DAFTAR PUSTAKA

JURNAL

Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, *4*(1).

Alif, Z. (2013). Pendidikan karakter dalam mainan dan permainan tradisional jawa barat. *Pemerintah Propinsi Jawa Barat*.

Anatasya, E., Rahmawati, L. C., & Herlambang, Y. T. (2024). Peran Orang Tua Dalam Pengawasan Penggunaan Teknologi Digital Pada Anak. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, *2*(1), 301–314.

Ardi, P. W. (2024). *Hubungan Pola Asuh Permisif Dengan Kecenderungan Kecanduan Game Online Mobile Legends: Bang Bang Pada Remaja Awal*. Uin Raden Intan Lampung.

Bahri, S. (2023). *Peran bimbingan dan konseling dalam menangani kecanduan game online pada siswa madrasah aliyah negeri bondowoso*.

Berampu, A. E. P., & Saragih, M. Y. (2024). Pola Komunikasi Interpersonal Siswa SMAN Sidikalang Terhadap Kecanduan Bermain Game Mobile Legend. *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, *5*(1), 693–699. https://doi.org/10.35870/jimik.v5i1.537

Eliyawati, R., & Meiyuntariningsih, T. (2018). Peran orang tua terhadap prestasi belajar anak. *Jurnal Abdikarya: Jurnal Karya Pengabdian Dosen Dan Mahasiswa*, *1*(2).

Erik, S., & Syenshie, W. V. (2020). Hubungan durasi bermain game online dengan kesehatan mental pada remaja pria. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa*, *2*(2), 59–78.

Fakhrozi, M. I., Wahyumiani, N., & Nurkholidah, E. (2023). *Peran guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi kecanduan bermain game online pada siswa sekolah menengah pertama*. *8*(1), 130–136.

Gurusinga, M. F. (2020). Hubungan kecanduan game online dengan pola tidur pada remaja usia 16-18 tahun di sma negeri 1 deli tua kecamatan deli tua kabupaten deli serdang tahun 2019. *Jurnal Penelitian Keperawatan Medik*, *2*(2), 1–8.

Hamrizal, R., Dakwah, F., Komunikasi, D. A. N., Ar-raniry, U. I. N., & Aceh, B.

(2023). Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua Dan Anak Dalam Melarang Penggunaan Game. *Skripsi*, 21.

Harahap, H. S. (2016). Pemberdayaan lurah perempuan dalam komunikasi pembangunan. *Makna: Jurnal Kajian Komunikasi, Bahasa, dan Budaya*, *1*(2), 27-31.

Kartikawati, D. (2024). Implementasi Komunikasi Efektif Guru dengan Siswa dalam Mencegah Dampak Buruk Game Online. *Jurnal Education and Development Institut*, *12*(2), 373–380.

Kurniati, E., Alfaeni, D. K. N., & Andriani, F. (2020). Analisis peran orang tua dalam mendampingi anak di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 241–256.

Mairistia, R. (2020). *Kecanduan Game Online dan Penanganannya pada Siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Madya Sabang*. UIN AR-RANIRY.

Mandala, Y., Syahputra, A. W., & Lao, H. A. E. (2024). Strategi Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak di Era Digital. *Jurnal Budi Pekerti Agama Kristen Dan Katolik*, *2*(3), 1–16.

Manora, H., Firmansyah, M. R., Desvitasari, H., Syafei, A., & Apriyani, R. (2023). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Tingkat Depresi Pada Siswa. *Jurnal Riset Media Keperawatan*, *6*(2), 101–106.

Matur, Y. P., Simon, M. G., & Ndorang, T. A. (2021). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja SMA Negeri Di Kota Ruteng. *Wawasan Kesehatan*, *6*(2), 55–66.

Meilya, I. R., Fakhruddin, F., & Ekosiswoyo, R. (2014). Pengelolaan Pembelajaran Dialogis Paulo Freire pada Program Paket B di Sekolah Alternatif Qaryah Thayyibah Desa Kalibening Salatiga Jawa Tengah. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, *3*(1).

Naufal, R., & Maryani, A. (2024). Komunikasi Antarpribadi Orang Tua dan Anak dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *Jurnal Riset Public Relations*, *4*(1), 71–78. https://doi.org/10.29313/jrpr.v4i1.4015

Nur, A. (2021). Hubungan Kontrol Diri Dengan Adiksi Game Online. *Spektra: Jurnal Ilmu Sosial*, *4*(2), 94–99. https://doi.org/10.34005/spektra.v3i2.1309

Putra, A. B. (2024). *Analisis Perilaku Komunikasi Secara Etis Siswa Akibat Kecanduan Game Online Pubg (Kajian Pada Di Sma Kesatrian 1 Semarang)*. Universitas Katolik Soegijapranata.

