

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, S. (2020). Kecanduan Game Online: Penanganannya Dalam Konseling Individual. *Guidance: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9-20.
- Adams, E. (2013). *Fundamental of Game Design third edition*. San Francisco: New Riders.
- Adiputra, M. (2021). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Adison, J. (2020). Peranan Keluarga Dalam Membentuk Kedisiplinan Anak Kelas VII Di SMP Negeri 1 Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1131-1138.
- Adnan, A. D. (2023). Aspek Perilaku Adiksi Game Online Pada Siswa SMA Negeri 1 UNAAHA Kab.Konawe Tahun 2022. *Jurnal WINS* , 144-150.
- Asri, A. R. (2020). Kecanduan Game Online Siswa dan Penanganannya Pada Era Pandemi di SMA Negeri 13 Bone. *Pinisi Journal Of Art, Humanity And Social Studies*, 1-10.
- Bafadal, I. (2021). Parenting Islam Dalam Menekan Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal Penelitian Keislaman*, 21-38.
- Basit, L. (2018). Fungsi Komunikasi. *Al-Hikmah Media Dakwah, Komunikasi, Sosial dan Kebudayaan*, 26-42.
- David, F. R. (2016). *Manajemen Strategik*. Jakarta: Prehallindo.
- Dewi, C. (2019). Pengaruh Karakter, Pola Asuh Dan Masalah Orang Tua Terhadap Perilaku Anak DI Sekolah. *Jurnal Al-Fikru*, 28-37.
- Dewi, S. (2014). *Buku Ajar Keperawatan Gerontik* . Yogyakarta: Deepublish.
- Fazri, M. A. (2022). Keterampilan Interpersonal Dalam Berkomunikasi Tatap Muka. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 46-58.
- Febrian, E. (2023). Pola Komunikasi Antara Orang Tua Dan Remaja Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Mobile Legend. *JURNAL ILMIAH SULTAN AGUNG*, 442-450.
- Habibi, N. M. (2022). Dampak Negatif Online Game Terhadap Remaja. *Jurnal Bikotetik*, 30-35.

- Handayani, P. A. (2021). Pola Asuh Orang Tua terhadap Perkembangan Moral dan Pola Pikir Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6400-6404.
- Hardjana, A. M. (2016). *Ilmu Komunikasi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Hidayat, S. (2019). *Game Mobile Learning*. Malang: Multimedia Edukasi.
- Jafri, Y. (2018). Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis*, 1-19.
- Jatmikowati, T. E. (2018). Efektifitas Komunikasi Orang Tua Terhadap Kepribadian Intrapersonal Anak. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1-15.
- Jebarus, F. (2023). Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Kecanduan Game Online Di Kelurahan Pa'baeng-Baeng Kecamatan Tamalate Kota Makassar . *Education, Language, and Cultur*, 56-68.
- Juwita, A. (2022). Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Pecandu Game Online Di Kota Tanjung Balai. *Sibatik Journal*, 2779-2789.
- Kadir, A. (2020). Penggunaan Dana Zakat Pada Korban Covid-19 Perspektif Maqashid Syariah. *l-Tafaquh: Journal of Islamic Law, Fakultas Agama Islam*, 107-116.
- Kenedi, A. K. (2019). The Mathematical Connection Ability of Elementary School Students in the 4.0 Industrial Revolution Era. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 458-472.
- King D. L. & Delfabbro, P. H. (2018). *Internet Gaming Disorder: Theory Assesment, Treatment and Prevention*. New York: Academic Press.
- Lebho, M. A. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi Pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 202-212.
- Maharani, T. (2023). Pengaruh Komunikasi Orangtua terhadap Pola Perilaku Anak Kelas XI IPA di SMA Futuhiyyah Mranggen . *Journal on Education*, 9381-9389.
- Masfiah, S. (2019). Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online. *Fokus*, 1-8.
- Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Mulyana, D. (2015). *Ilmu Komunikasi : Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mustikasari, B. (2020). Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD di Desa Prawoto. *Jurnal DIDIKA : Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 181-190.
- Nirmayati, F. (2022). Komunikasi Keluarga Orang Tua Dan Anak Usia 8-10 Tahun Yang Kecanduan Game Online. *JOURNAL COMMUNICATION SPECIALIST*, 251-257.
- Notoatmojo, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Novitasari, S. (2019). Pengaruh Terapi Musik dan Terapi Video Game terhadap Tingkat Nyeri Anak Usia Prasekolah yang Dilakukan Pemasangan Infus. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 168-177.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 148-158.
- Nurahman, A. (2021). *Pengantar Statistika 1*. Bandung : Penerbit Media Sains Indonesia .
- Nurdilla, N. (2018). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Remaja. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keperawatan*, 120-126.
- Nurhidayah, I. (2021). Peran Orang Tua Dalam Pencegahan Terhadap Kejadian Adiksi Gadget Pada Anak. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 129-140.
- Nurnainah, A. P. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Resiko Perilaku Adiksi Bermain Game Online Pada REMAJA Siswa. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 629 - 636.
- Oktavia, L. S. (2021). Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar: Kajian Untuk Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1823-1828.
- Prabandari, A. I. (2019). Komunikasi Keluarga Dan Penggunaan Smartphone Oleh Anak. *Interaksi Online*, 224-237.
- Prastya, M. R. (2018). Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Tentang Dampak Negatif Bermain Game Dota 2. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 110-124.
- Pratama, A. R. (2020). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas keperawatan. *JNC* , 1-10.

