/533, 26 Oktober 2016.

Made Witrianti. 2013. "Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Pengguna *Gadget* Aktif". *eprints.upnjatim.ac.id/5580/*, 5 Oktober 2016.

Ngafifi, Muhamad. 2014. "Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya". *journal.uny.ac.id/index.php/jppfa/article/view/2616*, 26 November 2016.

Novi Kurnia. 2005. "Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Media Baru: Implikasi terhadap Teori Komunikasi". *ejournal.unisba.ac.id/index.php/mediator/article/view/1197*, 25 November 2016.

Rr. Sukma Ayu Dewi Anggrahini. 2013. "Dinamika Komunikasi Keluarga Pengguna *Gadget*". *digilib.uin-suka.ac.id/11695/*, 5 Oktober 2016.

Santoso, Bramantijo, dan Sutanto. 2013. "Perancangan Kampanye Sosial Bagi Orang Tua Tentang Bahaya Tablet PC Bagi Anak Usia 2 Tahun ke Bawah". *studentjournal.petra.ac.id/index.php/dkv/article/download/533/46*, 28 September 2016.

Susanto, Bramantya, dan Pratama. 2015. "Perancangan Buku Interaktif tentang *Quality Time* Orangtua dengan Anak Remaja". *studentjournal.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/3174*, 29 September 2016.

Viditya Pradipta. 2015. "Kampanye Sosial Greget Tanpa Gadget Bagi Kalangan Remaja Kota Bandung". <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/>, 15 November 2016.

Yulia Trinika. 2015. "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015" *jurnal.untan.ac.id/index.php/jmkeperawatanFK/article/view/11001*, 5 Oktober 2016.

Internet

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia,
<https://apjii.or.id/content/read/39/27/PROFIL-PENGGUNA-INTERNET-INDONESIA-2014>, diakses pada 25 September 2016

International Data Corporation's,
<http://www.idc.com/getdoc.jsp?containerId=prAP41722816>, diakses pada 26 Oktober 2016

Perubahan fungsi gadget, <http://www.majalah-lifestyle.com/2012/12/31/gadget-antara-gaya-hidup-dan-kebutuhan/>, diakses pada 26 Oktober 2016

International Data Corporation's,
<http://www.idc.com/getdoc.jsp?containerId=prAP41722816>, diakses pada 26 Oktober 2016

Liputan 6, <http://tekno.liputan6.com/read/2308654/google-orang-indonesia-online-55-jam-per-hari>, diakses pada 12 Januari 2017

Perubahan fungsi gadget, <http://www.majalah-lifestyle.com/2012/12/31/gadget-antara-gaya-hidup-dan-kebutuhan/>, diakses pada 26 Oktober 2016

Riset Kominfo,
https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran+Pers+No.+17-PIH-KOMINFO-2-2014+tentang+Riset+Kominfo+dan+UNICEF+Mengenai+Perilaku+Anak+dan+Remaja+Dalam+Menggunakan+Internet+/0/siaran_pers, diakses pada 26 Oktober 2016

TechGuide: AVG Survey, <http://www.techguide.com.au/news/are-parents-spending-more-time-on-their-devices-than-their-kids/>, diakses pada 25 September 2016

Teknologi Mengancam Keluarga, <http://www.antaranews.com/berita/424750/penelitian-teknologi-mengancam-keharmonisan-keluarga>, diakses pada 26 Oktober 2016

Teknopedia: Pengertian Gadget, <http://www.tekno-pedia.com/gadget-dan-pengertiannya/>, diakses pada 23 Oktober 2016