Rahmatul, Q. (2021). *Peran guru bimbingan dan konseling dalam*

meningkatkankemandirian belajar peserta didik di smp islam el-syihab bandar lampung.

Rahmi, R., & Mayangsari, Y. R. (2020). Pendekatan Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak dalam Mengedukasi Literasi Media (Studi pada masyarakat Desa Pandai Kecamatan Woha Kabupaten Bima). *Jurnal Komunikasi Dan Kebudayaan*, *7*(2), 280–290.

Renata, M., Nurdiantara, R. R., & Nurhakim, T. F. (2023). Pengalaman Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Usia 8-10 Tahun Dalam Memahami Dampak Dari Bermain Game Online Dan Dampaknya Terhadap Prestasi Di Sekolah. *KOMVERSAL*, *5*(1), 25–39.

Rendika Syahrana, P. B. (2022). Pola Komunikasi Orang Tua Terhadap Anak Pecandu Game Online Pubg Di Desa Gemuh Blanten Rt 07 Rw 03 Kec. *Gemuh Kab. Kendal. Skripsi. Universitas Semarang*.

Safitri, R. (2019). *Hubungan Antara Group Cohesion Dengan Social Loafing Pada Remaja Siswa SMK Negeri 8 Surabaya*. Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Sihite, J. M. P., & Putri, Y. R. (2020). Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Bermain Game Online Pada Anak. *EProceedings of Management*, *7*(1).

Silahuddin, S. (2017). Urgensi membangun karakter anak sejak usia dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, *3*(2), 18–41.

Wulandari, S. Y. (2023). *Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Bermain Game Online Pada Generasi Z Di Komunitas Gamer Pekanbaru*. Universitas Islam Riau.

Zendrato, Y., & Harefa, H. O. N. (2022). Dampak game online terhadap prestasi belajar siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, *1*(1), 139–148.

BUKU

Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (P. Rapanna (ed.); 1st ed.). CV Syakir Media Press.

Ali Nurdin. (2022). *Teori Komunikasi Interpersonal: disertai contoh fenomena praktis* (2nd ed.). Kencana Prenadamedia Group.

Harapan, E., & Ahmad, S. (2014). Komunikasi antarpribadi. *Jakarta: PT Raja Grafindo Persada*.

Kumara, A. R. (2018). Metodologi penelitian kualitatif. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 3–92.

Kustiawan, A. A., Or, M., Utomo, A. W. B., & Or, M. (2019). *Jangan suka game online: Pengaruh game online&tindakan pencegahan*. Cv. Ae Media Grafika.

Moleong, L. J. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitaitf* (36th ed.). PT Remaja Rosdakarya.

Mukhtar. (2013). *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif* (1st ed.). Referensi (GP Press Group).

Nurhakim, S. (2015). *Dunia komunikasi dan gadget: Evolusi alat komunikasi, menjelajah jarak dengan gadget*. Zikrul Hakim Bestari.

Ngalimun. (2022). *Komunikasi Interpersonal*. Pustaka Pelajar.

INTERNET

Fauzi, Fuad. 2022 "PGRI Minta Peran Guru dan Orang Tua Awasi Anak Bermain Game Online", https://bekasikab.go.id/pgri-minta-peran-guru-dan-orang-tua-awasi-anak-bermain-game-online, diakses 30 November 2024 pukul 22.00

Isa Mawardi, 2019 *"2 Remaja Bekasi Alami Gangguan Jiwa Karena Kecanduan Game Online", https://news.detik.com/berita/d-4750432/2-remaja-bekasi-alami-gangguan-jiwa-karena-kecanduan-game,* diakses 30 November 2024 pukul 21.00

Pikiran Rakyat "Online Game Picu Kasus Kekerasan Anak di Bekasi",https://www.pikiran-rakyat.com/jawa-barat/pr-01309812/online-game-picu-kasus-kekerasan-anak-di-bekasi?page=all, diakses 30 November 2024 pukul 23.00

Survei APJII, 2024 "*Pengguna Internet di Indonesia Meningkat di 2024*" https://apjii.or.id/berita/d/pengguna-internet-di-indonesia-meningkat-di-2024, diakses 30 November 2024 pukul 20.00