



Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Pola Perilaku Anak

Ismawati Septiningsih¹, Itok Dwi Kurniawan^{2*}

¹Faculty of Law, Universitas Sebelas Maret Surakarta Jawa Tengah, Indonesia, E-mail: Ismawatiseptiningsih84@staff.uns.ac.id

²Faculty of Law, Universitas Sebelas Maret Surakarta Jawa Tengah, Indonesia, E-mail: itokdwikurniawan@staff.uns.ac.id

Abstract

Gadget merupakan salah satu perkembangan teknologi komunikasi yang paling populer. Saat ini, penggunaan Gadget bukan hanya bisa dinikmati oleh kalangan dewasa, anak-anak pun bisa menikmatinya dengan mudah. Tak dapat dipungkiri bahwa anak-anak zaman sekarang lebih sering bermain gadget dibandingkan dengan kesempatan belajar atau berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini sangat memprihatinkan, karena dalam masa kecil mereka, pemikirannya masih labil dan anak-anak seringkali merasa penasaran akan hal baru. Peran orang tua merupakan hal yang sangat penting. Perhatian khusus juga perlu diberikan kepada anak agar tidak menyimpang dari penggunaan gadget di kemudian hari, karena penggunaan gadget secara terus menerus pasti akan berdampak buruk bagi perilaku anak. Dalam kehidupan sehari-hari, apabila anak usia dini terus menggunakan gadget, anak akan mengalami ketergantungan. Oleh karena itu, diperlukan sosialisasi mendalam kepada orang tua atau wali murid maupun anak-anak sekolah dengan tujuan memberikan edukasi terhadap bahaya ketergantungan gadget. Lokasi Penyuluhan diambil di Kelompok Bermain/Taman Kanak-kanak Immanuel Karanganyar, yang beralamatkan di Jalan KH. Samanhudi 8 RT 01 RW 14, Dusun Cangakan, Desa Cangakan. Metode yang digunakan adalah pendekatan komunikasi kepada orang tua secara *interpersonal* dengan melakukan penyuluhan terkait pentingnya peran orang tua dalam melindungi anak dari ketergantungan gadget serta membagikan media *leaflet*. Hasil dari serangkaian kegiatan yang didapat yaitu meningkatnya kesadaran atau kewaspadaan orang tua akan bahaya dari penggunaan gadget secara terus-menerus serta berubahnya pola perilaku anak ke arah yang lebih positif.

Kata Kunci: Dampak Penggunaan Gadget; Perilaku Anak; Perlindungan Anak; Sosialisasi.

Abstract

Gadgets are one of the most popular developments in communication technology. Currently, the use of gadgets can not only be enjoyed by adults, children can also enjoy them easily. It is undeniable that today's children play with gadgets more often than they have the opportunity to learn or interact with the surrounding environment. This is very concerning, because in their childhood, their thinking is still unstable and children often feel curious about new things. The role of parents is very important. Special attention needs to be given to children to prevent dependency with gadgets in the future. Continuous use of gadgets will definitely have a bad impact on children's behavior. In everyday life, if children continue to use gadgets, they will experience dependence. Therefore, in-depth socialization is needed to parents or guardians of students and school children with the aim of providing education about the dangers of gadget dependence. The location for the counseling is at the Immanuel Karanganyar Playgroup/Kindergarten, which is located at Jalan KH. Samanhudi 8 RT 01 RW 14, Cangakan Hamlet, Cangakan Village. The method used is an interpersonal communication approach to parents by conducting counseling regarding the importance of the role of parents in protecting children from gadget dependence and distributing leaflets. The results of a series of activities obtained are increased awareness or awareness of parents about the dangers of continuous use of gadgets and changes in children's behavior patterns in a more positive direction.

Keywords: Impact of Gadget Use; Child Behavior; Child Protection; Socialization.

I. Introduction

Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mengalami kemajuan yang sangat pesat. Misalnya, peran internet pada masa sekarang semakin penting dalam menunjang kehidupan sosial, ekonomi, dan politik. Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi telah menjadikan internet sebagai alat komunikasi utama yang sangat dibutuhkan masyarakat. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2018, terdapat 171,1 juta jumlah pengguna internet di Indonesia (APJII, 2020).

