

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiyah, Nur. 2018. *Majalah Tempo Gara-Gara Candu Internet*. Jakarta: Tempo Media Group.
- Junaedi, Fajar dkk. 2013. *Literasi Media : Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Mata Padi Pressindo.
- Moleong, Lexy. J. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- _____. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rakhmat, Jalaluddin. 2007. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- _____. 2012. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ridoi, Mokhammad. 2018. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2*. Malang. Maskha.
- Suciati, 2015. *Psikologi Komunikasi*. Yogyakarta: Buku Litera Yogyakarta.
- _____. 2017. *Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Buku Litera Yogyakarta.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: IKAPI.
- _____. 2013. *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta.
- Yanto, Riki. (2011). *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja*. Skripsi S1: Jurusan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas Padang.
- Arif, Saiful. (2015). *Persepsi Mahasiswa Terhadap Tayangan Reality Show Mistik*. Skripsi S1: Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

