

DAFTAR PUSTAKA

- Alfansyur a. (2020). *seni mengelola data: penerapan triangulasi teknik, sumber dan waktu pada penelitian pendidikan sosial*. 5, 146–150.
- Annur, ci. (2022). *jumlah pengguna internet di indonesia (2018-2022*)*.
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/03/23/ada-2047-juta-pengguna-internet-di-indonesia-awal-2022>
- Arief, a. (2021). pengaruh game mobile legends terhadap minat belajar mahasiswa/i fakultas sains dan teknologi uin alauddin makassar. *pengaruh game mobile legends terhadap minat belajar mahasiswa/i fakultas sains dan teknologi uin alauddin makassar*, 3, 46–54.
- Chaidirman. (2019). *fenomena kecanduan penggunaan gawai (gadget) pada kalangan remaja suku bajo*. 2.
- Dihni va. (2022). *jumlah gamers indonesia terbanyak ketiga di dunia*.
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- Efraim. (2022). *studi kasus siswa yang mengalami kecanduan game online pada masa pandemi covid-19*. 2.
- Eliani j. (2018). *fanatisme dan perilaku agresif verbal di media sosial pada penggemar idola k-pop*. 3, 59–72.
- Fandy. (2021). *pengertian dan dampak fanatisme terhadap perilaku sosial*.
<https://www.gramedia.com/literasi/fanatisme/>
- Hakim ln. (2013). *ulasan metodologi kualitatif: wawancara terhadap elit*. 4, 165–172.
- Khun. (2023). *berapa harga skin collector mobile legends (ml), 1 diamond?*
<https://esportsku.com/berapa-harga-1-skin-collector-di-mobile-legends-ml/>

- Kosumawardani. (2022). *gambaran perilaku fanatisme pada remaja putri pecinta k-pop di kota medan*. 2, 37–42.
- Manuaba bagus putu. (2018). hubungan fanatisme kelompok dengan perilaku agresi pada anggota organisasi kemasyarakatan. *psikologi*, 5, 460–471.
- Matur. (2021). *hubungan kecanduan game online dengan kualitas tidur pada remaja sma negeri di kota ruteng*. 6, 55–66.
- Nilamsari n. (2014). *memahami studi dokumen dalam penelitian kualitatif*. 13, 177–181.
- Novanto o. (2023). *hadiah juara 1 m4 mobile legends*. [https://www.sportstars.id/read/hadiah-juara-1-m4-mobile-legends-miliaran-bisa-bikin-auto-kaya-n9j72h#:~:text=hadiah juara 1 m4 mobile legends yaitu sebesar usd300.000,atau sekitar rp12%252c4 miliar.&text=besaran hadiah uang tunai tersebut,edisi sebelumnya%252](https://www.sportstars.id/read/hadiah-juara-1-m4-mobile-legends-miliaran-bisa-bikin-auto-kaya-n9j72h#:~:text=hadiah%20juara%201%20m4%20mobile%20legends%20yaitu%20sebesar%20usd300.000,atau%20sekitar%20rp12%252c4%20miliar.&text=besaran%20hadiah%20uang%20tunai%20tersebut,edisi%20sebelumnya%252)
- Novrialdy. (2019). *kecanduan game online pada remaja: dampak dan pencegahannya*. 27, 148–158.
- Nur ilham. (2023). *komunitas game online dalam ruang lingkup masyarakat digital*. <https://kumparan.com/ilhamnurjr99/komunitas-game-online-dalam-ruang-lingkup-masyarakat-digital-1zci0jnxmfv/full>
- Rachmasari. (2022). *yuk mengenal mobile legend, game moba nomor 1 di indonesia*. <https://www.sportstars.id/read/mengenal-mobile-legend-game-moba-nomor-1-di-indonesia-6d8ui9?page=all>
- Rijali a. (2018). *analisis data kualitatif*. 17, 81–95.
- Robles. (2013). *fanaticism in psychoanalysis*. routledge.
- Rohman f. (2022). *internet adalah jaringan komputer, ini pengertian dan sejarahnya artikel ini telah tayang di katadata.co.id dengan judul “internet adalah jaringan komputer, ini pengertian dan sejarahnya”*, <https://katadata.co.id/intan/berita/61ee4467db13b/internet-adalah>, <https://katadata.co.id/intan/berita/61ee4467db13b/internet-adalah-jaringan-komputer->

ini-pengertian-dan-sejarahnya

Rosiana. (2018). *perilaku adiksi remaja pada game online di surabaya*.

Saputra. (2023). *perilaku konsumtif game online (studi fenomenologi pada players remaja mobile legends di desa kemuning kecamatan sekongkang sumbawa barat)*.
<https://etd.umm.ac.id/id/eprint/1072/>

Syamsudin a. (2014). *pengembangan instrumen evaluasi non tes (informal) untuk menjaring data kualitatif perkembangan anak usia dini*. 3, 403–413.

Wicaksono a. (2019). *apa itu game mobile legends ?* <https://esportsku.com/apa-itu-game-mobile-legends-ml/>

Zulkarnain. (2020). *pengaruh fanatisme keagamaan terhadap perilaku sosial. penelitian sosial keagamaan*, 35, 25–38.

