

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Adam Ernest dan Rollings Adrew. (2006). *Fundamentals Of Game Design*. Prentice Hall. Graha Ilmu.
- Afriani, I. (2009). *Metode Riset Kualitatif*. Universitas Negeri Makassar.
- Afrizal. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif Dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. PT Raja Grafindo Persada.
- Bungin, B. (2006). *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Kencana Prenada Media Group.
- Daradjat, Z. (1995). *Pendidikan Islam dalam keluarga dan sekolah*. Ruhama.
- Devito, J. A. (1986). *The Interpersonal Communication Book*. Harper & Row.
- Devito, J. A. (2007). *The Interpersonal Communication Book* (11th ed.). Pearson Educations, Inc.
- Devito, J. A. (2011). *Komunikasi Antarmanusia*. Karisma Publishing Group.
- Devito, J. A. (2012). *The Interpersonal Communication Book* (14th ed.). Pearson. <https://slims.bakrie.ac.id/repository/f7d4f28f39e8b9d8cb794f6c4eb9cb0f.pdf>
- Djamarah, S. B. (2004). *Pola komunikasi orang tua dan anak dalam keluarga (sebuah perspektif pendidikan Islam)*. Rineka Cipta.
- Friendly. (2002). *Komunikasi dalam Keluarga*. Family Altar.
- Griffin, E. (2012). *A First Look at Communication Theory* (8th Editio). McGrawHill.
- Hanumaran, F. (2010). *Psikologi Sosial: Suatu Pengantar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Harapan, Edi dan Ahmad, S. (2016). *Komunikasi antarpribadi : perilaku insani dalam organisasi pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada.
- Hardjana, A. M. (2008). *Komunikasi Intrapersonal*. Kanisus.
- Herdiansyah, H. (2010a). *Metode Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-ilmu Sosial*. Salemba Humanika.
- Herdiansyah, H. (2010b). *Metode Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Salemba Humanika.
- Jørgensen, M. W., & Phillips, L. J. (2002). *Discourse analysis as theory and method*. Sage Publications.
- Kriyantono, R. (2020). *Teknik praktis riset komunikasi kuantitatif dan kualitatif*. Prenadamedia Group.
- Lapau, B. (2012). *Metode Penelitian Kesehatan: Metode Ilmiah Penulisan Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Le Poire, B. A. (2006). *Fammily Communication Nurturing and Control in a Changing World*. Sage Publications. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4135/9781452233048>
- Miles, B. Matthew dan Huberman, A. M. (2007). *Qualitative Data Analysis (terjemahan)*. UI Press.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy, D., & Rakhmat, J. (1990). *Komunikasi Antarbudaya, cetakan I*.

Remaja Rosdakarya.

- Mulyana, D. (2000). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2010). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Muntaha, A. (2011). *Berpisah Menyati dan Berbagi Ruang Rindu di Media Baru Dalam Ilmu Komunikasi: Sekarang dan Tantangan Masa Depan*. PT.Prenada Media Group.
- Nuridin, A. (2020). *Teori Komunikasi Interpersonal Disertai Contoh Fenomena Praktis*. Kencana Prenada Media Group.
- Putra, J. A. (2018). *Pola asuh anak dalam keluarga nelayan: Studi Kasus Keluarga Nelayan di Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Setiawan, C. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Grasindo.
- Rakhmat, J. (2012). *Psikologi Komunikasi*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sreeranganadhan, K. (n.d.). *Influence of Social and Economic Problems on the Educational Development of Fishermen Community in Kerala*.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta CV.
- Suseno, M. N. (2012). *Pengaruh Pelatihan Komunikasi Interpersonal Terhadap Efikasi Diri Sebagai Pelatih Pada Mahasiswa*. Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Syahrani, F. (2001). *Disayang Suami sampai Mati: Tujuh Prinsip Melanggengkan Pernikahan yang Dapat Dipelajari Suami dan Istri*. Penerbit Kaifa.
- Wahyuningsih, S. (2013). *Metode Penelitian Studi Kasus*. UTM Press.
- West, R. dan L. H. T. (2008). *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi (Buku 1)* (Edisi 3). Salemba Humanika.
- Widjaja, H. A. . (2000). *Ilmu Komunikasi Pengantar Studi* (2 (edisi r). Rineka Cipta.
- Yin, R. K. (2008). *Studi Kasus, Desain dan Metode*. Penerjemah Mudzakir, Raja Grafindo Persada.
- Yin, R. K. (2009). *Case Study Research: Design and Method*” (4rd ed.) (4th ed.). Sage Publications, Inc.
- Yusuf. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif & Gabungan*. Kencana.
- Yuwanto, L. (2010). *Mobile Phone Addict*. Putra Media Nusantara