Indonesia merupakan negara dengan perkembangan pengguna gadget yang tinggi. Sebagai salah satu negara dengan masyarakat yang paling banyak menggunakan gadget, peran negara harus hadir dalam meningkatkan jumlah penggunaan gadget di dunia. Hal tersebut berbanding lurus dengan perkembangan jumlah penduduk di Indonesia yang pesat pula (Millward, 2018). Pengguna gadget yang terhitung banyak di Indonesia tentunya tidak hanya berasal dari golongan orang dewasa. Anak-anak dan remaja pun ikut andil dalam peningkatan angka pengguna gadget tersebut.

Awalnya, gadget terutama ponsel pintar hanya dapat dijangkau oleh kalangan menengah ke atas saja. Namun seiring berkembangnya waktu dan meningkatnya kebutuhan masyarakat untuk memiliki gadget, dan juga harga ponsel pintar pun makin menurun. Kini, pasar gadget di dunia menyediakan gadget dengan kualitas mumpuni yang memiliki harga terjangkau. Harga ponsel pintar yang terjangkau tentunya memiliki dampak besar terhadap penggunaan dan kepemilikan gadget oleh masyarakat Indonesia.

Pada tahun 2014, dalam studi yang dipimpin oleh Millward Brown, sebuah perusahaan multinasional dari Inggris, menyatakan bahwa masyarakat Indonesia memiliki durasi layar (*screen time*) yang paling tinggi di dunia. Berdasarkan survey tersebut, rata-rata penggunaan media elektronik di Indonesia mencapai 540 menit (setara dengan 9 jam) setiap harinya (Millward, 2014). Berdasarkan survey oleh Millward Brown, ponsel pintar (*smartphone*) dan tablet merupakan media elektronik yang paling lazim digunakan di Indonesia, yang memiliki total 54% waktu layar. Ponsel pintar dan tablet digemari oleh masyarakat karena praktis dibawa ke mana pun dan memiliki fungsi yang bermacam-macam, seperti merekam video, mengambil foto, sarana hiburan, alat komunikasi, dan lain-lain.

Pada dasarnya, manusia merupakan makhluk sosial. Interaksi terbagi menjadi dua jenis, yaitu interaksi horizontal (antar manusia) dan interaksi vertikal (interaksi manusia dengan Tuhan). Sosialisasi diperlukan oleh manusia dari seluruh kalangan usia, baik dewasa maupun anak-anak. Anak-anak yang kekurangan interaksi dengan sesamanya dapat mengalami gangguan dalam bersosialisasi. Gangguan tersebut dapat meliputi kesulitan berbicara dengan anak sebaya dan orang dewasa, kesulitan mengungkapkan perasaan, sampai munculnya permasalahan ketika beradaptasi di sekolah maupun di lingkungan bermain.

II. Metode Penelitian

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan metode penyuluhan atau sosialisasi dengan melakukan pendampingan guna memberikan pemahaman kepada guru, anak-anak dan orang tua di Taman Kanak-Kanak Immanuel Karanganyar agar dapat memahami dampak dari penggunaan gadget tanpa pengawasan orang tua. Metode kedua yakni melalui diskusi dan tanya jawab, yang mana penjelasan materi dari narasumber dapat memberikan pengetahuan lebih kepada orang tua murid serta bertukar masukan-masukan dari permasalahan yang dialami oleh anak.

III. Pembahasan Hasil dan Analisis

A. Penggunaan Gadget Pada Murid Taman Kanak-Kanak

Dalam penelitian ini, penulis mengambil sampel orang tua murid TK Immanuel Karanganyar sebanyak 37 orang. Penelitian yang telah dianalisis secara kuantitatif dengan software IBM SPSS Statistics 25

Tabel 1. Perbandingan Tingkat Kebutuhan Gadget pada Anak

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Ya	26	70.3	70.3	70.3
Tidak	11	29.7	29.7	100.0
Total	37	100.0	100.0	

Dalam survey di atas, rata-rata orang tua dengan anak yang sedang menempuh pendidikan di Taman Kanak-Kanak Immanuel Karanganyar bahwa gadget merupakan hal yang penting dan dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Hampir seluruh orang tua yang menjadi responden mengungkapkan bahwa responden mengetahui penggunaan gadget pada anak memiliki dampak positif maupun dampak negatif, salah satu dampak negatif dari penggunaan gadget yakni munculnya rasa malas belajar pada anak. Menurut survey yang telah dilakukan penulis, meskipun orang tua sudah mendampingi anak saat menggunakan gadget, penggunaan gadget anak masih terlalu lama jika diukur menggunakan *screen time* (durasi layar).

