DAFTAR PUSTAKA

Alam, B. (2022). Motif Ayah Hajar Anak Karena Ketahuan Main Game Saat Sekolah Online. *Merdeka.Com*. https://www.merdeka.com/jakarta/motif-ayah-hajar-anak-karena-ketahuan-main-game-saat-sekolah-online.html

Anshari, F., Evangelina, J., & Abbabil, S. U. F. . (2022). Commodifiaction Of Workers On Esports Athletes In Digital Sports Industry. *Jurnal Komunikasi*, *14*(2), 277–298. https://doi.org/10.24912/jk.v14i2.17153

Apriyeni, E., Machmud, R., & Sarfika, R. (2019). Gambaran Konflik Antara Remaja dan Orang Tua. *Jurnal Endurance*, *4*(1), 52. https://doi.org/10.22216/jen.v4i1.3008

Azwar, K., & Mailindawati, M. (2020). Dampak Esport Games Terhadap Tingkat Emosional Dan Prestasi Belajar Remaja Di Kota Lhokseumawe Provinsi Aceh Tahun 2020. *Visipena*, *11*(2), 255–265. https://doi.org/10.46244/visipena.v11i2.1208

B. Withers and Keami D. Lewis. (2003). The Conflict and Communication activity. In *AMACOM, a division of American Management Association, 1601 Broadway, New York, NY 10019*.

Budi, H. I. S. (2021). Minimalisir Konflik dalam Gap Generasi Melalui Pendekatan Komunikasi Interpersonal. *Jurnal Teologi Injili*, *1*(2), 72–87. https://doi.org/10.55626/jti.v1i2.11

Choi, C., Hums, M. A., & Bum, C. H. (2018). Impact of the family environment on juvenile mental health: eSports online game addiction and delinquency. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *15*(12). https://doi.org/10.3390/ijerph15122850

Chung, P.-K., Ou, K., Wong, M. Y. C., Lau, K.-L., & Leung, K.-M. (2022). Investigation of Hong Kong Students' Esports Participation Intentions Using the Theory of Planned Behavior Approach: A Structural Equation Model. *Human Behavior and Emerging Technologies*, *2022*(2018), 1–19. https://doi.org/10.1155/2022/6405085

Muhamad Affan Akmaldy, 2023
Konflik Keluarga Pada Anak Yang Bercita-Cita Menjadi Atlet Esports
UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, S1 Ilmu Komunikasi
[www.upnvj.ac.id-www.library.upnvj.ac.id-www.repository.upnvj.ac.id]

105

Cresswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry & Research Design: Choosing Among Five Approaches* (4th ed.). SAGE Publication.

DeVito, J. A. (2016). *The Interpersonal Communication Book* (14th ed.). Harlow: Pearson Education Limited.

Dihni, V. A. (2022). *Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia*. Katadata. https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia

Fauziawati, W. (2015). Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Teknik. *PSIKOPEDAGOGIA*, *2*(4), 115–123.

Ferrari, S. (2013). eSport and the Human Body: foundations for a popular aesthetics. *DiGRA: DeFragging Game Studies*, *7*, 1–14.

Firmannandya, A., Prasetyo, D., & Safitri, R. (2021). The effect of playing online games on family communication pattern. *Jurnal Studi Komunikasi*, *5*(2), 336–348. https://doi.org/10.25139/jsk.v5i2.3257

Giakoni-Ramírez, F., Merellano-Navarro, E., & Duclos-Bastías, D. (2022). Professional Esports Players: Motivation and Physical Activity Levels. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *19*(4). https://doi.org/10.3390/ijerph19042256

Ginting, Y. A. L., Nugroho, W. B., & Kamaje, G. (2022). E-SPORT SELULER SEBAGAI PILIHAN PROFESI MAHASISWA/I FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS UDAYANA. *Jurnal Ilmiah Sosiologi*, *1*(1), 1–12. https://ojs.unud.ac.id/index.php/sorot/article/view/88907

Gulo, W. (2002). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

Hallmann, K., & Giel, T. (2017). eSports – Competitive sports or recreational activity? *Sport Management Review*, 1–7. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.011

Muhamad Affan Akmaldy, 2023
Konflik Keluarga Pada Anak Yang Bercita-Cita Menjadi Atlet Esports
UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, S1 Ilmu Komunikasi
[www.upnvj.ac.id-www.library.upnvj.ac.id-www.repository.upnvj.ac.id]

106

Hardani, H., Sukmana, D. J., Andriani, H., & Fardani, R. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu.

