

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarisy, I. S. (2021). *Komunikasi Interpesonal Pecandu Game Online (Studi Kasus pada Pecandu Game Online Dota 2 dalam Komunitas Moba)*.
- Alfiora, M. (2020). *Perilaku Prososial Komunitas Game Online Pubg Duri E-Sport*. Universitas Borneo Tarakan.
- Arifah, F. H. (2022). Pola Komunikasi Virtual Dalam Komunitas Games Online (Studi Netnografi Pada Komunitas Facebook Genshin Impact Indonesia Official). *Juitik*, 2(2), 55–66. Cahyani, R. T. (2021). Interaksi Simbolik antar Gamers Pada Komunitas Game Online Call Of Duty Mobile Zombiesky E'sport (kajian komunikasi Interpersonal). *MEDIALOG : Jurnal Ilmu Komunikasi*, IV(II), 46–60.
- Dila, B. A. (2022). Bentuk Solidaritas Sosial dalam Kepemimpinan Transaksional. *Ilmu Komunikasi Dan Informasi*, 2(1), 55–66.
- Ekklesia, M. Y. (2022). Perilaku komunikasi Interpesonal Sesama Gamer (Studi Kasus Pada Komunitas Gamer BWC Di Kampung Gendingan Jebres RW 16 Surakarta). *Solidaritas*, 6(1), 1–9. Hefi Rusnita Dewi, S. P. (2023). *Konsep Dasar Metodologi Penelitian*. Cendikia Mulia.
- Hermansyah, F. (2024). Dukungan Sosial Orang Tua dalam Upaya Penyembuhan Pasien Anak Pecandu Game Online Sugihwaras Sidoarjo. *Semakom*, 02(02).
- Hermawan, A., Alwi, H. H., Fajar, I. A., & Rahma, U. (2021). *Pemberdayaan Solidaritas Masyarakat Desa Pataruman di Masa Pandemi Covid-19*. 1(12).
- Huda, M. T., Sari, I. P., & Zusril, M. (2023). Pergeseran Makna Dalam Budaya Mbecek Di Desa Bandung Nganjuk Prespektif Teori Solidaritas Emile Durkheim. *Jurnal Ilmu Budaya*, 11(2), 119–128.
- Iskandar, F. (2021). Analisis Penggunaan Jargon Bahasa Komunitas Game Online PUBG Mobile di Kota Samarinda. *Adjektiva: Educational Languages and Literature Studies*, 4(2), 59–66.
- Lukito, A. R. (2022). Pola Komunikasi Komunitas Game Online Forza Horizon 4 (Studi Etnografi Virtual Mengenai Pola Komunikasi Dalam Grup Discord). *Jurnal Heritage*, 10(1), 16–26.
- Mantiri, J. J. (2023). Pengaruh konformitas terhadap perilaku toxic Disinhibition Online pada komunitas gamers mobile legends di Tondano. *Psikopedia*, 4(4), 339–346.
- Meidy. (2021). Dampak Kecanduan Game Online Mahasiswa Bimbingan dan

- Konseling (Studi tentang kebiasaan mahasiswa bermain game online di Universitas HEIN NAMOTEMO). *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, 05(01), 18–24.
- Melisa, P. V., & Putra, E. D. (2021). Dukungan Keluarga dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar ILMU*, 26(2), 339–345.
- Mu'alif, W. A. (2021). Peluang Pemberdayaan Masyarakat melalui Penyediaan Program Lifeskill Game Online Pubg Mobile Di Era Teknologi Informasi Serta Komunikasi Modern. *Jambura Journal of Community Empowerment (JJCE)*, 2(2), 64–72.
- Munzier, D. Z. (2023). Pola Komunikasi Dan Hubungan Antar Pemain Game Online Dalam Komunitas TEAM EMR (EWAKO MAKASSAR). *Jurnal BADATI Ilmu Sosial & Humaniora*, 8(2), 27–44.
- Muthmainah. (2022). dukungan Sosial dan Resiliensi pada Anak di Wilayah Perbukitan Gunung Kidul Yogyakarta. *DIKLUS*, 1, 78–88.
- Nisa, A. K. (2022). *Game Online Di ERA Globalisasi*. UIN Raden Mas Said Surakarta.
- Rachmawati. (2022). Strategi Komunikasi Kelompok Antar Pemain Game Online Player Unknown ' S Battleground Pada. *Prosiding Konferensi Nasional Sosial Politik (KONASPOL)*, 1, 515–526.
- Rahmatullah, A. S. (2022). Positif Negatif Game Online pada Anak-anak dan Tindakan Pencegahannya. *TRIDARMA: Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM)*, 5(1), 164–179.
- Ramadhan, M. (2021). *Metode Penelitian* (A. A. Effendy (ed.)). Cipta Media Nusantara (CMN).
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kualitatif*. Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama).
- Sentosa, A. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian Sosial*. PT Nasya Expanding Management.
- Siradjuddin, M. S. (2023). Peran Dukungan Sosial Orang Tua Terhadap Efikasi Diri Remaja Di Kota Kendari. *Jurnal Janaloka*, 1(1), 22–26.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. ALFABETA.
- Susilaningrum, H., & Wijono, S. (2023). Dukungan Sosial dengan work life balance PT. X YOGYAKARTA. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(8), 7297–7306.

- Valencia, V. (2019). Dukungan Sosial. In *Jurnal Pemikiran Keislaman* (Vol. 2). Institut Agama Islam TRIBAKTI.
- Walidin, W. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory* (Masbur (ed.)). FTK Ar-Raniry Press.
- Wicaksono, T. A. (2022). Participatory Action Research : Kepuasan Anggota Dalam Suatu Lingkungan Komunitas Online (Analisis Komunitas Online : Playstation Indonesia Community). *Jurnal Teknologi Informasi*, 8(1), 55–70.
- Zulfikar, H. (2021). *Pertumbuhan Komunitas eSports di Indonesia*. Honda Community.