Tabel 2. Rata-rata Waktu Anak Bermain Gadget

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
<10 menit	3	8.1	8.1	8.1
30 menit-60 menit	19	51.4	51.4	59.5
2 Jam	8	21.6	21.6	81.1
>2 Jam	7	18.9	18.9	100.0
Total	37	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, dihasilkan bahwa rata rata waktu penggunaan gadget pada anak-anak di TK Immanuel Karanganyar kisaran waktu 30 menit sampai dengan 60 menit. Hal tersebut membuat orang tua perlu mengawasi dan mengontrol segala aktivitas yang dilakukan oleh anak termasuk anak bermain gadget.

B. Dampak Penggunaan Gadget Pada Murid Taman Kanak-Kanak

Dalam studi yang telah dilakukan selama beberapa dekade terakhir, ditemukan fakta bahwa terdapat fase istimewa yang terjadi sejak seorang bayi lahir hingga beberapa tahun pertama lahirnya seorang anak. Fase tersebut disebut dengan *golden age*, yaitu suatu masa yang sangat berharga pada kehidupan manusia. Berbagai penelitian mengungkapkan bahwa pertumbuhan otak terjadi dengan kecepatan yang tinggi dan mencapai proporsi terbesar yakni hampir keseluruhan dari jumlah sel otak yang normal selama janin berada dalam kandungan ibu. Perkembangan otak tersebut kemudian berlangsung secara lebih lambat sampai usia dua tahun. Setelah dua tahun pertama seorang anak, perkembangan sel neuron dalam otak berhenti, akan tetapi pematangan sel-sel otak akan berlangsung secara optimal sampai anak berusia kurang lebih lima tahun, yang berarti ketika anak menginjak Taman Kanak-Kanak (Uce, 2017).

Bayi yang baru lahir memiliki kurang lebih 100 milyar sel neuron pada otak, yang selanjutnya berkembang menghasilkan bertrilyun-trilyun sel otak untuk memenuhi kebutuhan anak. Kajian lain juga menyebutkan bahwa kurang lebih 50% kapabilitas kecerdasan manusia terjadi ketika anak berumur 4 tahun. Kapabilitas kecerdasan tersebut akan meningkat di umur 8 tahun menjadi 80%, dan mencapai titik puncak ketika anak berumur 18 tahun (Jalal, 2002). Perkembangan otak dan psikologis yang drastis pada masa keemasan seorang anak tentunya harus dibarengi dengan pembimbingan dari orang tua supaya masa emas tersebut tidak hanya terbuang sia-sia.

Salah satu aspek pendidikan yang paling kuat dalam perkembangan seorang anak ialah aspek psikososial. Anak yang sedang berada dalam masa keemasannya perlu didorong dan didukung untuk bermain dengan anak sebayanya. Hal tersebut perlu dilakukan supaya anak tidak mengalami ketertinggalan dengan teman-temannya. Orang tua sebagai sumber pendidikan pertama bagi anak tentunya memiliki peran yang sangat besar dalam pertumbuhan dan pengembangan kondisi psikososial anak.

Penggunaan gadget yang marak sebagai pusat, bahkan sumber pendidikan anak usia dini saat ini menjadi hal yang dilematis dan problematik bagi anak di masa depan. Seharusnya, orang tua melakukan pengawasan yang ketat terhadap anak yang menggunakan gadget untuk bermain. Lazim bagi orang tua di masa modern untuk memberikan gadget pada anak mereka ketika anak mengalami tantrum, sehingga lama

kelamaan anak akan mengalami kecanduan pada gadget. Anak yang telah kecanduan pada gadget akan sulit untuk bergaul dengan teman sebayanya, berkomunikasi dengan orang dewasa, hingga menangkap pengajaran dari guru di sekolah.

