DAFTAR PUSTAKA

Buku

Adair, John. 2008. *Kepemimpinan Yang Memotivasi*. Jakarta; CV PT. Gramedia Pustaka Utama

Adams, E & Rollings, A. 20017. *Fundamentals of Game Design*. Prentice Hall

Slaim, Agus. 2001.*Teori dan Paradigma Penelitian Sosial* :*Buku Sumber Untuk Penelitian Kualitatif*

Anggito, Albi dan Setiawan, Johan. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi; CV Jejak, hal.8

Anwar dan Adang,. 2008. *Pengantar Sosiologi Hukum*. Jakarta; Grasindo, hal.38

Baran, Stanley J dan Davis, K. 2009. *Mass Communication Theory*: *Foundations, Ferment, and Future*. Boston: Wadsworth Cangange Learning, hal.252

Bungin, M Burhan, 2008. *Konstruksi Sosial Media Massa*. Jakarta; kencana

Bungin, M Burhan. 2012. dan Davis, K. 2009. *Sosiologi Komunikasi : Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*

Crewswell, John W. 2016. *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset*. Yogyakarta; Pustaka Belajar, hal. 49

Cangara, Harfied. 1998. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarata; PT Raja Grafindo Persada

Daryanto, Drs. 2014. *Teori Komunikasi*. Malang; Gunung Samudera

Djam'an & Komarilah, Aan. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Alfabeta: Jakarta.

Herdiansyah, Haris. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta Selatan; Salemba Humanika

John, Adair. 1990. *Kepemimpinan yang Memotivasi "Aturan Lima Puluh – Lima Puluh dan Delapan Prinsip Utama Untuk Memovitasi"*

John, Adair. 1990. *Kepemimpinan yang Memotivasi "Aturan Lima Puluh – Lima Puluh dan Delapan Prinsip Utama Untuk Memovitasi"*

Laswell, H. 1948. *The Structure Function of Communication in Society, The Communication of Ideas*. Institute for Religious and Social Studies. New York.

Manuntung, Alfeus NS. 2018. *Terapi Perilaku Kognitif Pada Pasien Hipertensi*. Malang; Wineka Media, hal.9

Margono. 1997. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta; Rineka Cipta

Moleong, Lexy J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung. Rosda Karya

Sari, Andhita A. 2017.*Komunikasi Antarpribadi*. Yogyakarta; CV Budi Utama

Shannon, Claude Elwood dan Weaver, Warren. 1998. *The Mathematical Theory of Communication*. University of Illinois Press.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif* dan *R&D*. Bandung; PT Alfabet

Tri, Dayakisni dan Hudaniah. 2003.*Psikologi Sosial* : UMM PRESS, Malang

Wiryanto. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta.

Yin, Robert K. 2003. *Studi Kasus Desain dan Metode*. Jakarta; Raja Grafindo Persada

Skripsi dan Jurnal

Harsono M. 2014. *Pengaruh Bermain Game Terhadap Perkembangan Remaja*. Serpong: Surya University

Rizal Mahri. 2014. *Perilaku Komunikasi AntarUmat Beragama di Pumblon Banguntapan Bantul Yogyakarta*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Yogyakarta

Eliana Pratiwi. 2017. *Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Serang

Surya Adhi Agoesta. 2016. *Pola Komunikasi Pemain Game Online Lost Saga* (*Studi Deskriptif Kualitatif Pola Komunikasi Gamer Remaja dalam Penggunaan Fasilitas Chatting Game Online Lost Saga di Kota Semarang*). Universitas Sebelas Maret. Surakarta

Alif Ahmad Fauzi. 2017. *Analisis Pesan Komunikasi di Media Online Pemain Virtual Game "Kancaku"* (*Studi Deskriptif Kualitatif Pada Mahasiswa Anggota Komunitas*

Andi Indri Abriani, Zein Abdullah dan Marsia Sumule. 2018. *Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online "Mobile Legends"* (*Studi Pada Mahasiswa FISIP Universitas Halu Oleo*). Jurnal Ilmu Komunikasi UHO Volume 3, Nomor: 1 Yohanes Rikky Dwi

Santoso dan Jusuf Tjahjo Purnomo. 2017. *Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja*. Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma Volume 4, Nomor: 1

Hardiansyah Msya dan Dian Adi Candra. 2016. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah*

Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. Jurnal Bimbingan dan Konseling Volume 3, Nomor:2

Riris Loisa dan Yugih Setyanto. 2014. *Penyingkapan Diri Melalui Internet di Kalangan Remaja* (*Studi Komunikasi Antar Pribadi*). Jurnal Komunikasi Volume 6, Nomor: 3

Yenny Nabilla Akmarina. 2016. *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur*. Jurnal Ilmu Komunikasi Volume 1, Nomor: 4

Mark D. Griffith, Mark N. O. Davies & Darren Chappell. 2004. *Breaking the Stereotype :The Case of Online Gaming*. CyberPsychologi & Behavior Volume 6, No: 1

Pablo Moreno Ger, Daniel Burgos, Ivan Martinez Ortiz, Jose Luis Sierra, Baltasar Fernandez Manjon. 2008. *Educational Game Design for Online Education*. Computers in Human Behavior Volume 24, Issue: 6

Shao-Kang Lo, Chih-Chien Wang, Wenchang Fang. 2005. *Physical Interpersonal Relationships and Social Anxiety among Online Game Players*. CyberPsychologi & Behavior Volume 8, No: 1

Internet

Usia Pengguna *Game Online*

www.ligagame.com

Daftar *Game Online* Android Terbaik dan Terpopuler

www.cnbcindonesia.comdiakses pada tanggal 2 April 2019

Salah Satu Delevoper *Game Online* Menunjukkan Data Jumlah *Player Game Online Mobile Legends: Bang Bang*

www.steampowered.com

Layanan Aplikasi *Game Mobile*

www.appannie.com

Peringkat *Game Mobile* atau *Game Online* dalam Kategori Pengunduh Terbanyak di *Playstore*

www.kaskus.co.iddiakses pada tanggal 28 Januari 2018 pukul 23.03 WIB

Grup Resmi Para *Player Mobile Legends: Bang Bang* di Media Sosial *Facebook*

www.facebook.com/groupsdiakses pada tanggal 4 Mei 2019 pukul 21.02 WIB

Jumlah Anggota (*Members*) yang Telah Bergabung dalam Grup *Mobile Legends: Bang* Bang *Official* Indonesia di Media Sosial *Facebook*

www.facebook.com/groupsdiakses pada tanggal 4 Mei 2019 pukul 21.03 WIB

Kasus Dampak Negatif dari Berlebihan Dalam Bermain *Game Online*

www.cnn.indonesia.com/gaya-hidupdiakses pada tanggal 21 November 2017