E-Book

- Gottman, John; Silver, Nan, (2000) *The Seven Principles for Making Marriage Work*, eBook ISBN 978-1 10190291-2. Kalena Schoen.<http://dspace.vnbrims.org:13000/jspui/bitstream/123456789/4566/1/The%20Seven%20Principles%20for%20Making%20Marriage%20Work.pdf>.
- Wood, Julia.T. (2010). *Interpersonal Communication*. eBook ISBN-10: 0-495-56764-7. Cengage Learning products are represented in Canada by Nelson Education, Ltd.

Jurnal

- Abdi, Sofyan & Karneli, Y. (2020). Kecanduan Game Online: Penanganannya Dalam Konseling Individual. *Guidance: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 17(2), 11–12.
- Akmarina, Y. N. (2016). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektivitas Berkomunikasi dalam Keluarga di Kelurahan Swarga Bara Kota Sagatta Kabupaten Kutai Timur. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 197.
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Prilaku Agresif Remaja Di Samarinda. *Ejournal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 303.
- Angela. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015. *Jurnal Didaktik Matematika*, 1(2), 542.
- Dini, J. P. A. U. (2022). Coastal parents Perceptions of the Implementation of Early Childhood Education in Buton Islands. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2656–2664.
- Gurr, T. R. (2002). Attaining Peace in Divided Societies: Five Principles of Emerging Doctrine. *International Journal on World Peace*, 19(2), 27–51.
- Harahap, N. K. (2021). Dampak Higgs Domino Island dalam Masyarakat (Kajian Dengan Perspektif Sosiologi Hukum). *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keislaman*, 07(02), 261.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24952/tazkir.v7i2.4739>
- Irianto, A. B. P. (2019). Game Online dan Pengaruhnya Terhadap Komunikasi dalam Keluarga (Studi Kasus Tambakbayan Yogyakarta). *Sebatik*, 23(2), 832.
- Juwita, A. dkk. (2022). Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Pecandu Game Online di Kota Tanjung Balai. *Sebatik Journal*, 1(12), 2784.
- Kamil, M. F. (2021). Online Game Addiction Behavior in Teenagers. *Indonesian Journal of Cultural and Community Development*, 9(10), 13.
- Kapoh, G. F. (2015). Perilaku Sosial Individu Pemain Game Online “Perfect World” di Desa Sea Satu. . . *Jurnal Holistik*, 8(15), 12–16.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 3(1), 23.
- Lestari, I. dkk. (2021). Pengaruh Gadget Pada Interaksi Sosial dalam Keluarga. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 206.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24198/jppm.v2i2.13280>
- Mahmud, S., Ali, M. L., & Ali, M. M. (2015). Present scenario on livelihood status of the fishermen in the paira river, southern Bangladesh: constraints and recommendation. *International Journal of Fisheries and Aquatic Studies*, 2(4), 23–30.
- Marlin, M. E., & Rusdarti, R. (2016). Konstruksi Sosial Orang Tua Tentang Pendidikan Dan Pola Asuh Anak Keluarga Nelayan. *Journal of Educational Social Studies*, 5(2), 150–155.
- Marlina, E. (2008). Psikologi Keluarga dan Pengasuhan Pentingnya Ayah Sebagai Figur Keluarga. *IRSYAD*, 1(1), 84–85.
- Melani. (2010). Interaksi Antara Players Game Online Dota2 (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Team Dafak Di Cyber Cafe Atmosphere Bandung. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Univ. Surabaya*, 3(3).