Hariyanto, D. (2021). *Buku Ajar Pengantar Ilmu Komunikasi Penulis : Didik Hariyanto Diterbitkan oleh Jl . Mojopahit 666 B Sidoarjo ISBN : 978-623-6081-32-7 Copyright © 2021 . Authors All rights reserved*.

Hariyanto, M. (2015). FENOMENOLOGI TRANSENDENTAL EDMUND HUSSERL. *Penelitian Universitas Muhammadiyah Yogyakarta*, *6*.

Hendri. (2019). PERAN POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP PEMBENTUKAN. *Jurnal At-Taujih*, *2*, 56–71. http://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Taujih

Indriyatni, L. (2010). PENGARUH KONFLIK TERHADAP KINERJA ORGANISASI / PERUSAHAAN. *Fokus Ekonomi*, *5*(1).

Irianto, A. B. P., Wisnu, A. M. P., Aprilli, D. I. P., Hermawan, H. R., & Immanuel, V. (2019). Game Online Dan Pengaruhnya Terhadap Komunikasi Dalam Keluarga (Studi Kasus Tambakbayan Yogyakarta). *Sebatik*, *23*(2), 381–386. https://doi.org/10.46984/sebatik.v23i2.786

Jenny, S. R., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2016). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of "Sport." *Quest*. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517

Jihadulhaq, M. A., & Leo, G. (2022). Analisis Persepsi Konsumen terhadap Event Esport. *Administrasi Niaga*, *13*, 1168. https://jurnal.polban.ac.id/ojs-3.1.2/proceeding/article/view/4209

Johnson, M. R., & Woodcock, J. (2021). Work, play, and precariousness: An overview of the labour ecosystem of esports. *Media, Culture and Society*, *43*(8), 1449–1465. https://doi.org/10.1177/01634437211011555

Kane, D., & Spradley, B. (2017). Recognizing ESports as a Sport. *The Sport Journal*, 1–9.

Kurniawan, F. (2019). E-Sports Dalam Fenomena Kekinian. *JORPRES (Jurnal*

Muhamad Affan Akmaldy, 2023
Konflik Keluarga Pada Anak Yang Bercita-Cita Menjadi Atlet Esports
UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, S1 Ilmu Komunikasi
[www.upnvj.ac.id-www.library.upnvj.ac.id-www.repository.upnvj.ac.id]

107

Olahraga Prestasi), *2*(15), 61–66.

Kuss, D. J., van Rooij, A. J., Shorter, G. W., Griffiths, M. D., & van de Mheen, D. (2013). Internet addiction in adolescents: Prevalence and risk factors. *Computers in Human Behavior*, *5*(29), 1987–1996. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.04.002

Kuswarno, E. (2009). *Fenomenologi*. Bandung: Widya Padjadjaran.

Lieberoth, A., & Fiskaali, A. (2021). Can Worried Parents Predict Effects of Video Games on Their Children? A Case-Control Study of Cognitive Abilities, Addiction Indicators and Wellbeing. *Frontiers in Psychology*, *11*. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.586699

Lim, J. S. (2019). Parents ' Perception of Children ' s Digital Game Use. *International Journal for Educational Media and Technology*, *13*(1), 75–83. https://jaems.jp/contents/icomej/icomej.html#:~:text=The International Journal of Educational,journal for the field focusing

Maizaher, Abbas, A., & Tutri, R. (2016). KONFLIK KEKURANGAN SUMBER AIR BERSIH DI RT2 RW4 SEBERANG PEBAYAN KELURAHAN BATANG ARAU KECAMATAN PADANG SELATAN KOTA PADANG. *STKIP PGRI Sumatra Barat*.

