

## DAFTAR PUSTAKA

- Adriyanto, H. (2021). Dampak Game Online Mobile legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja. *Student Journal of Community Empowerment*, 1(4).
- Affandi, M. (2013). Pengaruh game online terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar kelas 5 SDN 009 Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 1(4), 177-187.
- Arif, M., & Sandy Aditya. (2022). Dampak perilaku komunikasi pemain game Mobile Legends pada mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal Of Intercultural Communication And Society*, 1(1), 31-45
- Aziz, R. N. (2011). *Hubungan kecanduan game online dengan self esteem remaja gamers di kecamatan Lowokwaru kota Malang*. Skripsi. Fakultas Psikologi, Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim. Malang.
- Anwar, R. K., & Rusmana, A (2017). Komunikasi digital berbentuk media sosial dalam meningkatkan kompetensi bagi kepala, pustakawan dan tenaga pengelola perpustakaan (Studi kasus pada sekolah/madrasah di Desa Kayu Ambon, Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat). *Jurnal Aplikasi Ipteks Untuk Masyarakat*, 6 (3), 204-208.
- Billy, R. (2020). *Mobile Legends Capai 1 Miliar Download, Beri Apresiasi Hero Gratis*. Retrieved 14 Mei 2023, from Esports.id:  
<https://esports.id/mobilelegends/news/2020/10/764a9f2462bf088af07b6ae6c107e62c/mobile-legends-capai-1-miliar-download-beri-apresiasi-hero-gratis>
- Creswell, J. W. (2009). *Research design (pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chairunisa. (2022). *Mengenal game online: Pengertian, industri, sejarah hingga jenisnya*. Retrieved 15 April 2023, From DailySocial.id:  
<https://dailysocial.id/amp/post/mengenal-game-online-pengertian-industri-sejarah-hingga-jenisnya>.
- Fauzan, L. A., Chairil, A. M., & Wibowo, A. A. (2019). Toxic behavior sebagai komunikasi virtual pemain game online Mobile Legends: Bang Bang. *Jurnal Ilmu Komunikasi Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur*, 4(1), 32-47.
- Firdaus, M. R. A. (2022). *Perilaku toxic dalam berkomunikasi di game online Counter Strike Global Offensive*. Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi Dan Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Gackenbach, J. (2007). *Psychology and The Internet: Intrapersonal, Interpersonal and Transpersonal Implications*. San Diego: Academic Press

- Ikrar, A. (2020). *Pengaruh game mobile legends bang- bang terhadap perilaku remaja lingkungan lappa – lappa'e kelurahan tellumpanua kecamatan suppa*. Skripsi. Central Library Of State Of Islamic Institusi. Parepare.
- Immanuel, N. (2009). *Gambaran profil kepribadian pada remaja yang kecanduan game online dan yang tidak kecanduan game online*. Depok: Fakultas Psikologi UI.
- Kusuardari, P.S (2015). Game Online Sebagai Pola Perilaku. *Jurnal Pendidikan*, vol 4, 156.
- Lovata, A. (2023). *Komunikasi Digital Menurut Para Ahli*. Retrieved 21 Mei 2023, From Rancakmedia.com:  
<https://www.rancakmedia.com/teknologi/30522/komunikasi-digital-menurut-para-ahli/>
- Morissan. (2013). *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa*. Kencana: Jakarta.
- Nasution. (1998). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Nizam, S. (2021). *Inilah sejarah dan pencipta Mobile Legends*. Retrieved 15 April 2023, from Gamedaim:  
<https://gamedaim.com/tokoh/sejarah-mobile-legends/>
- Septiyani, A. (2022, April 23). *Indonesia jadi negara kedua pengguna internet yang banyak main game*. Retrieved 15 April 2023, from Gridgamesid:  
<https://games.grid.id/read/153263015/indonesia-jadi-negara-kedua-pengguna-internet-yang-banyak-main-game>
- Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. *Cyber Psychology & Behavior*, 7(3), 321-326.
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2006). *Stop kecanduan game online*. Madiun: Unipma Press.
- Ulum, B. (2018). *Game "mobile legends bang bang" dikalangan mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dalam tinjauan "one dimensional man" Herbert Marcuse*. Skripsi. Surabaya. Universitas Islam Negeri Ampel.