

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- BPS Kabupaten Tangerang, *KECAMATAN SOLEAR DALAM ANGKA* (Solear District in Figures) 2023, (Kabupaten Tangerang, Badan Pusat Statistik Kabupaten Tangerang: 2023)
- Ghony, M. D., & Almanshur, F. (2012). *Metodologi penelitian kualitatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 61, 177- 181.
- Harahap, R. A. (2019). *Buku Ajar Komunikasi Kesehatan*. Prenada Media.
- Hisyam, C. J., & MM, M. S. (2021). *Perilaku Menyimpang: Tinjauan Sosiologis*. Bumi Aksara.
- Kusumastuti, Adhi, and Ahmad Mustamil Khoiron. *Metode Penelitian Kualitatif*. Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP), 2019.
- Murdiyanto, Eko. *Metode Penelitian Kualitatif (Sistematika Penelitian Kualitatif)*. Yogyakarta Press, 2020.
- Nurdin, A. (2020). *Teori Komunikasi Interpersonal Disertai Contoh Fenomena Praktis*. Prenada Media. Hal 29
- Pasaribu, Benny, Aty Herawati, Kabul Wahyono Utomo, and Rizqon Halal Syah Aji. *Metodologi Penelitian Untuk Ekonomi Dan Bisnis*. UUP Academic Manajemen Perusahaan YKPN, 2022.
- Nur Aisyah Rusnali, S.Sos., M.I.Kom, D. (2017). *Komunikasi Antar Manusia : Komunikasi Intrapribadi, Antarpribadi, Kelompok/Organisasi*. Watampone: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Watampone .

Jurnal

- Andoyo, A. (2021). Sosialisasi dampak positif dan negatif game online bagi anak sekolah dasar. *Jurnal pkm pemberdayaan masyarakat*, 2(3), 89-95. <https://doi.org/10.56327/jurnalpkm.v2i3.33>
- Angraini, S., Sikumbang, A. T., & Harahap, S. (2022). Efek Permainan Game Online Mobile legend Terhadap Mahasiswa program Studi Ilmu Komunikasi. *Algebra: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains*, 2(4). <https://doi.org/10.58432/algebra.v2i4.656>
- Boham, S. E. (2013). Pola komunikasi orang tua dengan anak autis (Studi pada orang tua dari anak autis di Sekolah Luar Biasa AGCA Center Pumorow Kelurahan Banjer Manado). *Acta Diurna Komunikasi*, 2(4). <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/2886>
- Djayadin, C., & Munastiwi, E. (2020). Pola komunikasi keluarga terhadap kesehatan mental anak di tengah pandemi Covid-19. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2). <https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/raudhatulathfal/index>
- Fembi, P. N., Nelista, Y., & Vianitati, P. (2022). *Kecanduan Bermain Game Online Smartphone Dengan Kualitas Tidur Siswa-Siswi di SMPK Hewerbura Watublapi Kabupaten Sikka*. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(15), 679-688. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7124153>
- Gunado, O. R. (2019). *Perilaku Agresif pada Siswa SMP yang Bermain Game Online*. *Jurnal Psikologi Malahayati*. <http://dx.doi.org/10.33024/jpm.v1i1.1413>

- Haris, A., & Amalia, A. (2018). *Makna Dan Simbol Dalam Proses Interaksi Sosial* (Sebuah Tinjauan Komunikasi). *Jurnal Dakwah Risalah*, 29(1), 16-19. <http://dx.doi.org/10.24014/jdr.v29i1.5777>
- Hendri, Hendri. "Peran Pola Asuh Orang Tua Terhadap Pembentukan Konsep Diri Pada Anak." *At-Taujih : Bimbingan Dan Konseling Islam* 2, no. 2 (2019): 56. <http://dx.doi.org/10.22373/taujih.v2i2.6528>
- Juita, F., Masad, M., & Arif, A. (2020). *Peran Perempuan pedagang sayur keliling dalam menopang ekonomi keluarga pada masa pandemi covid-19 di Kelurahan Pagesangan Kecamatan Mataram Kota Mataram*. CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 8(2), 100-107. <https://doi.org/10.47945/al-riwayah.v13i2.415>
- Miftah, Muthiah Nurul, Edwin Rizal, and Rully Khairul Anwar. "Pola Literasi Visual Infografer Dalam Pembuatan Informasi Grafis (Infografis)." *Jurnal Kajian Informasi Dan Perpustakaan* 4, no. 1 (2016): 87. <https://doi.org/10.24198/jkip.v4i1.11635>
- Nugroho, A. C. (2021). *Teori utama sosiologi komunikasi* (Fungsionalisme struktural, teori konflik, interaksi simbolik). *Majalah Semi Ilmiah Populer Komunikasi Massa*, 2(2). <https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/mkm/issue/view/252>
- Putra, D. A. A. W., & Aurora, O. (2022). *Komunikasi Interpersonal Antara Fotografer Dan Model Dalam Proses Pemetretan*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(1), 79-90. <https://jurnal.akmrtv.ac.id/jk/article/view/298>
- Penulis, T., & Karim, F. (2017). *Mengukir Keindahan Di Balik Cikasungka*. Hal-

13.