- Pratiwi, E. Y. (2019). *Positif Negatif Game Online*. Jombang: LPPM UNHAS Y
TEBUIRENG JOMBANG.
- Press, S. M. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta : ISBN .
- Rahmah, S. (2018). Pola Komunikasi Keluarga dalam Pembentukan Kepribadian
Anak. *Jurnal Alhadharah*, 13-31.
- Rahman, I. A. (2022). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal
Mutiara Ners*, 85-90.
- Rahmania, N. Z. (2018). Komunikasi Interpersonal Komunitas Online
www.rumahtaaruf.com. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 51-66.
- Ramadhani, A. (2021). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap
Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 1-8.
- Ratnawati, D. (2020). Hubungan Perilaku Bermain Game Online Dengan Carpal
Tunnel Syndrome Pada Remaja. *Indonesian Journal of Health
Development*, 1-12.
- Renata, M. (2019). Pengalaman Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak
Usia 8-10 Tahun Dalam Memahami Dampak Dari Bermain Game Online
Terhadap Prestasi Di Sekolah . *KOMVERSAL : Jurnal Komunikasi
Universal*, 25-39.
- Ritonga, D. H. (2022). Komunikasi Interpersonal. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*,
337–342.
- Rizai, M. (2021). Konseling Kelompok Dengan Teknik Biblioterapi Untuk
Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Anak: Sebuah Kajian Literatur.
Journal of Contemporary Islamic Counselling, 101-114.
- Rohman, K. (2018). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat: Jurnal
Perempuan dan Anak*, 156-172.
- Sabarua, J. O. (2020). Komunikasi Keluarga dalam Membentuk Karakter Anak.
International Journal of Elementary Education. , 83-89.
- Safrudin, A. (2015). *Pendidikan Keluarga: Konsep dan Strategi*. Yogyakarta:
Gava Media.
- Saputra, D. (2020). Prototipe Aplikasi Dekstop untuk Identifikasi Kecanduan
Game Online. *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 19.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV
Alfabeta.

- Sumangkut, F. C. (2022). Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Kecanduan Game Online Di Tondei Raya Kecamatan Motoling Barat. *Acta Diurna Komunikasi*, 1-5.
- Suryanto. (2015). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Tiwa, J. R. (2019). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Remaja Di SMA Kristen Zaitun Manado. *e-journal Keperawatan*, 1-7.
- Tohardi, A. (2019). *Pengantar Metodologi Penelitian Sosial*. Yogyakarta.: + Plus .
- Widiyani, K. R. (2020). Hubungan Adiksi Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Anak Di SMP Teratai Putih Global Bekasi Tahun 2020. *Jurnal Muara Sains, Teknologi, Kedokteran, dan Ilmu Kesehatan*, 95-102.
- Wood, J. T. (2016). *Interpersonal Communication : Everyday Encounters Eight Edition*. Canada : Cengage Learning.
- Yin, R. K. (2014). *Studi Kasus Desain & Metode*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Yunnikasari, E. (2021). Analisis Akuntabilitas dan Transparansi Penyaliran Dana Desa (DD) Untuk Masyarakat Terdampak Covid-19. *Skripsi*, 33.
- Zakiah, I. (2021). *Kecanduan Game Online Pada Remaja Dan Penanganannya*. Jakarta: Media Sains Indonesia.