DAFTAR PUSTAKA

Citriadin, Yudin. Metode Penelitian Kualitatif (Suatu Pendekatan Dasar). Diedit oleh Hj. Lubna. Sanabil Creative. Cetakan 1. Sanabil, 2020.

Dillon, Roberto. The Golden Age of Video Games: The Birth of a Multibillion Dollar Industry. A K Peters/CRC Press. 1st Editio. New York, 2016.

Dinata, Maulana Iskandar, Aisyah Safitri, dan Hari Ghanesia Istiani. "Hubungan Kecanduan Smartphone dengan Kualitas Tidur pada Mahasiswa Semester 7 S1 Keperawatan Universitas Indonesia Maju Tahun 2022." Open Access Jakarta Journal of Health Sciences 3, no. 4 (2024): 1198–1204.

Duwi Sitoresmi. "Pengaruh Konseling Individual Behaviour Kontrak Perilaku Untuk Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Remaja." Counsenesia Indonesian Journal Of Guidance and Counseling 3, no. 1 (2022): 30–37.

Al Farisy, Ibnu Syina, Ramdhania El Hida, dan Berliana Lukitawati. "Komunikasi Interpersonal pada Pecandu Game Online Dota 2 dalam Komunitas Moba." Jurnal Ilmiah Komunikasi (JIKOM) STIKOM IMA 14, no. 01 (2022): 35.

AL Fazri, Muhammad, Indry Anggraini Putri, dan Suhairi Suhairi. "Keterampilan Interpersonal Dalam Berkomunikasi Tatap Muka." Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting 2, no. 1 (2021): 46–58.

Hermawan, Endang, dan Pasu. "Kecanduan Game Digital Online : Memahami Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Hubungan Sosial." Jurnal Ilmu Sosial 2, no. 1 (2019): 149–162.

Joseph A. DeVito. The Interpersonal Communication Book. Pearson Education. 14th ed. Boston: Pearson Education, 2016.

Juwita, Alda, Muhammad Alfikri, dan Aulia Kamal. "Komunikasi Interpersonal Orangtua Dan Anak Pecandu Game Online Di Kota Tanjung Balai." Sibatik Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, dan Pendidikan 1, no. 12 (2022): 2779–2790.

Maharani, Gerhana Natasha, dan Pratiwi Wahyu Widiarti. "Komunikasi Interpersonal Dalam Interaksi Sosial Pada Remaja Pecandu Games." Lektur: Jurnal Ilmu Komunikasi 3, no. 4 (2021).

Masta Haro, Jeanie Annissa, Intan Mustafa, Yulyuswarni, Tonasih, Atun Farihatun, dan Lodowik N. Kedoh. Pengantar Ilmu Komunikasi. Diedit oleh Masta Haro dan Jeanie Annissa. Cetakan Pe. Riau: DOTPLUS Publisher, 2021.

Novrindo Sidjabat, Forman, dan Muhammad Yudha Tiesnady. "Hubungan Tingkat Stress dengan Kecanduan Game Online pada Remaja Umur 15-24 Tahun di Kota Kediri." Jurnal Multidisiplin Ilmu 2, no. 4 (2023): 2828–6863.

Nurhadi, Zikri Fachrul, dan Achmad Wildan Kurniawan. "Kajian Tentang Efektivitas Pesan Dalam Komunikasi." Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian-ISSN: 2461-0836 Volume.3 No. 1 (2017): 90–95.

Ozuem, Wilson, Michael Borrelli, dan Geoff Lancaster. Leveraging the co-evolution of offline and online video games: an empirical study. Journal of Strategic Marketing. Vol. 25, 2017.

Priyantoro, Eko. “Persepsi Dasar terhadap Video Game sebagai Aplikasi Pragmatis dan Media Reflektif.” Jurnal Itenas Rekapura 4, no. 1 (2016): 47–57.

Rangkuti, Rahmi Putri, Indri Kemala Nasution, dan Rahma Yurliani. “Kecenderungan kecanduan game online pada remaja selama masa pandemi COVID-19.” Prosiding Temu Ilmiah Nasional (TEMILNAS XII) 2, no. 1 (2021): 175–180.

Roem, Elva Ronaning, dan Sarmiati. Komunikasi Interpersonal. Diedit oleh Cakti Indra Gunawan. Cetakan Pe. Purwokerto & Malang: CV IRDH, 2019.

Rohim, H. Syaiful. Teori Komunikasi: Perspektif, Ragam, Dan Aplikasi. Cetakan Pe. Jakarta: PT. Rieneka Cipta, 2009.

Setiawan, Akbar, Mubarok, dan Trimanah. “Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legends (Studi Kasus Pada Pecandu Game Online Mobile Legends di Dusun Dema’an Kota Jepara Jawa Tengah).” Jurnal Ilmiah Sultan Agung (2024): 53–62.

Suranto, AW. Komunikasi Interpersonal. Cetaka Per. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011.

Susanti, Meta, Nurwijaya Fitri, dan Arjuna Arjuna. “Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur, Konsentrasi Belajar Dan Prestasi Akademik Siswa Sma Negeri 1 Sungaiselan Kabupaten Bangka Tengah Tahun 2022.” Jurnal Keperawatan 12, no. 1 (2023): 40–47.

Tekinbaş, Katie Salen, dan Eric Zimmerman. Rules of Play : Game Design

Fundamentals. MIT Press, 2003.

Widyastuti, Nurprapti Wahyu, Abdelrahman Ali, dan Eliana Pratiwi. “Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online.” Maarif 17, no. 1 (2022): 95–111.

Wijaya, Sri Herwindya Baskara. “Literasi Media Sosial Dalam Fatwa Keagamaan (Studi Deskriptif Fungsi Komunikasi Sosial Majelis Ulama Indonesia atas Fatwa Keagamaan No. 24/2017 tentang Literasi Media Sosial).” Jurnal Ilmiah Media, Public Relations, dan Komunikasi (IMPRESI) 1, no. 1 (2020): 39.

Wulf, Tim, Daniel Possler, dan Johannes Breuer. “Video game genre (Video Games).” DOCA - Database of Variables for Content Analysis (2021): 1–3.