

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Delvikarani. (2019). Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Terhadap Anak Remaja Dalam Mengatasi Pecandu Game Online Mobile Legends Di Komplek Kenten Azhar Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin. *Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang*, 105.
- Devitt, T. M., & Omrod, J. E. (2002). *Child Development and Education*. Colombos Ohio: Merrill Prentice Hall.
- Effendy, O. U. (1984). *Ilmu Komunikasi Dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Effendy, O. U. (1992). *Dinamika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Roasdakarya.
- Febrian, W. D. (2022). *Metodologi Penelitian Manajemen*. Padang: Global Eksekutif Teknologi.
- Gulo, W. (t.thn.). *Metodologi Penelitian*. Grasindo.
- Hakki, A. S. (2017). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Harapan, E., & Ahmad, S. (2014). *Komunikasi Antarpribadi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kartono, K. (1995). *Psikologi Anak*. Bandung: Mandar Maju.
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. (2018). *Jangan Suka Game Online*. Yogyakarta: Media Grafika.
- Liliwari, A. (2015). *Komunikasi Antar-Personal*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Lincoln, I. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic Inquiry*. Beverly Hills: Sage Publication.
- Mardawani. (2020). *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar Dan Analisis Data Dalam Perspektif Kualitatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Milles, & Huberman. (Jakarta). *Analisis Data Kualitatif*. 1992: Universitas Indonesia Press.
- Moleong, L. J. (t.thn.).
- Morissan. (2021). *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa Ed Revisi*. Jakarta: Prenada Media.
- Pieter, H. Z. (2012). *Pengantar Komunikasi & Konseling dalam Praktik Kebidanan*. Jakarta: Kencana.
- Pramana, I. B. (2021). *Walian Sakti: Pengobatan Bali Kuno berdasarkan Kitab Kalimosadha*. Badung: Nilacakra.

Rahayu, Y. P. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sifat-Sifat Eksponensial Pada Peserta Didik Kelas X MIPA 2 SMAN 6 Surakarta Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022. 89.

Rahmadania, E. (2021). Komunikasi Interpersonal Dalam Keluarga Anak Pecandu Game Online (Studi Kasus Jl. Merawan 9 Sawah Lebar Kota Bengkulu. *Skripsi Institut Agama Islam Negeri Bengkulu*, 67.

Roosinda, F. W. (2021). Metode Penelitian Kualitatif. Yogyakarta: Zahir Publishing.

Rukajat, A. (2018). Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach). Sleman: Deepublish.

Sari, A. A. (2017). *Komunikasi Antarpribadi*. Yogyakarta: Dee Publish.

Sarwono, S. W. (2006). Psikologi Prasangka Orang Indonesia. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Semiawan, C. R. (t.thn.). *Metode Penelitian Kualitatif*. Grasindo.

Sobur, A. (2003). Psikologi Umum Dalam Lintasan Sejarah. Bandung: Penerbit Pustaka Setia.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfa Beta.

Suharso, & Retnoningsih, A. (2011). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Semarang: CV Widyakarya.

Syaodih, N. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

West Richard & Tunner Liynn H, (2007), Pengantar Teori Komunikasi, Analisis dan Aplikasi.

Young, K. S., & Rogers, R. C. (1998). The Relationship Between Depreasion And Internet Addiction Cyberpsychology & Behavior. 25-28.

Jurnal

Abubakar, F. (2015). Pengaruh Komunikasi Interpersonal antara Dosen dan Mahasiswa Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Akademik Mahasiwa. *Jurnal Pekommas*, 18(1), 54.

Diananda, A. (2018). Psikologi Remaja Dan Permasalahannya. *Istighna*, 1(1), 116-133.

Dihni, V. A. (2023, 9 6). *Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia: 10 Negara dengan Pemain Video Game Terbanyak di Dunia (Januari 2022)*. Diambil kembali dari databoks: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>

Fauziawati, W. (2015). Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Teknik Diskusi Kelompok. *Jurnal Psikopedagogia*, 4(2), 117.

- Hartanti, F. P. (2023, 7 7). *Dampak Buruk Kecanduan Game pada Anak Usia Remaja*. Diambil kembali dari Direktorat Jenderal Pelayanan Kesehatan Kementerian Kesehatan Republik Indonesia:
https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/1359/dampak-buruk-kecanduan-game-pada-anak-usia-remaja
- Lukihardianti, A., & Basarah, R. S. (2023, 7 7). *RSJ Provinsi Jabar Rawat 104 Pasien Kecanduan Games*. Diambil kembali dari Rejabar:
<https://rejabar.republika.co.id/berita/qqb5ck352/rsj-provinsi-jabar-rawat-104-pasien-kecanduan-games>
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong. *Genta Mulia*, 11(1), 22-32.
- Pratiwi, E. (2017). Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online (Studi Kasus Pada Pecandu Game Online Dota 2 di Kota Serang. *Skripsi Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Serang*.
- Satria, D. P., Nabila, H., Maulidia, & Rasel, M. J. (2021). Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online “Mobile Legends” di Lingkungan Keluarga. *PARAHITA: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 41-47.
doi:<https://doi.org/10.25008/parahita.v2i2.63>
- Santoso, Y. R. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Jurnal Humaniora*, 4(1), 33-34.
- Soejipto. (2007). Berbagai Macam Adiksi Dan Penatalaksanaannya. *Psychological Journal*, 23(1), 84.
- Studocu. (2021). *Chapter 10 Teori Permainan dan Keseimbangan Strategis Part 2*. Diambil kembali dari Studocu:
<https://www.studocu.com/id/document/universitas-jember/pengantar-ekonomi-mikro/chapter-10-teori-permainan-dan-keseimbangan-strategis-part-2/20552760>
- Ulfa, M. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampa Pekanbaru. *Jurnal Jom*, 4(1), 4.
- Young, K. S., & Rogers, R. C. (1998). The Relationship Between Depression and Internet Addiction *Cyberpsychology & Behavior*. 25-28.

