

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Fitria, A. (2016). *Digital Native dan Digital Immigrant*. Banjarmasin: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat.

Morissan, (2013). *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Penerbit Ghalia Indonesia.

Nurudin. (2016). *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA

Salim. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Ciptapustaka Media.

### Jurnal & E-jurnal

Amelia, A. (2019). Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Siswa di SMAN 2 Ratahan. *Jurnal Kesehatan*, 7(1): 2.

Amna, E. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. Banda Aceh. *Lamtanida Jurnal*, 5(2): 93-196.

Atifah, K. (2019). Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Pelaksanaan Ibadah Remaja Di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus. Diakses pada 15 April 2021 dari <http://repository.radenintan.ac.id/7107/1/SKRIPSI.pdf>

Ardita, S. (2012). Konsep Diri Pemain *Game Online* : Studi fenomenologi Tentang Konsep Diri Perempuan Pecanduan *Online* di Jakarta. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1): 4-5.

Bahrul, U. (2018). *Game Mobile Legends* di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya. Diakses pada 15 April 2021 dari [http://digilib.uinsby.ac.id/27232/3/Bahrul%20Ulum\\_E71213100.pdf](http://digilib.uinsby.ac.id/27232/3/Bahrul%20Ulum_E71213100.pdf)

Darisman, (2018). Tingkat Prestasi Mahasiswa yang Mengikuti Organisasi HMI. Diakses pada 15 April 2021 dari <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/8001/1/DARISMAN%20UPLOAD.pdf>

Debrio, M. (2018). Integritas Akademik Pada Mahasiswa : Studi Kasus di Perguruan Tinggi Swasta X Surakarta. Diakses pada 25 Maret 2021 dari <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/59888>

- Dimas, S. (2018). Efektivitas Terapi Kaligrafi Untuk Menurunkan Gangguan Adiksi *Game Online* Pokemon Go Pada Siswa SMP Islam Al-Kautsar Semarang. Diakses pada 15 April 2021 dari <http://eprints.walisongo.ac.id/8232/1/full.pdf>
- Dinata, O. (2017). Hubungan Kecanduan *Game Online Clash of Clans* Terhadap Perilaku Sosial. Diakses pada 15 April 2021 dari <https://media.neliti.com/media/publications/184586-ID-hubungan-kecanduan-game-online-clash-of.pdf>
- Hengki, W. (2020). Analisis Data Kualitatif Teori Konsep Dalam Penelitian Pendidikan. Makassar. Diakses pada 24 Maret 2021 dari [https://www.researchgate.net/publication/343601462\\_Analisis\\_data\\_kualitatif\\_teor\\_i\\_konsep\\_dalam\\_penelitian\\_pendidikan](https://www.researchgate.net/publication/343601462_Analisis_data_kualitatif_teor_i_konsep_dalam_penelitian_pendidikan)
- Karman. (2013). Riset Penggunaan Media dan Perkembangannya Kini. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*. 17(1):103-121.
- Kurnia, A. (2017). Pelatihan Memanfaatkan *Gadget* Sebagai Media Informasi. Diakses pada 15 April 2021 dari <http://repository.bakrie.ac.id/1390/1/17.%20Pelatihan%20Memanfaatkan%20Gadget%20Sebagai%20Media%20Informasi%20.pdf>
- Kusumasitta. (2014). Relevansi Dimensi Kualitas Pelayanan dan Kepuasan Pelanggan Bagi Pengunjung Museum di Taman Mini Indonesia Indah. Jakarta. *Jurnal Manajemen dan Pemasaran Jasa*. 7(1): 158.
- Maryam, M. (2016). Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran. Aceh: MTsNegeri Tunkob Darussalam. *Jurnal Lantanida*. 4(2): 58.
- Niken, C. (2018). Motivasi Mahasiswa Berorganisasi di Kampus. *Jurnal Psikologi Insight*. 2(2): 27-28.
- Putri, A. (2014). Studi Kualitatif Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Musik dari Media dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Mahasiswa FISIPUI. Diakses pada 3 Juni 2021 dari [http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20368903\\_MKDiandra%20Putri%20Adhani.pdf](http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20368903_MKDiandra%20Putri%20Adhani.pdf)
- Qadhafi, T. (2017). Perancangan Kampanye Sosial Lindungi Anak Dari *Video Game* Kekerasan Dengan *Rating System* dan *Parental Control*. Diakses pada 15 April 2021 dari <http://repository.unpas.ac.id/27128/1/qadhafi%20106010027.pdf>

Sirhan, F. (2016). Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan dan Loyalitas Mahasiswa. *Jurnal Bisnis dan Manajemen*. 3(1): 122-123.

