

Daftar Pustaka

- Amiretta, D. V. (2022). *Interaksi Virtual: Apa Kelebihan dan Kekurangannya?* Metanesia.
- Ananda, B. F., Achmad, Z. A., Alamiyah, S. S., Wibowo, A. A., & Fauzan, L. A. (2022). *Jurnal Ilmu Komunikasi VARIASI KOMUNIKASI VIRTUAL PADA KELOMPOK PEMAIN GAME MOBILE LEGENDS Pendahuluan Komunikasi yang terjadi di dalam game dapat dikatakan sebagai komunikasi secara online atau komunikasi virtual . 1 Sistem komunikasi virtual menyediakan. 12(1).*
- Chairunisa. (2022). *Mengenal Game Online: Pengertian, Industri, Sejarah hingga Jenisnya.* DailySocial.
- Claudya, V. Y. (2008). *Interaksi Sosial Pemulung dengan Masyarakat (Studi Di Kelurahan Jagabaya III Kecamatan Way Halim Kota Bandar Lampung). Fakultas Ushuluddin Dan Studi Agama Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 25, 81.*
- Eraspace. (2021). *5 Alasan Ilmiah Mengapa Game Online Mudah Memicu Emosi saat Memainkannya.* Eraspase.
- Fuentes, M. M. M. (2017). *KOMUNIKASI VIRTUAL PENGGUNA GAME ONLINE "TOWNSHIP."* 1–14.
- Hasan, A., Rahmat, A., & Napu, Y. (2021). *Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja PENDAHULUAN Zaman yang sangat modern ini , game online sudah tidak asing lagi di telinga kaum remaja . Beberapa tahun terakhir ini , banyak kaum remaja gemar bermain game online khususnya g. 1, 1–13.*
- Indrianti Azhar. (2018). *INTERAKSI VIRTUAL REMAJA DI MEDIA SOSIAL. Ilmu Komunikasi, 6(01).* <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>
- Iskandar, F. R., Hidayat, S., & Ganda, N. (2019). *Dampak Permainan Mobile Legend terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. EduBasic Journal:*

Jurnal Pendidikan Dasar, 1(2), 116–122.
<https://doi.org/10.17509/ebj.v1i2.26599>

Kartika Rahmadilla Surya Dewi, E. P. (2023). *PENGALAMAN KATARSIS PENGGEMAR KOREAN POP (K-POP) DI TWITTER*.

Marno. (2023). No Title Sejarah Mobile Legends, Gameplay dan Mengenal Apa Itu Akun Para Sultan Mobile Legends. *Metro Andalas.Co.Id*.

Mutia. (2021). *Jenis-jenis Game Online yang Bisa Kamu Mainkan*. OyIndonesia.

Nizam, S. (2022). *Inilah Sejarah dan Pencipta Mobile Legends*.

Nurjanah, D. S. (2020). *ANALOG SHOCKING THERAPY SEBAGAI METODE KATARSIS TERHADAP KETENANGAN JIWA PADA Shocking Therapy sebagai Metode Katarsis terhadap Ketenangan Jiwa Pada Karyawan "* . 2(Januari), 1–10.

Qonitatin, N., Widyawati, S., & Asih, G. Y. (2001). *INTERVENSI DEPRESI RINGAN PADA MAHASISWA*.

Ramdhan, D. M. (2021). *METODE PENELITIAN*.

Rani, D. (2018). *DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG TERHADAP MAHASISWA DI FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS MEDAN AREA*.

Sakti, B. C., & Yulianto, M. (2013). Penggunaan Media Sosial Instagram dalam Pembentukan Identitas Remaja. *Interaksi-Online*, 6(4), 1–12.

Sepriano. (2022). *INTERAKSI MANUSIA DENGAN KOMPUTER*.

Shadiqin, S. I., Kesenangan, D., Sosial, M., & Yanti, M. (2020). *Islam virtual*.

Sugiyono. (2013). *Wawancara Semi Terstruktur*.

Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 29.

<http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20/22>

- Taufik. (2022). *Mendominasi, Indonesia Menyumbang Pemain Terbanyak di Mobile Legends*. Gamerwk,Com.
- Telenkaho, C. (2017). *Pola Interaksi Pemain Game Online “Mobile Legends” (Studi Deskriptif Kualitatif Interaksi Pemain Dalam Penggunaan Fitur Chatting Game Online “Mobile Legends.”*
- Tysara, L. (2020). *Virtual Adalah Bentuk Komunikasi Maya, Ketahui Pengertian dan Jenisnya*. Liputan6.Com.
- Vanri, K. F., & Hasbiyalloh, B. Y. (2011). *Games Online dan Katarsis Virtual Studi Kasus dengan Analisis Psikoanalisis Freud pada kecenderungan permainan game interaktif point blank dan second life*. III(2), 35–54.
- Vanri, K. F., Hasbiyalloh, B. Y., Vanri, K. F., & Hasbiyalloh, B. Y. (2011). *Games Online dan Katarsis Virtual*. 3, 35–54.
- Wahyuningsih, S. (2017). *Teori katarsis dan perubahan sosial*.
- Winarti. (2021). *KOMUNIKASI VIRTUAL PENGGUNA GAME ONLINE MOBILE LEGENDS HEREUY SQUAD*.