

## DAFTAR PUSTAKA

- A, W Suranto. (2011). Komunikasi Interpesonal. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Ali, M, & Asrori, M. (2018). Pskologi Remaja. Jakarta: Bumi Aksara.
- Beck, John C dan Mitchell Wade. (2007). Gamer Juga Bisa Sukses. Jakarta : PT Grasindo.
- Candra, Zebah Aji. (2012). Berburu Rupiah Lewat Game Online. Yogyakarta: Bouna Books.
- Ghony, M. Djunaidi., Almanshur, Fauzan. (2012). Metode Penelitian Kualitatif. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hendriansyah, Haris. (2010). Metodologi Penelitian Kualitatif. Jakarta : Salemba Humanika.
- Hermawan, Agus. (2009). Hiburan Dunia Maya. Bandung : Pustaka setia.
- Kriyantono, Rahmat. (2006). Teknik Praktis Riset Komunikasi. Jakarta: PT. Kencana Perdana.
- Leksono, Sugeng Puji. (2016). Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif. Malang: Kelompok Intrans Publising.
- Maryam, Effy wardati, Paryontri, Ramon Ananda. (2020) Psikologi Komunikasi. Sidoarjo : UMSIDA Press.
- McQuail, Denis. (2011). Teori Komunikasi Massa McQuail. Edisi 6-Buku 1. Jakarta : Penerbit Salemba Humanika.
- Misbach, M. (2010). Panduan Praktis Membuat Game 3D. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Moleong, Lexy J. (2011). Metode Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Murtiadi. (2015). Psikologi Komunikasi. Yogyakarta : Psikosain.
- Rakhmat, Jalaluddin. (2004). Metode Penelitian Komunikasi. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Rini, Ayu. (2011). Menanggulangi Kecanduan Game online Pada Anak. Jakarta : Pustaka Mina.
- Ruslan, Rosady. (2010). Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi. Jakarta : Rajagrafindo Persada.

- Santrock, John. W. (2012). *Life Span Development : Perkembangan Masa Hidup Jilid I.* (B. Widyasinta, Penerj.) Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sarwono, Sarlito. W. (2011). *Psikologi Remaja Edisi Revisi Cetakan 14.* Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Soyomukti, Nurani. (2016). *Pengantar Ilmu Komunikasi.* Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods).* Bandung : Alfabeta.

### **Jurnal**

- Ariyani, Emma Dwi., Hadiani, Dini. (2020). Hubungan Pola Keterampilan Komunikasi Interpersonal dan Prestasi Akademik Mahasiswa. *JSHP*, 4(2), 141-149.
- Bulantika, Siti Zahra., Sa'adah., Lacksana, Indra., Majdi., & Mafirja, Sulma. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Dan Tingkat Kontrol Orang Tua Terhadap Produktivitas Belajar Pada Remaja. *Ghaidan: Jurnal Bimbingan Konseling Islam Dan Kemasyarakatan*, 4(1), 37-45.
- Darwis, Muhammad Darwis. (2020). Dampak Dari Kecanduan Game Onlinedi Kalangan Remaja Usia 15–18 Tahun Di Kelurahan Kayuombun. *Ristekdik (Jurnal Bimbingan dan Konseling)*, 5(2), 228-233.
- Delle, Sahar. (2020). Dampak Game Online Dota2 Dalam Perubahan Perilaku Komunikasi Interpersonal Remaja Di Game Center Blitz Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 8(2), 227-240.
- Rani, Devita., Hasibuan, Effiati Juliana., & Barus, Rehia Isabela. (2018). Dampak *Game Online Mobile Legends: Bang Bang* terhadap Mahasiswa. *PERSPEKTIF*, 7(1), 6-12.
- Surbakti, Krista. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 28-38.

## Website

- Anugrahadi, Syaiful (2021). “Mengenal Remaja Generasi Z (Dalam Rangka memperingati Hari Remaja Internasional)”. Diakses pada 16 Agustus 2021 pukul 22.00, dari <http://ntb.bkkbn.go.id/?p=1467>.
- Frans, Dominique. (2021). “Penjelasan Tentang 5 Role yang Ada dalam *Game Mobile Legends* !”. Diakses pada 24 September 2021, pukul 14.40, dari <https://dailyspin.id/esports/mobile-legends/penjelasan-tentang-5-role-yang-ada-dalam-game-mobile-legends/>.
- Khun, Riswan. (2021). “10 Mode Permainan Yang Ada Di *Mobile Legends*”. Diakses pada 24 September 2021, pukul 14.10, dari <https://esportsku.com/mode-mobile-legends/>.
- Kumparan, Admin Kumparan. (2020). “Pengguna *Mobile Legends* Melonjak Derastis Selama Pandemi”. Diakses Pada 16 Agustus pukul 19.00, dari <https://kumparan.com/kumparansport/pengguna-mobile-legends-melonjak-drastis-selama-pandemi-1twC1q03z3d/full>
- Nizam, Syaiful. (2021). “Inilah Sejarah dan Pencipta *Mobile Legends*”. Diakses pada 24 September 2021, Pukul 13.30, dari <https://gamedaim.com/tokoh/sejarah-mobile-legends/>.
- Noviaty, Dythia. (2020). “Pandemi Corona, Jumlah Pengunduh Mobile Game Meroket 75 Persen”. Diakses pada 17 Oktober 2021 pukul 15.20, dari <https://www.suara.com/tekno/2020/04/26/150000/pandemi-corona-jumlah-pengunduh-mobile-game-meroket-75-persen/>
- Oentoeng, Lucius. (2020). “Perilaku Komunikasi Antar Layar Dan Tatap Muka Komunitas Game Online Mobile Legend Bang Bang (MLBB) Squad Kucingan (Kcg)”. Diakses pada 21 Agustus 2021 pukul 20.00, dari <http://repository.unika.ac.id/20504/>
- Permatasari, Desi. (2021). “Kebijakan Covid-19 dari PSBB hingga PPKM Empat Level”. Diakses 26 September 2021 pukul 14.50, dari <https://kompaspedia.kompas.id/baca/infografik/kronologi/kebijakan-covid-19-dari-psbb-hingga-ppkm-empat-level>.
- Rachmanta, Reza Dwi. (2021). “Berapa Jumlah Pemain *Mobile Legends* di Indonesia? Ini Detailnya”. Diakses pada 16 Agustus 2021 pukul 21.00, dari <https://www.hitekno.com/games/2021/08/13/081500/berapa-jumlah-pemain-mobile-legends-di-indonesia-ini-detailnya> .
- Rasyidi, Fathu Rahman. (2020). “Perilaku Komunikasi Pemain Game Online League of Legends Yang Adiktif di Purwokerto”. Diakses pada 20 Agustus 2021 pukul 19.30, dari <http://repository.unsoed.ac.id/5600/>

Rim, Lendy. (2021). “Melirik Jumlah Pemain Aktif *Mobile Legends*, Masih Populer?”. Diakses pada 16 Agustus 2021 pukul 20.30, dari <https://esports.id/mobile%20legends/news/2021/03/a822554e5403b1d370db84cfbc530503/melirik-jumlah-pemain-aktif-mobile-legends-masih-populer> .

Untirta, Admin Eprints. (2018). “Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online (Studi Kasus Pada Pecandu Game Online Dota 2 Di Kota Serang)”. Diakses pada 20 Agustus 2021 pukul 15.30, dari <http://eprints.untirta.ac.id/978/>

Data Kependudukan Dusun Pringgolayan RT 11-14.