

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1), 28–40.
- Alhamid, T., & Anufia, B. (2019). *Resume : Instrumen Pengumpulan Data*. 1–20.
- Arnus, S. H. (2015). Computer Mediated Communication (CMC), Pola Baru Berkomunikasi. *Al-Munzir*, 8(2), 275–289.
- Bahari, M. F. (2022). Analisa Dan Implementasi Keamanan Pesan Chatting Menggunakan Algoritma Challenge Response. *JUSSI: Jurnal Sains Dan Teknologi Informasi*, 1(2), 49–53.
- Batubara, F. A. (2012). Perancangan Website Pada Pt . Ratu Enim Palembang. *Sistem Informasi Inventory, OOP, Kinerja*, 15–27.
- Creswell, J. W., & Guetterman, T. C. (2018). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research, 6th Edition*. Pearson.
- Efendi, B. (2021). Dinamika KOMunikasi (Telaah atas Sejarah, Perkembangan dan Pengaruhnya terhadap Teknologi Kontemporer). *EL-HIKAM: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman*, XIV(2), 237–264.
- Fathurrohman, R., Halim, A., & Imawan, K. (2017). Pengaruh Komunikasi Virtual Terhadap Komunikasi Interpersonal Dikalangan. *Signal*, 5(1), 1–10.
- Ferdianto, S.Kom, M. M. (2020). *Virtual Communities*. Binus University. <https://sis.binus.ac.id/2020/12/04/virtual-communities/>
- Harsan, A. (2011). *Jago Bikin Game Online* (Agus Wahadyo (ed.)). Mediakita.
- Hartina, R. (2018). Komunikasi dan Media Sosial. *Komunikasi, Media Sosial*.
- Haryono, C. G. (2020). *Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi* (D. E. Restiani (ed.)). Jejak Publisher.

- Hasanah, H. (2017). *Teknik-Teknik Observasi*. 8(1), 21.
- Hidayat, D. R. (2018). *Konseling di Sekolah Pendekatan-pendekatan Kontemporer*. Dede Rahmat Hidayat.
- Kusumawati, T. I. (2016). Komunikasi Verbal Dan Nonverbal. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 6(2).
- Lutfia, L., & Zanthi, L. S. (2018). Analisis Kesalahan Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(1), 105–115.
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi. *Journal of Sychology*, 1(1), 1–16.
- Mukhtar, M. D. Z. (2016). *Implementasi Manajemen Perpustakaan Di Pondok Pesantren Al-Bidayah Tegal Besar Kabupaten Jember*. 1–23.
- Murni, S., & Humaira, Q. (2021). Analisis Peran Perempuan dan Pemerintah Dalam Perkembangan UMKM di Kota Banda Aceh Dalam Perspektif Ekonomi Islam. *Ekobis Syariah*, 5(1), 1.
- Musthafa, A. E., Ulfa, N. S., Herieningsih, S. W., & Pradekso, T. (2015). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak. In *Interaksi Online* (Vol. 3, Issue 3).
- Nasrullah, R. (2016). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sioteknologi*. Simbiosis Rekatama.
- Nurhaliza, W. O. S., & Fauziah, N. (2020). Komunikasi Kelompok Dalam Virtual Community. *Komunida*, 10(01).
- Othmani, L., & Bouslama, P. N. (2015). Highlighting the Influence of Virtual Communities on the Online Shopper Trust. *Journal of Internet Social Networking & Virtual Communities*, 2015.
- Parsaorantua, P. humisar, Pasoreh, Y., & Rondonuwu, sintje A. (2017). Implementasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Studi Tentang Web E-Government Di Kominfo Kota Manado). *Acta Diurna*, 6(3), 1–14.
- Prayugo, D. W. (2018). Pengaruh Komunitas Virtual Terhadap Minat Beli Online

- Pada Grup Facebook Bubuhan Samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 143–157.
- Pritandhari, M. (2016). Penerapan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Manajemen Keuangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Metro. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 4(2), 1–7.
- Ramadhan, M. (2021). *Metode Penelitian* (A. A. Effenyi (ed.)). Ciptra Media Nusantara.
- Ramdhani, N. (2016). Penyusunan Alat Pengukur Berbasis Theory of Planned Behavior. *Buletin Psikologi*, 19(2).
- Rifki, B. (2022). *Fantastis! Jumlah Pemain Esports di Indonesia Capai 52 Juta Orang*. Esports.Id. <https://esports.id/other/news/2022/01/d2ab2b971ff0dc34b54c0eaa664873f0/fantastis-jumlah-pemain-esports-di-indonesia-capai-52-juta-orang>
- Satria, R., & Siregar, R. K. (2021). Instagram Sebagai Media Informasi Dan Edukasi Terkait Keselamatan berkendara (Studi Kasus Pada Akun @Roadsafety_Policing). *Instagram, Social Media, Information, Education*.
- Sitanggang, D. D. (2022). *Komunikasi Virtual Adalah: Arti, Jenis, dan Contohnya*. Detikjabar.
- Sukirno. (2020). *Jumlah Pemain Game Online Dunia 2020*. Alinea.Id. <https://data.alinea.id/jumlah-pemain-game-online-dunia-2020-b1ZIa9re9b>
- Sukma, C. G. L., & Masriyah. (2022). *Profil Miskonsepsi Siswa SMA Kelas XI pada Materi Turunan Fungsi Aljabar*. 06(01).
- UniPin. (2020). *LifeAfter Game: Survival Game yang Populer di 2020*. UniPin. <https://blog.unipin.com/lifeafter-game-survival-game-yang-populer-di-2020/>
- Wati, L. N. (2021). *Metodologi Penelitian*. Mujahid Press.
- Wenger, E., McDermott, R. A., & Snyder, W. M. (2002). *Cultivating Communities of Practice: A Guide to Managing Knowledge*. Harvard

Business School Press.

- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi Virtual Dalam Game Online (Studi Kasus Dalam Game Mobile Legends). *Komunikasi Virtual, Game Online, Mobile Legends, Dunia Maya*, 3(1), 261.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Research and Development (R&D)*. Bumi Aksara.
- Winarti. (2021). Komunikasi Virtual Pengguna Game Online Mobile Legend Hereuy Squad. *Model Komunikasi Virtual*.
- Yulius, R. (2017). Analisis Perilaku Pengguna Dalam Pembelian Item Virtual Pada Game Online. *Journal of Animation & Games Studies*, 3(1).