- Rahmadani, S., & Siburian, J. P. (2020). Kajian Sosial Ekonomi Masyarakat Pesisir Di Kelurahan Hajoran Induk Kabupaten Tapanuli Tengah Provinsi Sumatera Utara. *PELAGICUS*, 1(2), 53–61.
- Raynaldi, H. (2022). Fenomena dan Dampak Domino Island dalam Masyarakat. *Jurnal Keadilan*, 2(2), 114.
- Rezeki, M. (2021). Motivasi Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legends: Bang Bang di Kota Banjar Masin. *Kagangga Komunika Journal Of Communication Science*, 3(2), 153.
- Safitri, D., & Hafni, R. (n.d.). Aisyah, & Syifafasya, N. (2019). The Role of Family Communication in Child Education. *Proceedings of the 3rd International Conference on Social and Political Development-ICOSOP*, 3, 270–273.
- Salmiah, N. S. (2016). Kesadaran Masyarakat Nelayan terhadap Pendidikan Anak. *JPPUMA: Jurnal Ilmu Pemerintahan Dan Sosial Politik UMA (Journal of Governance and Political Social UMA)*, 4(1), 1–10.
- Soetjipto. (2007). Berbagai Macam Adiksi dan Pelaksanaannya. *Anima, Indonesian Psychological Journal*, 23(1), 84.
- Suryadi. (2022). Motivasi Dampak Bermain Game Higgs Domino Island di Kampung Buatan II Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Siak. *...Jurnal Online Mahasiswa*, 9(6), 15.
<https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/view/33186/31914>
- Syukur, A. (2021). Unsur Pidana dalam Game Online Higgs Domino Island yang Chip/Koin Diperjual Belikan Ditinjau dari Perspektif Hukum Pidana Islam dan Hukum Positif. *Jurnal Insitusi Politeknik Ganessa Medan*, 4(2), 338.
- Usman, U., Akhyar, A., & Saifuddin, S. (2016). ANALYSIS OF SOCIAL LIFE OF FISHERMEN COMMUNITY AT DISTRICT OF SOUTH TEUPAH AND TELUK DALAM IN SIMEULUE REGENCY, ACEH PROVINCE. *Proceeding International Conference (SBC-MEA) 2016*, 1(1), 357–366.
- Vibriyanti, D. (2016). Kondisi sosial ekonomi dan pemberdayaan nelayan tangkap kota Tegal, Jawa Tengah. *Jurnal Kependudukan Indonesia*, 9(1), 45–58.

Web

- John Mordechai Gottman. (2023). Amazon.Com.
<https://www.amazon.com/stores/author/B001IGO0G0/about>
- Maulida, L. dan Y. P. (2023). Kominfo Tutup Akses Aplikasi Judi Online Higgs Domino Island. *Kompas.Com*.
https://tekno.kompas.com/read/2023/08/08/15330007/kominfo-tutup-akses-aplikasi-judi-online-higgs-domino-island?jxrecoid=2b9c3c50-366b-49a7-b361-9794092f6a59~mix_kompas&source=widgetML&engine=V
- Play.google.com. (2023). *Higgs Domino Island*. Play.Google.Com.
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.neptune.domino&hl=id%09%09&gl=US&pli=1>
- Polres Payakumbuh. (2020). *Akibat Kecanduan Game Online, Pemuda di Kota Payakumbuh Nekat Mencuri Kotak Amal Masjid*.
<https://payakumbuh.sumbar.polri.go.id/2020/09/04/kecanduan-%09%09gameonline-pemuda-di-kota-payakumbuh-nekat-mencuri-kotak-amal-%09%09masjid/>

- Sisk, T. D. (1996). *Power Sharing and International Mediation in Ethnic Conflicts*. The United States Institute of Peace Press.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1177/03058298970260010336>
- Sriram, C. L. (2008). *Peace as Governance: Power-Sharing, Armed Groups and Contemporary Peace Negotiations* (1st ed.). Palgrave Macmillan.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1057/9780230582163>
- Yee, N. (2006). *The Demographics, Motivations, and Derived Experiences of Users of Massively-Multi-user Online Graphical Environments*.
Teleoperators and Virtual Environments. <http://www.nickyee.com/daedalus>