Marelić, M., & Vukušić, D. (2019). E-sports: Definition and social implications. *Exercise and Quality of Life*, *11*(2), 47–54. https://doi.org/10.31382/eqol.191206

Martončik, M. (2015). E-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals? *Computers in Human Behavior*, *48*, 208–211. https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.01.056

Oduor, E., Neustaedter, C., Odom, W., Tang, A., Moallem, N., Tory, M., & Irani, P. (2016). The frustrations and benefits of mobile device usage in the home when co-present with family members. *DIS 2016 - Proceedings of the 2016 ACM Conference on Designing Interactive Systems: Fuse*, 1315–1327. https://doi.org/10.1145/2901790.2901809

Muhamad Affan Akmaldy, 2023
Konflik Keluarga Pada Anak Yang Bercita-Cita Menjadi Atlet Esports
UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, S1 Ilmu Komunikasi
[www.upnvj.ac.id-www.library.upnvj.ac.id-www.repository.upnvj.ac.id]

108

Of, S., Project, T., Ebook, G., & Versus, C. (2010). *Child Versus Parent , by Stephen Wise*.

Players guide to electronic science fiction games. (1982). Electronic Games.

Polman, R. C., Poulus, D. R., Trotter, M. G., & Borkoles, E. (2018). *Esports: Friend or Foe?* https://www.researchgate.net/publication/328853620

Putra, A. K. (2018). KETERLIBATAN ORANG TUA DALAM PERENCANAAN KARIR ANAK USIA SMP DI DUSUN JAMBUREJO. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Konseling*, *4*(9), 501–510.

Rachman, J. B., Adityani, S., Suryadipura, D., Prawira Utama, B., Aprilia, B., Suherman, A., Alfaizi, K., & Author, C. (2020). Esport Sebagai Sumber Soft Power Indonesia: Sosialisasi Kepada Anak Muda. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3*(1), 43–52. http://journal.ilininstitute.com/index.php/caradde/article/view/462

Raco, J. R. (2010). *METODE PENELITIAN KUALITATIF: JENIS, KARAKTERISTIK, DAN KEUNGGULANNYA*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

Rahmadi. (2011). *PENGANTAR METODOLOGI PENELITIAN*. Banjarmasin: Antasari Press.

Rini, A. S. (2020). STRATEGIC FAMILY THERAPY UNTUK MENYELESAIKAN KONFLIK KELUARGA. *Jurnal Perempuan Dan Anak*, *4*(1), 23–40.

Rini, Y. S. (2014). Komunikasi Orangtua-Anak dalam Pengambilan Keputusan Pendidikan. *Jurnal Interaksi*, *3*(2), 112–122. https://ejournal.undip.ac.id/index.php/interaksi/article/view/8777/7103

Rogers, R., Farquhar, L., & Mummert, J. (2022). Motivational Differences Among Viewers of Traditional Sports, Esports, and NBA 2K League. *Communication and Sport*, *10*(2), 175–194. https://doi.org/10.1177/2167479520942738

Muhamad Affan Akmaldy, 2023
Konflik Keluarga Pada Anak Yang Bercita-Cita Menjadi Atlet Esports
UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, S1 Ilmu Komunikasi
[www.upnvj.ac.id-www.library.upnvj.ac.id-www.repository.upnvj.ac.id]

109

Sadedil, S. N. (2022). *Pazarlama Mesajlarının E -S por Tüketici Tutumları Üzerindeki Etkilerinin İncelenmesi : Twitch Ortamındaki Reklamlara Yönelik Tüketici Tutumları*. *13*(3), 853–863.

Sahertian, C. D. W., Sahertian, B. A., & Wajabula, A. E. (2021). Interpersonal communication within the family for improving adolescent religiosity. *HTS Teologiese Studies / Theological Studies*, *77*(4), 1–9. https://doi.org/10.4102/hts.v77i4.6267

Salim, & Syahrum. (2012). *Metodologi penelitian Kualitatif*. Bandung: Citapustaka Media.

Santosa, M. A. (2019). KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI ORANGTUA DAN ANAK DALAM PROSES PENGEMBANGAN BAKAT DAN PEMILIYHAN KARIR ANAK DENGAN PILIHAN PROFESI MUSISI. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, *7*(3).

Saputra, R. A. D. (2021). Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online Di Desa Singosaren. *ROSYADA: Islamic Guidance and Counseling*, *2*(2), 113–120. https://doi.org/10.21154/rosyada.v2i2.3536

Satria, D. P., Nabila, H., Maulidia, M., & Rasel, M. J. (2021). Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online "Mobile Legends" di Lingkungan Keluarga. *PARAHITA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(2), 41–47. https://doi.org/10.25008/parahita.v2i2.63

Segrin, C., & Flora, J. (2005). *Family Communicatin*. London: Lawrence Erlbaum Associates.