<https://www.researchgate.net/publication/322314926>

Pohan, D. D., & Fitria, U. S. (2021). *Jenis Jenis Komunikasi. Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 29-37. <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jrss/issue/view/27>

Rahmah, S. (2018). *Pola komunikasi keluarga dalam pembentukan kepribadian anak*. Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah, 17(33), 13-31. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2369>

Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2018). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa. *Perspektif*, 7(1), 6-12. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v7i1.2520>

Rosida, A. (2022). *Pola keseimbangan komunikasi keluarga pekerja migran wanita dalam*. <https://doi.org/10.18196/jas.v3i3.12515>

Sabarua, J. O., & Mornene, I. (2020). *Komunikasi Keluarga dalam Membentuk Karakter Anak*. International Journal of Elementary Education, 4(1), 83-89. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i1.24322>

Santina, R. O., Hayati, F., & Oktariana, R. (2021). *Analisis peran orangtua dalam mengatasi perilaku sibling rivalry anak usia dini*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan, 2(1). <https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/319>

Surbakti, K. (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. *Jurnal Curere*, 1(1). <http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>

Utami, A. T., Bandarsyah, D., & Sulaeman, S. (2022). Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 899-907. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2710>

Skripsi

Imandestario Dwi Armando, I. D. A. (2021). *Dampak Game Online Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA N 4 Kota Jambi Tahun Ajaran 2021-2022* (Doctoral dissertation, Universitas Batanghari).

Miko, T. (2022). *Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online PUBG Mobile (Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi FISIP USK)*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik*, 7(1).

Permana, D. A. D., Palupi, M. A., & Sutarso, J. (2015). *Pengalaman Komunikasi Interpersonal Orangtua Dan Anak Usia 8-10 Tahun Dalam Memahami Dampak Bermain Game Online Terhadap Prestasi Di Sekolah (Studi Deskriptif Kualitatif Komunikasi Antar Pribadi Orangtua Dan Anak Yang Bermain Game Online Di Y! Game Online Solo Square)* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Internet

Databoks. 2022. *Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia 2022*. (diakses pada tanggal 9 Januari 2024 pada jam 10.18 WIB) <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>

Moonton. 2023. *Profile Company 2023*. (Diakses pada tanggal 13 Oktober 2023/ 21.35 WIB) <https://en.moonton.com/about/index.html>

Wawancara

Hasil Wawancara Pak Daim, Informan Utama, pada tanggal 3 Februari 2025 di kediamannya

Hasil wawancara Ibu Atma, Warga Taman Adiyasa Blok E RT 005/007, pada tanggal 4 Februari 2025 di kediamannya

Hasil wawancara Ibu Erna, Warga Taman Adiyasa Blok E RT 005/007, pada tanggal 5 Februari 2025 di kediamannya

Hasil wawancara Ibu Asmani, Warga Taman Adiyasa Blok E RT 005/007, pada tanggal 6 Februari 2025 di kediamannya

Hasil wawancara Pak Trisman, Warga Taman Adiyasa Blok E RT 005/007, pada tanggal 7 Februari 2025 di kediamannya

Hasil wawancara Ibu Rahmi, Warga Taman Adiyasa Blok E RT 005/007, pada tanggal 16 Mei 2025

Hasil wawancara Aulia, Remaja Warga Taman Adiyasa Blok E RT 005/007, pada tanggal 3 Februari 2025 di kediamannya

Hasil wawancara Ikbal, Remaja Warga Taman Adiyasa Blok E RT 005/007, pada tanggal 4 Februari 2025 di Warung nasi goreng Pak Daim

Hasil wawancara Marvel, Remaja Warga Taman Adiyasa Blok E RT 005/007, pada tanggal 5 Februari 2025 di rumah kerabat Marvel

Hasil wawancara Yesa, Remaja Warga Taman Adiyasa Blok E RT 005/007, pada tanggal 9 Februari 2025 di kediamannya

Hasil wawancara Noval, Remaja Warga Taman Adiyasa Blok E RT 005/007, pada tanggal 16 Mei 2025 di kediamannya