

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Arikunto, S. (2017). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Asdi Mahasatya
- Baran J. Stanley. (2008). *Pengantar Komunikasi Massa : Melek Media Dan Budaya* .Jakarta : Erlangga.
- de Angelis, Barbara. 2000. *Self Confident: Percaya Diri Sumber Kesuksesan Dan Kemandirian*. Jakarta. Gramedia Pustaka
- Hakim, Thursan. 2002. *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*. Jakarta. Puspa Swara.
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, Edisi 5*. Jakarta: Erlangga.
- Kasiram, Moh. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif –Kuantitatif*. Malang : UIN Malang Press.
- Lauster, P. 2002. *Tes Kepribadian*. Jakarta. Gaya Media Pratama.
- Lindenfield, Gael. 1997. *Mendidik Anak Agar Percaya Diri*. Jakarta. Arcan.
- Maslow, Abraham. 1971. *Toward a Psychology Of Being Third Edition*. New York. John Wiley & Sons, Inc.
- Rahmad, D.J. 1991. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rini, Ayu. 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game online Pada Anak*. Jakarta : Pustaka Mina.
- Sanjaya, Rahmat. 2013. *Perilaku Pecandu Game*. Jakarta : Intan Persada Pers.
- Santrock, John W. (2003). *Adolescence. Perkembangan Remaja*. Edisi Keenam. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, John W. 2007). *Remaja Edisi 11 Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Sudarsono. (2008). *Kenakalan Remaja* . Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Syah, Muhibbin. 2006. *Psikologi Belajar*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Ulber. 2009. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Refika Aditama.
- Walgito, Bimo. (2011). *Teori-Teori Psikologi Sosial*. Yogyakarta : Andi Offset.

Tabbs , Stewart. (1996). *Human Communication :Konteks-konteks Komunikasi*. Bandung. Remaja Rosdakarya. Hal. 236-238

Jurnal :

Andini, Dkk. 2019. Perilaku Pemain Game online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa Kota Tanjungpinang. *Ejournal*. Universitas Maritim Raja Ali Haji.

Angela. 2013. *Ejournal Ilmu Komunikasi*. 1(2). Samarinda.

Chen, C.Y. & Chang, S.L. 2008. An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features. *Asian journal of Health and Information Sciences*. Vol 3. No 1-4. Taiwan.

Nurlaela. 2016. Dampak Game online Terhadap Moral Anak Di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur. *Jurnal pendidikan kewarganegaraan*. 93-104.

Ramadhani, A. 2013. Hubungan Motif Bermain Game online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal. 1(1):136- 158.

Setiawan heri satria. 2018. Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa Sdn Tanjung Barat 07 Jakarta. *Jurnal studi informatika*. 11(2):146-156.

Sumule, Dkk. 2018. Perilaku Komunikasi Pengguna Game online "Mobile Legends". *jurnal ilmu komunikasi*.

Ulfa, miami. 2017. Pengaruh Kecanduan Game online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. 4(1). Pekanbaru.

Yee, N. 2006. Motivations for Play in Online Games. *Cyber psychology & Behavior*, 9, 772-775

Yogatama, Dkk. 2019. Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. 3(3). 2558-2566.

Skripsi :

Cahyo, R E D. 2019. Dampak Kecanduan Game online pada kalangan Remaja Di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya. *Skripsi*. Universitas islam negeri sunan ampel surabaya.

Dewanto. 2007. Dampak Positif Dan Negative Game online. diakses tanggal 24 juni 2019 dari <http://library.gunadarma.ac.id/repository/files/253952/10507235/bab-i.pdf>.

Handayani, Rivi. Analisa Aktivitas Fandom Mobile Legend Indonesia Dalam Membangun Struktur Komoditas Baru (Studi Tentang Media Baru). *Tesis*. Program Doktor Pasca Sarjana Universitas Gajahmada Yogyakarta.

Istiqomah Kholifah. 2016. Dampak Game Pada Kepribadian Sosial Anak (Studi Kasus Kelas V Sd Islam Al Madina Semarang). *Skripsi*. Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo.

Pratama, 2009. Penelitian Eksploratif Perilaku Gamers Di Kalangan Mahasiswa. *Skripsi*. Departemen Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat Fakultas Ekologi Manusia Institut Pertanian Bogor.

Ramadani, M I F. 2018. Penarikan Diri Dalam Game online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014). *Skripsi*. Surakarta. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Rudiansyah. 2014. Dampak Game online Terhadap Pelajar Dan Mahasiswa (Studi Kasus Game Center Di Btp Kelurahan Tamalanrea). *Skripsi*. Makassar. Universitas Hasanuddin.

Rifki, Mustofa. 2008. Pengaruh Rasa Percaya Diri Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Sma Islam Almaarif Singosari Malang. *Skripsi*. Malang. Universitas Islam Negeri Malang.

Sudharto, Abima Rama. 2018. Fenomena Game online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Sumatera Utara). *Skripsi*. Medan. Universitas Sumatera Utara. URL: <http://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/7057>.

Ulum Bahrul. 2018. Game “Mobile Legends Bang Bang” Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan “One Dimensional Man” Herbert Marcuse. *Skripsi*. Surabaya. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.

Situs Web :

<https://tekno.tempo.co/read/1166277/pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-dunia/full&view=ok> (diakses pada 25 juni 2019).

http://www.ummi.ac.id/ti/konvert_pdf.php?kode=VGxFOVBRPTO. (diakses pada 25 juni 2019).

<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/31205/4/Chapter%20II.pdf>. (diakses pada 25 juni 2019).

<https://www.ggwp.id/2017/07/18/sejarah-game-moba/3/>. (diakses pada 25 juni 2019).

<https://m.mobilelegends.com/en>(diakses pada 25 juni 2019).

https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang(diakses pada 25 juni 2019).



THE
Character Building
UNIVERSITY