Shapiro, D., Pilsitz, L., & Shapiro, S. (2004). *Conflict and Communication: A Guide Through the Labyrinth of Conflict Management*. New York: International Debate Education Association.

Sillars, A., Canary, D. J., & Tafoya, M. (2004). *Communication, conflict, and the quality of family relationships*. London: Lawrence Erlbaum Associates.

Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media.

Muhamad Affan Akmaldy, 2023
Konflik Keluarga Pada Anak Yang Bercita-Cita Menjadi Atlet Esports
UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, S1 Ilmu Komunikasi
[www.upnvj.ac.id-www.library.upnvj.ac.id-www.repository.upnvj.ac.id]

110

Smith, D. W. (2007). *Husserl*. London: Routledge.

Sobur, A. (2006). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Yosdakarya.

Sobur, A. (2013). *Filsafat Komunikasi: Tradisi dan Metode Fenomenologi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sudarman. (2014). Fenomenologi Husserl Sebagai Metode Filsafat Eksistensial. *Al-AdYaN*, *9*(2), 103–113.

Surahman, S. (2022). "Apakah kami anak-anak yang memberontak?" Studi fenomenologi makna kemandirian bagi remaja generasi Z. *Jurnal Psikologi Udayana*, *9*(1), 84. https://doi.org/10.24843/jpu.2022.v09.i01.p09

Suryadi, A. (2017). PERANCANGAN APLIKASI GAME EDUKASI. *Jurnal PETIK*, *1*(3), 8–13. https://doi.org/https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i1.352

Susilowati, A. Y., & Susanto, A. (2021). Strategi Penyelesaian Konflik Dalam Keluarga Di Masa Pandemi Covid-19. *Hasanuddin Journal of Sociology*, *2*(2), 88–97. https://doi.org/10.31947/hjs.v2i2.12859

Syahza, A. (2021). *Metode Penelitian, Edisi Revisi*. Sidoarjo: UMSIDA Press.

Tanujaya, P. (2021). *Atlet Esports Indonesia dengan Gaji Tertinggi per September 2021*. Revival TV. https://revivaltv.id/news/Featured/atlet-esports-indonesia-gaji-tertinggi

Tiedmann, C. (2004). Sport (and Culture of Human Motion) for Historians, an Approach to make the Central Term(s) more precise. *IX. International CESH-Congress*, 1–8.

Ulfiah. (2016). *Pemahaman Hakekat Keluarga dan Penanganan Problematika Rumah Tangga*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Wang, E. S. T., & Wang, M. C. H. (2013). Social support and social interaction ties on internet addiction: Integrating online and offline contexts. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, *16*(11), 843–849. https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0557

Widiyanto, G. (2018). Perilaku Individu Dalam Menghadapi Konflik &

Muhamad Affan Akmaldy, 2023
Konflik Keluarga Pada Anak Yang Bercita-Cita Menjadi Atlet Esports
UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, S1 Ilmu Komunikasi
[www.upnvj.ac.id-www.library.upnvj.ac.id-www.repository.upnvj.ac.id]

111

Pengaruhnya Terhadap Kinerja Organisasi. *Primanomics : Jurnal Ekonomi & Bisnis*, *16*(1), 77. https://doi.org/10.31253/pe.v16i1.57

Winaryati, E. (2019). *Action Research Dalam Pendidikan (Antara Teori dan Praktik)*. Semarang: UNIMUS Press.

Yılmaz, B., & Özkan, Y. (2022). The Effects of Perceived Social Support, Family Climate, and Adult Attachment Styles on Digital Game Addiction in Esports Players. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, *9*(3), 334–342. https://doi.org/10.5152/ADDICTA.2022.22042

Zain, M. R. (2020). Penyesuaian Diri dan Komunikasi Interpersonal Pada Mahasiswa Asing yang Mengalami Gegar Budaya. *Psikoborneo*, *8*(1), 90–99.

Muhamad Affan Akmaldy, 2023
Konflik Keluarga Pada Anak Yang Bercita-Cita Menjadi Atlet Esports
UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, S1 Ilmu Komunikasi
[www.upnvj.ac.id-www.library.upnvj.ac.id-www.repository.upnvj.ac.id]

112