Gadget, terutama ponsel pintar dan tablet tentunya memiliki dampak positif dan negatif bagi anak, layaknya dua mata pisau yang saling berlawanan. Dampak positif dari penggunaan gadget seperti meluasnya wawasan anak tentunya hanya dapat dicapai apabila dilakukan pengawasan ketat saat penggunaannya. Apabila orang tua belum bisa menerapkan pengawasan penggunaan gadget yang ketat terhadap anak, dampak negatif pun akan bermunculan. Salah satu dampak negatif yang paling mengerikan ialah degradasi moral anak yang disebabkan oleh konsumsi media. Apabila penggunaan gadget dan media sosial anak tidak dikontrol dengan baik, anak-anak juga dimungkinkan akan bertemu dengan orang-orang dengan niat yang tidak baik di internet. Anak yang sudah kecanduan dengan gadget juga akan merasa gelisah dan akan mencapai tantrum ketika tidak menggunakan gadget selama beberapa jam.

Kecanduan gadget pada anak memiliki banyak dampak negatif, baik pada aspek kesehatan, akademis, atau sosial. Pada aspek kesehatan, Rosen et al. (2014) mengungkapkan bahwa penggunaan gadget yang berlebih dapat berdampak buruk pada kondisi kesehatan anak, seperti resiko obesitas yang tinggi karena kurangnya aktivitas fisik dan pola makan yang kurang sehat. Pada aspek pendidikan, anak akan sulit menerima pengajaran dari guru karena kurangnya konsentrasi. Anak yang kecanduan gadget akan lebih mudah terkena distraksi konsentrasi daripada anak yang tidak kecanduan pada gadget. Tersedianya fasilitas yang mempermudah kegiatan pembelajaran anak, seperti *Google* dan *YouTube* apabila tidak digunakan dengan baik juga dapat membuat anak menjadi malas berpikir dan hanya mengandalkan teknologi untuk mengerjakan tugas-tugas mereka.

C. Kiat-Kiat Bagi Orang Tua Agar Terhindar dari Risiko Kecanduan Gadget pada Anak

Dampak negatif penggunaan gadget pada anak tentunya mengakibatkan orang tua merasa khawatir atas perkembangan anak. Banyak orang tua mengalami kesulitan untuk mendisiplinkan anak-anak mereka, karena ketergantungan anak-anak terhadap gadget yang mereka miliki. Apabila anak-anak yang kecanduan gadget dipisahkan dari

gadgetnya, mereka akan mengalami tantrum dan kegelisahan berlebih bahkan menangis meronta-ronta. Orang tua yang kebingungan menghadapi tantrum anak yang kecanduan gadget malah seringkali tetap memberikan anak mereka gadget sebagai sumber hiburan. Padahal, hal tersebut bukanlah sikap yang bijak. Sebab gadget pula, yang menjadikan anak itu seharusnya kedekatan di antara orang tua dengan anak malah akan menjadi semakin jauh, karena anak-anak mereka yang cenderung memberi perhatian pada gadget daripada orang tua. Lalu, bagaimana sikap bijak bagi orang tua untuk menghindari resiko kecanduan gadget pada anak dan menghadapi anak yang telah kecanduan gadget?

(1) Memberikan Aktivitas Fisik pada Anak

Sebagian besar balita menyukai gadget karena suara dan warna yang mencolok ketika media seperti video diputar pada gadget. Ketika anak sudah menatap layar dalam waktu yang lama, mata anak dapat merasa lelah. Karena penggunaan gadget yang berlebih pun, anak dapat mengalami kekurangan aktivitas fisik yang dapat berdampak pada munculnya penyakit dan meningkatnya potensi obesitas. Untuk mengganti peran gadget sebagai penghibur anak ketika anak merasa bosan, orang tua dapat mengajak anak untuk berjalan-jalan di sekeliling rumah atau lingkungan perumahan. Memberikan aktivitas fisik pada anak tidak hanya terbatas pada liburan atau *refreshing* saja, anak juga dapat diajak untuk bersama-sama mengerjakan pekerjaan rumah bersama orang tua dan saudaranya untuk mendapatkan aktivitas fisik yang memadai. Apabila pekerjaan rumah dilakukan bersama-sama, anak-anak akan lebih merasa bahagia dan ceria.

