

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad,A,ZAinal., Ida, R. (2018) Etnografi Vitual Sebagai Teknik Pengumpulandata Dan Metode Penelitian. *Jurnal Of Society &Media*. Volume II No.2 : 1-15]
- Adams, E. (2013) *Fundamentals Of Game Design (2nd Ed)* : New Riders Publishing
- Akbar, H (2020). Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja Di Sma Negeri 1 Kotamobagu. *Jurnal Kesehatan*. Volume I No.2 : 1-6
- Alika, A,Amelia (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Sma Negeri 2 Ratahan, *Jurnal Keperawatan* , Volume VII No.1 : 1- 13
- Amrian, N (2015). Perempuan Maskulin. *Jurnal Equalbrium PendidikanSosiologi*.Volume III No.1 : 1-15
- Anderson, C, A. Nushman, B (2001) Effects Of Violent Games On Aggressive Behavior, Aggressive Affect, Physiological Arousal And Prosocial Behavior. Hal 353-59
- Anhar, R. (2014). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Keterampilan Sosial Remaja Di 4 Game Centre Di Kecamatan Kota Malang. Fakultas Psikologi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
- Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa, Kementrian Pendidikan Dan

Kebudayaan Republik Indonesia. (2016). Kamus Besar Bahasa Indonesia.

BKKBN, 10 Maret (2010). Cerita Remaja Indonesia. Dalam <http://hqweb01.bkkbn.go.id/hqw eb/ceria/ss9bab1.html>

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 Healt And Information Sciences, Hal 38-51

Dwi.R, Yohanes., Purnamo, T, Jusuf (2017) Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja, Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma, Volume IV No.1 : 27-44

Kapoh, F, Gerry. (2015) Perilaku Sosial Individu Pemain Game Online "Perfect World" Di Desa Sea Satu. *Jurnal Holistic*. Volume VIII No.15: 1-17

Khoriyah, S (2018). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Di Desaranggai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan

King, D, L. Delfobro,p,h. (2018) Internet gaming disorder : Theory Assessment, Treatment and Prevention, New York : Acedemic press

Kustawian, A, Andri. (2006). Jangan Suka Game Online Dan Tindakan Pencegahan, Cv. Ae Media Grafik

Kusumadewi, T. (2009) Hubungan kecanduan internet terhadap keterampilan sosial remaja

- Lebho, A, Maria, Dkk. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Kesenian Dan Kebutuhan Berafiliasi Pada Remaja. *Jurnal Of Health And Behavior Science*, Volume II No.2 : 1-11
- Nasrullah, R. (2019). Etnografi Virtual. Bandung, Simbiosis Rakatama
- Media Russoneillo, C, V. (2009). The Effectiveness Of Casual Video Games In Improving Mood And Decreasing Stress, *Journal Of Cyber Therapy & Rehabilitation*
- Sarwono, J., (2006) Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Salim, A (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Alauddin Makassar
- Siddiqah, L (2010) Pencegahan Dan Penanganan Perilaku Geserif Remaja Melalui Pengelolaan Amarah (Anger Management). Fakultas Psikologi. Universitas Gajah Mada. Volume 37, No 1.
- Haryadi. S (2018). Media baru dan pemberdayaan masyarakat : Studi etnografi virtual penggunaan media baru jalan merapi. Universitas Mercu Buana Yogyakarta. Volume III, No. 1
- Skinner, B, F. (1983) A Matter Of Consequences : Part Three Of Autobiology Syifa, L (2019). Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Kecanduan Game Online (Studi Kasus Pada Mahasiswa Uin Surakarta). Fakultas Ushulluddin Dan Dakwah. Institut Islam Negeri Surakarta
- Soetjipto (2007). Dalam artikel pratiwi : Perilaku adiksi game online
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D. 19th Ed.

Bandung:Alfabeta, CV

Tim Mercu Buana. (2012). *The Repotition of Communication in the Dynamic of Convergence*. Jakarta: Kencana.

Ulfa, M (2017). Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remake di mabes game centre jalan HR. Sunrantas kecamatan tampan pekan baru . Universitas Riau. Volume IV, No 1

Utami,W, Tantri. Haditoh,A. (2020). Kecanduan Game Online Berhubungan Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*,VolumeII,No 1 : 1-16.

West, R., & Turner, L. H. (2010). *Introducing Communication Theory: Analysis and Application*. New York: McGraw-Hill.

Yanto, R (2011). *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja*. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik. Universitas Andalas

Young, K. (2009) *Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues For Adolecents*, *Jurnal American* .No 39 :241-246

