

DAFTAR PUSTAKA

- Aw, S. (2011). *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Cangara, & Hafidz. (2005). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Darussalam. (2020). *Komunikasi Antarpribadi (Studi Orangtua dengan Anak Pecandu Game Online di Warnet Rafif Jalan Telaga Dewa Kota Bengkulu)*. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Effendy, O. U. (2015). *Ilmu Komunikasi (teori dan praktek)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Feedeed. (2023, Oktober 20). *Kenapa Game Mobile Legend dan Free Fire Banyak Diminati*. Diambil kembali dari feedeed: <https://feedeed.com/game/mobile-legend-dan-free-fire/>
- Firdaus Bagus *Kecanduan Game Online, Dua Bocah di Cimahi Alami Gangguan Mental*. (2021, Maret 25). Diambil kembali dari idnstimejabar: <https://jabar.idntimes.com/news/jabar/bagus-f/kecanduan-game-online-dua-bocah-di-cimahi-alami-gangguan-mental>
- Firmansyah, D. (2021, April 26). *Bocah Kelas 1 SMP di Subang Meninggal, Keluarga Sebut Korban Kecanduan Game Online*. Diambil kembali dari DetikNews: <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-5473197/bocah-kelas-1-smp-di-subang-meninggal-keluarga-sebut-korban-kecanduan-game-online>

- Hidayat, H. (2020). *Komunikasi Interpersonal Antara Guru dan Siswa Tunarungu*. Universitas Komputer Indonesia.
- Juwita, A., Alfikri, M., & Kamal, A. (2022). *Komunikasi Orang Tua dan Anak Pedandu Game Online di Kota tanjung Balai*. Sibatik Jurnal.
- Laili, F. M., & Nuryono, W. (2015). *Penerapan Konseling Keluarga Utuk Mengurai Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri Surabaya*. Jurnal BK.
- Lemmens, S, J., P. M., & Valkenburg. (2009). *Development and Validation of a Game Addiction*. Media Psychology Journal.
- Liliweri, A. (2015). *Komunikasi Antarpersonal*. Jakarta: Kencana Pranada Meida Group.
- Mertika, & D. M. (2020). *Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar*. Journal Of Educational Review And Reserch.
- Muthmainnah. (2012). *103 Peran Orang Tua dalam Menumbuhkan Pribadi Anak yang Androgynius Melalui Kegiatan Bermain*. Jurnal Pendidikan Anak.
- Pradana, W. (2021, Maret 24). *Kecanduan Game Online, 2 Bocah Cimahi Berhenti Sekolah Setahun*. Diambil kembali dari DetikNews: <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-5506261/kecanduan-game-online-2-bocah-cimahi-berhenti-sekolah-setahun>
- Pratama, R. A., Widiati, E., & Hendrawati. (2020). *Tingkat Kecanduan Game Online pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan*. Jurnal Of Nursing Care.
- Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfah, N. (2022). *Tingkat Kecanduan Game Pada Remaja*. Jurnal Mutiaran Ners.

- Riadi, & Muchlisin. (2020, November 07). *Kecanduan Game (Pengertian, Ciri, Aspek, Penyebab dan Dampak Negatif)*. Diambil kembali dari Kajian Pustaka: <https://shorturl.at/chnKR>
- Riadi, M. (2022, November 13). *Peran dan Tanggung Jawab Orang Tua*. Diambil kembali dari Kajian Pustaka: <https://www.kajianpustaka.com/2022/11/peran-dan-tanggung-jawab-orang-tua.html>
- Sarwono, & Jonathan. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Setiawan, & Chaerul Ryan. (2023). *Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua Dengan Anak Dalam Mencegah Kecanduan Game Online (Di Wilayah Kelurahan Kuningan Barat Rt 10 Rw 05 Mampang Prapatan)*. Universitas Nasional.
- Siregar. (2013). *Penerapan Cognitive Behavior Therapy (CBT) Terhadap Pengurangan Durasi Bermain Games Pada Individu yang Mengalami Games Addiction*. Jurnal Psikologi.
- Solihat, M., Maulin P, M., & Solihin, O. (2014). *Interpersonal Skil: Tips Membangun Komunikasi dan Reasi*. Rekayasa Sains Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syaripudin, Rajindra, & Tasrim, I. W. (2023). *Dampak Game Online Terhadap Minat Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Totikum Dalam Tinjauan Manajemen Pendidikan Islam*. Journal of Educational Management and Islamic Leadership.

- Tamako, R. D. (2022). *Pola Komunikasi Orang Tua Dan Anak Pecandu Game Online Di Kabupaten Subang*. Universitas Komputer Indonesia.
- Team, D. (2023, mei 3). *Pengertian Internet, Sejarah Perkembangan, dan Manfaatnya*. Diambil kembali dari dewaweb: <https://shorturl.at/bEJMO>
- Tuasikal, R. (2020, Oktober 19). *Kecanduan Games, 200-an Anak Jawa Barat Dirawat di RSJ*. Diambil kembali dari voaindonesia: <https://www.voaindonesia.com/a/kecanduan-games-200-an-anak-jawa-barat-dirawat-di-rsj/5130693.html>
- Widjaja, H. (2000). *Ilmu komunikasi pengantar stud*. Rineka Cipta.
- Wiriyanto. (2004). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung: Grasindo.
- Yee, N. (2006). *Motivations of Play in Online Games*. Cyberpschology dan Behavior Journal.
- Yusuf, S. (2001). *Psikologi Perkembangan Anak & remaja*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.