(2) Menggunakan Peran Keluarga Sebagai Kontrol Positif Bagi Anak

Menurut Epstein et al. (1978), keluarga seharusnya dipandang sebagai sistem sosial. Pandangan tersebut menganggap seluruh individu di dalam keluarga dapat mengontrol satu sama lain dengan positif. Asumsi dasar pada pandangan ini adalah:

- a. Seluruh anggota keluarga saling terhubung satu sama lain.
- b. Anggota keluarga tidak dapat terpisahkan.
- c. Pengertian dalam keluarga tidak dapat tercapai hanya dengan memahami salah satu atau sebagian anggota keluarga saja.

- d. Struktur dalam keluarga merupakan faktor penting yang dapat memengaruhi dan menentukan sikap anggota keluarga.
- e. Pola interaksi dalam sistem keluarga menentukan sikap setiap anggota keluarga.

Keluarga dapat berfungsi secara optimal apabila anggota keluarga dapat saling memenuhi kebutuhan satu sama lain, yang meliputi kebutuhan psikologis, biologis, dan kebutuhan sosial (Epstein et al. 1978). Fungsi dalam keluarga dapat dioptimalkan dengan enam aspek, yang meliputi:

1. Penyelesaian masalah, yang diartikan sebagai kemampuan keluarga untuk menyelesaikan masalah guna mencapai fungsi keluarga secara efektif kembali. Sebuah keluarga dapat dinilai sebagai keluarga yang berfungsi optimal apabila masalah dalam keluarga dapat diselesaikan dengan baik tanpa menimbulkan masalah lain.
2. Komunikasi, yang merujuk pada cara informasi disebarkan dalam keluarga. Keluarga yang baik menyebarkan informasi dengan kalimat lengkap dan jelas yang diutarakan satu sama lain tanpa perantara. Sebuah keluarga dapat dinilai sebagai keluarga yang tidak berfungsi secara optimal apabila pesan atau informasi yang disampaikan bersifat tidak langsung antar anggota keluarga, tetapi memerlukan anggota keluarga yang lain sebagai perantara.
3. Peran, yang didefinisikan sebagai pola aktivitas yang dilakukan oleh seluruh anggota keluarga untuk melakukan fungsinya, seperti rutinitas setiap hari meliputi memasak, membersihkan rumah, bersekolah, dan lain-lain. Sebuah keluarga yang sehat seharusnya mampu mengerjakan peran yang dimiliki oleh setiap anggota keluarga dengan pembagian peran yang adil.
4. Respon yang baik, yang diartikan sebagai kemampuan sebuah keluarga untuk merespon stimulus yang mereka dapatkan dari keluarga lain. Aspek ini berfokus pada seberapa baik setiap anggota keluarga mengekspresikan emosi mereka dan menghadapi emosi yang dimiliki oleh anggota keluarga lain.

5. Partisipasi efektif, yang memungkinkan keluarga untuk berpartisipasi secara efektif pada kegiatan keluarga yang dilakukan secara bersama-sama. Setiap anggota keluarga seharusnya dapat ikut berpartisipasi ketika anggota keluarga yang lain melakukan suatu hal bersama-sama.
6. Kontrol sikap, yang didefinisikan sebagai kemampuan keluarga untuk menghadapi situasi tertentu. Situasi yang harus dikontrol juga meliputi situasi yang berbahaya dan dapat merugikan salah satu atau semua anggota keluarga. Apabila keluarga dapat mengontrol sikap terhadap suatu situasi, anggota keluarga yang lain juga diharapkan dapat meniru sikap-sikap yang baik.

(3) Memberikan Contoh yang Baik Bagi Anak

Orang tua, terutama Ibu, merupakan penyedia pendidikan pertama bagi anak. Anak usia dini cenderung menerapkan metode *imprinting*, yaitu melakukan suatu hal karena meniru orang tua mereka. Maka dari itu, orang tua perlu memberikan contoh yang baik pada anak terkait penggunaan gadget. Apabila orang tua tidak ingin anak mereka kecanduan gadget, maka penggunaan gadget orang dewasa juga harus dibatasi dan dikontrol.

