

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, H. Z. *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. Syakir Media Press, 2021.
- Abubakar, H. “Bimbingan Keagamaan Dalam Mengatasi Dampak Psikologis Pengguna Mobile Legends Di Pesantren Mahasiswa.” Skripsi, UIN Bandung, 2019.
- Adristi, F. I. “Pengaruh Terpaan Media Instagram @narasinewsroom Terhadap Literasi Digital Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Digital* 15, no. 2 (2024): 78–92.
- Agustria, N. “Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa SMA N 1 X Koto Diatas Kab. Solok.” Skripsi, UIN Suska Riau, 2023.
- Ardianto. *PENGARUH TERPAAN MEDIA TELEVISI TENTANG BERITA “KENAIKAN TARIF BPJS” TERHADAP SIKAP PENGGUNA BPJS*. 2014.
- Ardianto, E. “Pengaruh Terpaan Media Televisi Tentang Berita ‘kenaikan Tarif BPJS’ Terhadap Sikap Pengguna BPJS.” *Jurnal Komunikasi Massa* 8, no. 1 (2014): 1–15.
- Arif, M., and S. Aditya. “Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa.” *Universitas Negeri Padang Repository*, 2022.
- Budiono, B. “Penerapan Teori Penetrasi Sosial Dalam Komunikasi Virtual (Studi Kasus Pada Komunitas Penggemar BTS Atau ARMY).” *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual* 9, no. 3 (2024): 782–94.
- Fadhil, A. F. “Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Interpersonal Siswa SMA Islamic Boarding School Raudhatul Jannah Payakumbuh Sumatera Barat.” Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023.
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/73440/1/Amiru%20Fathin%20Fadhil-FDK-FDK.pdf>.
- Hanifah, D. A. “Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Emosional Dan Sosial Remaja: Analisis Literatur Sistematis.” *Research in Game Studies* 12, no. 2 (2025): 45–67.
- Hasanah, L. “Bahasa Baru Di Era Digital: Dampak Permainan Online Terhadap Bahasa Sehari-Hari.” *Jurnal Linguistik Dan Sastra* 14, no. 3 (2019): 34–50.

- Ilham, M. A. "Transformasi Bahasa Indonesia Dalam Konteks Digital: Perubahan Pada Struktur Dan Bentuk Bahasa." *Jurnal Bastra (Bahasa Dan Sastra)* 10, no. 1 (2025): 1–11.
- Kahar, Suyatno, and Rahmat Abd Fatah. "Marshall McLuhan and the Media Revolution: A Narrative Review of The Medium Is the Message in the Perspective of Communication Sociology." *International Journal of Applied Studies in Research*, ahead of print, 2024. <https://doi.org/10.59890/ijasr.v3i6.41>.
- Komara, Endang, Erliany Syaodih, and Rian Andriani. *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*. Refika Aditama, 2023.
- Kurniati, Desak Putu Yuli. "Modul Komunikasi Verbal Dan Nonverbal." *Universitas Udayana*, 2016.
- Lee, Kijung, and Mian Wang. "Uses and Gratifications of Alternative Social Media: Why Do People Use Mastodon?" Version 1. Preprint, arXiv, 2023. <https://doi.org/10.48550/ARXIV.2303.01285>.
- Medazeldio, Muhammad Rafif, and Aiza Nabila Arifputri. *Fenomena Game Online Mobile Legends Pada Alumni Santri (Studi Fenomenologi Pondok Pesantren Al-Hamid Dalam Komunikasi Interpersonal)*. 2024.
- Nasution, Abdul Fattah. *Metode Penelitian Kualitatif*. 1 vol. CV Harfa Creative, 2023.
- Nurmiarani, M. "Masa Depan Media Massa Di Era Digital: Transformasi Dan Strategi Adaptasi." *Jurnal Penelitian Media* 18, no. 4 (2024): 156–78.
- Pambunan, Robertus, and Silviana Purwanti. "Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Komunikasi Intrapersonal Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman Angkatan 2017." *Journal of Comprehensive Science (JCS)* 3, no. 7 (2024): 2288–96. <https://doi.org/10.59188/jcs.v3i7.788>.
- Pambunan, Robertus, and Silviana Purwanti. "Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Komunikasi Intrapersonal Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman Angkatan 2017." *Journal of Comprehensive Science (JCS)* 3, no. 7 (2024): 2288–96. <https://doi.org/10.59188/jcs.v3i7.788>.
- Patilima, Hamid. *Metode Penelitian Kualitatif*. 3rd ed. Alfabeta, 2011.
- Prasetya, Y. Y. and others. "Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa SMA Negeri 1 Kendari." Skripsi, Universitas Halu Oleo, 2022.

- Pratiwi, N. I. "Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi." *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial* 1, no. 2 (2017): 202–24.
- Robertson, R. "Glocalization: Time-Space and Homogeneity-Heterogeneity." In *Global Modernities*, edited by M. Featherstone, S. Lash, and R. Robertson. Sage, 1995.
- Rukminingsih, Gunawan Adnan, and Mohammad Adnan Latief. *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN*. 2020. www.erhakautama.com.
- Santika, N. "Analisis Perkembangan Keterampilan Sosial Santri Melalui Kegiatan Pembelajaran Dengan Keterbatasan Media Di Pesantren Nurul Qodiri." Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, 2025.
- Subandi. *Deskripsi Kualitatif Sebagai Satu Metode Dalam Penelitian Pertunjukan*. n.d.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta, 2019.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta, 2020.
- Suherdi, P. H. "Pengaruh Game Online Terhadap Kemampuan Komunikasi Remaja." *Jurnal Pendidikan Dan Komunikasi* 7, no. 1 (2023): 9733–985.
- Widodo, Wahyudi. "MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM DI PONDOK PESANTREN: STRATEGI INTEGRASI NILAI-NILAI KEISLAMAMAN DALAM KURIKULUM." *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2025.
- Wirayanti, Erna. *Metode Pendidikan Tradisional Pesantren dalam Membina Akhlak Santri (Studi Pesantren Nahdlatul Ulum Kabupaten Maros)*. Zenodo, 2024. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.13896925>.
- Zehr, H. *The Little Book of Restorative Justice*. Good Books, 2002.