

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Ernest, & Andrew, Rollings. (2007). *Foundamentals of game design*. New Jersey : Person Education, Inc.
- Agus Irianto, (2018). *Komunikasi Interpersonal antara Orang Tua dan Anak Remaja serta Identitas Diri Remaja*, Skripsi. (Sumatera Barat: Universitas Negeri Padang.
- Agus M. Hardjana. (2003). *Komunikasi intrapersonal & Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius
- Ali, Muhammad. (1995). *Penelitian Pendidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung: Angkasa.
- Alo Liliweri. (2015). *Dasar-dasar Komunikasi Antarbudaya*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Alo Liliweri, (2015), *Komunikasi Interpersonal*, Jakarta: PI. Adhitya Adrebina Agung.
- Anwar, Desi. (2002). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Amelia
- Arifin, M. 2005. *Hubungan Timbal Balik Pendidikan Agama dilingkungan Sekolah dan Keluarga*. Jakarta: Bulan Bintang
- Besse Simpuru. (2021). *Peran Orang Tua Dalam Membentuk Karakter Anak di Era Milenial (Studi Kasus Kecamatan Tempe Kabupaten Wajo)*. Skripsi, Makassar : Universitas Muhamadiyah Makassar.
- Budi Sutedjo Dharma Oetomo. (2002). *e-Education. Konsep, Teknologi dan*

Aplikasi Internet Pendidikan. Yogyakarta: Penerbit ANDI

Cici Irana Dewi. (2009). *Intensitas Bermain Game Online Oleh Siswa Berprestasi Kelas V dan VI di Madrasah Ibtidaiyah MA'ARIF (MIMA) 01 KH. Shiddiq Jember*. Skripsi, Jember : Institut Agama Islam Negeri Jember.

Devito, Joseph. (1997). *Komunikasi Antarmanusia*. Professional Books: Jakarta

Dica Aditya Paramitha, (2014). *Komunikasi Interpersonal Orang Tua dengan Anak yang Bertempat Tinggal di Rusunawa UPN "Veteran" Jawa Timur Dalam Membangun Motivasi Belajar Anak*, Skripsi .Surabaya: Universitas Pembangu Nasiona "Veteran".

Effendy. (2003). *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.

Effendy, Onong Uchjana. (2004). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: Rosdakarya

Effendy, Onong Uchjana. (2007). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Eliana Pratiwi (2017), *Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online*. Skripsi, Serang : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Serang

Husnul Abdi (2019). *6 Jenis Game Online Seru dan Terpopuler yang harus Diketahui*. Diakses pada 13 Januari 2022, dari <https://hot.liputan6.com/>

Indri Sherlyana Tunggal (2019). *Pengakuan Pemerintah dan Pengaruhnya pada Masyarakat Terhadap Perkembangan e-Sport di Indonesia Tahun 2014-2018*. Skripsi, Surabaya : Universitas Surabaya.

Kim, Lee SU (1995), *Creative Games for the Language Class*.

Laili, F. & Nuryono, W. (2015). *Penerapan Konseling Keluarga untuk mengurangi kecanduan Game Online pada siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya*.

- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescent. Media Psychology.*
- Lincoln, Yvonna S & Egon G. Guba. (1985). *Naturalistic Inquiry*. California: Sage.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*, cetakan ke-36, Bandung : PT.Remaja Rosdakarya Offset
- Mulyana Deddy, (2005). *Ilmu Komunikasi : Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyana, Deddy. Cetakan-1, (2004). *Komunikasi Populer, Kajian Komunikasi Dan Budaya Kontemporer*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Muhammad Bayu Dwianda (2015). *Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pecandu Game Online (Studi Kasus Game Online Let's Get Rich di SMA Muhammadiyah 25 Pamulan Tenggaraerang Selatan)*. Skripsi. Jakarta : Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta
- Noor, Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, Dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana
- Riswandi, (2009) : *Ilmu komunikasi*. Jakarta : Graha Ilmu
- Rollys Ardian Dwi Saputra (2020). *Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online Di Desa Singosaren*. Skripsi. Ponorogo : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo.
- Santrockm J.W. (2006). *Life - Span Develompment Jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Sarwono. (2010). *Psikologi Remaja*. Jakarta :PT. Raja Grafindo Persada
- Soetjiningsih. (2010). *Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya*. Jakarta : SagungSeto.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Whisnu Pradana (2021). *Kasus Anak Kecanduan Gadget di Jabar, Belasan Rawat Jalan-Ada yang Meninggal*. Diakses pada 14 Januari 2022 dari new.detik.com

Wiryanto, Wiryanto (2004) *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Grasindo.

Young, K. S., & Abreu, C. N. (2011). *Internet Addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment*, Hoboken. NJ: John Wiley & Sons, Inc.

Link

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/05/16/pengguna-internet-di-indonesia-2018-bertambah-28-juta>

<https://www.yesdok.com/id/article/bermain-game-lebih-efektif-hilangkan-stres-daripada-meditasi/>

<https://jamanetwork.com/journals/jamanetworkopen/fullarticle/2797596?resultClick=3>

<https://squline.com/id/bermain-game-membangun-fokus-dan-konsentrasi-pada-anak/>

<https://media.neliti.com/media/publications/186891-ID-hubungan-antara-kecanduan-video-game-den.pdf>

[https://www.liputan6.com/citizen6/read/3673081/keranjinga-main-gim-pengeliatahnremaja-15-tahun-setara-dengan-lansia\)](https://www.liputan6.com/citizen6/read/3673081/keranjinga-main-gim-pengeliatahnremaja-15-tahun-setara-dengan-lansia)