(4) Membatasi Waktu Penggunaan Gadget

Pada dasarnya, durasi layar yang ideal bagi anak adalah 1-2 jam sehari. Orang tua perlu membatasi waktu penggunaan gadget bagi anak supaya anak tidak mengalami ketergantungan dalam menggunakan gadget. Pembatasan durasi layar juga diperlukan guna merawat kesehatan mata anak. Membatasi waktu penggunaan gadget tidak harus menggunakan dorongan fisik, orang tua juga dapat mengatur durasi layar secara otomatis pada gadget yang dipakai oleh anak.

IV. Kesimpulan

Kegiatan penyuluhan tentang cara mengatasi kecanduan gadget pada anak di Taman Kanak-kanak Immanuel Karanganyar dapat memberikan pemahaman lebih bagi segenap orang tua/walimurid. Gadget tentu baik dua mata pisau yang dapat menjadi sebuah kebaikan bagi penggunanya ataupun menjadi sebuah keburukan. Zaman sekarang hampir semua orang memiliki gadget seperti ponsel pintar. Bahkan anak-anak sudah sangat akrab dengan teknologi satu ini. Meskipun begitu, ada banyak risiko bahaya

kecanduan gadget yang bisa memberi pengaruh negatif pada perkembangan anak. Sebagai orang tua harus bisa memberikan batasan agar anak tidak kecanduan dengan namanya gadget.

Ucapan Terima Kasih

Rasa terima kasih diucapkan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Sebelas Maret Surakarta atas program yang diberikan setiap tahunnya. Kepada jajaran tenaga pendidik TK Immanuel Karanganyar atas dukungan kerjasamanya meliputi dukungan baik sarana maupun prasarana selama penyelenggaraan kegiatan ini. Artikel ini merupakan salah satu hasil luaran dari Program Pengabdian kepada Masyarakat.

Referensi

- Apriyani, M. N. (2021). Optimalisasi Internet Sehat Sebagai Upaya Pencegahan Tindak Pidana Hate Speech Di Pondok Pesantren Darul Falah Ponorogo. *Veteran Society Journal*. Volume 2(1)
- Chasanah, A. M., & Kilis, G. (2017). Adolescents' gadget addiction and family functioning. In *Proceeding of Universitas Indonesia International Psychology Symposium for Undergraduate Research (UIPSUR)* (pp. 350-358).
- Epstein, N. B., Bishop, D. S., & Levin, S. (1978). The McMaster model of family functioning. *Journal of Marriage and Family Counseling*, 4, 19-31.
- Indawati, Yana, Sri Maharani, and Wiwin Yulianingsih. (2021). Penyuluhan Hukum Pemanfaatan Media Sosial Yang Aman dan Sehat Bagi Remaja di Yayasan Pondok Pesantren Darul Falah Sumberejo Sukorejo Ponorogo. *Veteran Society Journal*. Volume 2(1)
- Listia, W. N. (2015). Anak sebagai makhluk sosial. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 1(1), 14-23.
- Nugraha, A., Izah, N., Hidayah, S. N., Zulfiana, E., & Qudriani, M. (2019, March). The effect of gadget on speech development of toddlers. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1175, No. 1, p. 012203). IOP Publishing.

- Pratama, M. O., Harinitha, D., Indriani, S., Denov, B., & Mahayana, D. (2020). Influence Factors of Social Media and Gadget Addiction of Adolescent in Indonesia. *Jurnal Sistem Informasi*, 16(1), 16-24.
- Suhana, M. (2017, December). Influence of Gadget Usage on Children's Social-Emotional Development. In International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2017).
- Uce, L. (2017). The golden age: Masa efektif merancang kualitas anak. Bunayya: *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 77-92.
- Wibisana (2012). *Equity and the Global Policy on Climate Change: A Law and Economic Perspective*. *Law Review*, 2(1), 24-40. doi: <http://dx.doi.org/10.20959/lawrew.v1n1.201>