Sudirwan, J. (2016). Digital Native. Jakarta : Universitas Bina Nusantara. Entertainment Software Association (ESA). (2017). Essential Facts About The Computer and Video Game Industry. Diakses pada 23 Februari 2021 dari <http://www.theesa.com/about-esa/industry-facts/>

Sumartini. (2019). Analisis Kepuasan Konsumen Untuk Meningkatkan Volume Penjualan Kedai Kopi Kala Senja. *Jurnal Ekonomi Bisnis*. 3(2): 112-113.

Syahrul, (2015). *Game Online* Sebagai Pola Perilaku. Diakses pada 15 April 2021 dari <http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-aun83bacf15affull.pdf>

Yenni. (2015). Konsep Diri Remaja Dalam Komunikasi Sosial Melalui “Smartphone”. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. 31(2): 439-450.

Yusuf, A. (2019). Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Komunikasi Interpersonal dan Interaksi Sosial Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*. 1(2) 72.

### **Online**

Ahmad, L. (2019). Bukan Untuk Pemula. Ini 5 Hero *Game Mobile Legends* Tersulit. Retrieved from <https://techno.okezone.com/read/2019/08/17/326/2093301/bukan-untuk-pemula-ini-5-hero-game-mobile-legends-tersulit>

Armida, A. (2014). Bappenas: Kemajuan Teknologi di Indonesia Rendah. Retrieved from <https://tekno.tempo.co/read/606103/bappenas-kemajuan-teknologi-di-indonesia-rendah/full&view=ok>

Fatimah, K. (2018). Data pengguna internet di Indonesia. Retrieved from <https://tekno.kompas.com/read/2018/02/22/16453177/berapa-jumlah-pengguna-internet-indonesia?page=all>

Husnul, A. (2019). 6 jenis *Game Online* Seru dan Terpopuler Yang Harus Diketahui. Retrieved from <https://hot.liputan6.com/read/4053559/6-jenis-game-online-seru-dan-terpopuler-yang-harus-diketahui>

- Hutagaoui, B. (2018). Apa itu *Mobile Legends*. Retrieved from <https://esportsnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/>
- Kharisma. (2019). Perkembangan Industri E-sport Indonesia di Tahun 2019. Retrieved from <https://id.techinasia.com/esport-indonesia-2019>
- Maulida, L. (2018). Jumlah Gamer Indonesia capai 100 juta di 2020. Retrieved from <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A>
- Mulyani. (2019). Potensi Besarnya Keuntungan Pasar Game di Indonesia. Retrieved from <https://economy.okezone.com/read/2019/01/13/320/2003880/potensi-besarnya-keuntungan-pasar-game-di-indonesia>
- Nugyasa. (2020). Mobile Legends Professional League Indonesia Season 6 digelar 14 Agustus 2020. Retrieved from <https://www.kompas.com/sports/read/2020/08/07/17200018/mobile-legends-professional-league-indonesia-season-6-digelar-14-agustus>
- Setyvani, G. (2018). WHO Resmi Tetapkan Kecanduan Game Sebagai Gangguan Kesehatan. Retrieved from <https://sains.kompas.com/read/2018/06/19/192900123/who-resmi-tetapkan-kecanduan-game-sebagai-gangguan-mental>
- Wahyudi. (2021). Final M2 Mobile Legends, Bren Esport Boyong Rp1,9 Miliar. Retrieved from <https://tekno.kompas.com/read/2021/01/25/10010087/final-m2-mobile-legends-bren-esports-boyong-rp-1-9-miliar?page=all>
- Yosua, A. (2019). Perkembangan Pesat E-SPORT Saat Ini. Retrieved from <https://communication.binus.ac.id/2019/01/19/perkembangan-pesat-esport-saat-ini/>

Yudha, G. (2019). APJII: Jumlah Pengguna Internet di Indonesia Tembus 171 Juta Jiwa. Retrieved from <https://tekno.kompas.com/read/2019/05/16/03260037/apjii-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-171-juta-jiwa>



