

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E, & Rollings, A., *fundamental of game design*. Prentice hall. 2007.
http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals_of_Game_Design/fundamentals_ch21.pdf
- Andini, Asih, dkk, *Perilaku Pemain Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa Kota Tanjungpinang*, (Universitas Maritim, 2017) Hal: 4-6
- Allen, dan Marotz., *Profil Perkembangan Anak*, (Jakarta : PT Indexs, 2010), hlm. 149-150
- B.Simanjuntak, *Latar Belakang Kenakalan Remaja*, (Bandung: Alumni, 1979), h. 65 dikutip oleh Muhammad al-Mighwar, *Psikologi Remaja; Petunjuk bagi Guru dan Orang Tua*, (Bandung:Pustaka Setia, 2006). h. 59-60
- Diane E papalia, Dkk, *Human Development*, (Jakarta : Prenada Media Group, 2008), hlm. 12-13
- Departemen Pendidikan & Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta, Balai Pustaka, 1988, h. 667
- Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak*, Jilid 1, (Jakarta: Erlangga, 2005), hlm. 117.
- Husaini Usman Poernomo, *Metodologi Penelitian Sosial* (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), h.54 -73
- H. Mahmud Gunawan dkk, *Pendidikan Agama Islam dalam Keluarga*, Akademia Permata Jakarta, 2013, h. 132
- Harsan Alif, *Jago Bikin Game Online* (Jakarta : Media Kita, 2011). Hal : 40.
- John W Santrock, *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi Kesebelas*, (Jakarta : Erlangga,2007), hlm. 18-19
- J.Severin Werner, & James W. Tankard, Jr, (Jakarta: Kencana, 2011) Hal: 462
- Kriyantono Rachmat, Pd.D. *Teknik Praktis Riset Komunikasi* (Jakarta: Kencana, 2006), h.69
- Lexy J. Moeloeng, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Kerta Karya, 1998), h.6
- Miles dan Huberman, *analisis data kualitatif: buku sumber tentang metode metode baru*, (Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia), h. 52

Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Pustaka Pelajar : Yogyakarta : hal 138

Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia, Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009.

Nana Syaodih Sukmadinata, *Pengembangan Kurikulum Teori Dan Praktek* (Bandung:Remaja Rosdakarya, 2009), h. 222

Parto, Yoesof Kaprino, *Komunikasi Orangtua Terhadap Anak Dalam Mencegah Terjadinya Dampak Negative Gadget*, (Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma), Hal : 22.

Pius A. Partoto & M. Dahlan Al Barry, *Kamus Ilmiah Populer*, Surabaya, Arkola, 1994, h. 585

Prasetya, dkk, *Pola Komunikasi Intrapersonal Orang tua dan Anak Tentang Dampak Negatif Bermain Game Dota*. (Fisip Unmul : Mulawarman). Hal .111

Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi* (Cet. IV; Jakarta: Kencana 2009), h.93

Ramadhan, Nugrahanto, *Pola Komunikasi Orang tua dengan Anak Pemain Online Dota Di Surabaya*. (Jawa Timur :Universitas Veteran 2013), Hal:1-2.

Ridwan Syahrani, , "*Ketergantungan OnlineGame Dan Penanganannya*", Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling Volume 1 Nomor 1 Juni 2015...hlm. 89

Silvia Setiadji, "*Hubungan Kecanduan Game Online Dan Keterampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa Awal Di Jakarta Barat*", Jurnal Psikologi Psibernetika Vol. 9 No. 2 Oktober 2016, (Jakarta : Program Studi Psikologi, Universitas Budi Mulia, 2016), hlm. 94

Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2006), h. 35

Sustisno Hadi, *Metodologi Research*, (Yogyakarta: UGM Press, 1999), h. 72

Suharso dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: CV Widyakarya, 2011), hlm. 103

Silawati, Endah. (2008). Aspek Perkembangan Motorik dan Keterhubungannya Dengan Aspek Fisik dan Intelektual Anak. Retrieved January 25, 2009

Santrock, *Life Span Development: Edisi kelima*, (Jakarta: Erlangga, 1995), hlm. 225

Tholib Setiadi, *Pokok-pokok Hukum Penitensier Indonesia*. Bandung: Alfabeta. 2010, hal 173

Ulum, Bahrum, *Game Mobile Legends Bang Bang Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel*, (Surabaya : UIN Sunan Ampel, 2018), Hal : 2-4.

(<http://id.wikipedia.org>). diakses pada 11 Juli 2019

(Sumber: liputan6.com)

Wikipedia, (2019) Orang Tua. Dikutip https://id.wikipedia.org/wiki/Orang_tua

<http://cyberions.blogspot.com/2009/01/pola-komunikasi-antar-pribadi>Jenis komunikasi

dibagi tugas.html) diakses pada 12 juli 2019