

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Sambas Ali Muhidin dan Maman, *Analisis Korelasi, Regresi, dan Jalur dalam Penelitian*, Bandung: Remaja Rosdakarya. 2007.
- Al Hamdani, Djaswidi, *Pengembangan Kepemimpinan Transformasional* Bandung: NuansaAulia, 2005.
- Al- Munajjid, Muhammad Shalih. *Bahaya Game*, Solo: Aqwam, 2016.
- Aro, Liliweri *Memahami Peran Komunikasi Masa dalam Masyarakat*, Bandung : Citra Aditya Bakti, 1991.
- Bagus, Lorens, *Kamus Filsafat*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002.
- Bertens, K. *Filsafat Barat dalam Abad XX*, Jakarta: Gramedia, 1981.
- Chotimah, Khusnul, “Penumbuhan Jiwa Entrepreneurship Anak Yatim di Panti Asuhan KH Mas Mansyur” .Skripsi SE, STAIN, Kediri, 2016.
- Daryanto, Muljo Rahardjo, *Teori komunikasi*, Yogyakarta : Penerbit Gava Medis, 2016.
- Harahap, Reni Agustina *Buku Ajar Kesehatan*, Jakarta : Prenadamedia, 2019.
- Herdiansyah, Haris, *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu-Ilmu Sosial* .Jakarta: Salemba Humanika, 2012.
- Hasbiansyah, “Pendekatan Fenomenologi: Pengantar Praktik Penelitian dalam Ilmu Sosial dan Komunikasi”, *Jurnal Mediator* No. 1 Vol. 9, Juni 2008.
- Kahija, YF La. *Penelitian Fenomenologis: Jalan Memahami Pengalaman Hidup*, Yogyakarta: Kanisius, 2017.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring, “Intensional” dalam <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Intensional>, diakses pada 28 Juli 2020.
- Kuswanto. Engkus, *Tradisi Fenomenologi pada penelitian kualitatif sebuah pedoman dan pengalaman penelitian* ,Soshiohumaniora, Vol. 9, 2010.
- Moleong, Lexy, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Karya. 2007.
- Mulyana, Dedi *Ilmu Komunikasi suatu pengantar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2002.
- Nur, Muhammad Farras Raihan "Interaksi antara players game online DOTA 2 (Studi Deskriptif Kualitatif pada TEAM DAFAK Di Cyber Cafe Atmosphere Bandung)".Skripsi tidak diterbitkan Fakultas Komunikasi dan Bisnis Universitas Telkom Bandung, 2016.
- Pareno. Sam Abede, *Kuliah Komunikasi Pengantar dan Praktek.*, Surabaya : Papyrus ,2002

- Pratiwi, Eliana, "Perilaku Komunikasi Intepersonal pecandu game online (studi kasus pada game online DOTA 2 di kota Serang)".Skripsi tidak diterbitkan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Serang, 2017.
- Purnama, Jimmy, "Komunikasi Interpersonal Pada Game Online (studi deskriptif kualitatif komunikasi inpersonal pada game mobile legend bang bang komunitas Surabaya Jancukers periode 2018)", Skripsi tidak diterbitkan Universitas Mercu Buana Yogyakarta, 2019.
- Sadiman .Arif S, *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya edisi revisi*,Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013
- Samuel Henry,Cerdas dalam Game, jakarta, PT. Gramedia pustaka utama, 2010
- Santoso Wardana,Slamet. *Dinamika Kelompok*, Jakarta : Bumi Aksara , 2006.
- Sari, A. Andita. *Komunikasi antarpribadi*. Yogyakarta: Deepublish. 2017.
- Satori, Djam'an, *Metodologi Penelitian Kualitatif*.Bandung: Alfabeta, 2011.
- Soejanto, Agoes.*Psikologi Perkembangan*,Jakarta: Reinika Cipta,2018.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Manajemen* .Alfabeta: Bandung, 2014.
- Suranto Aw. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu. 2011.
- Suryabrata, Sumadi *Metode Penelitian* .Jakarta: Rajawali, 1987.
- Stores, Baby Cher "Teori Game Online", *Official Website of Baby Cher Stores*. <https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial> (29 Desember 2018).
- Syaiful Rohim. *Teori Komunikasi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2009.
- Tanzeh. Ahmad,*Pengantar Metode Penelitian*.Yogyakarta: Teras, 2009.
- Yusuf, A. Muri *Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri, 2017.