

## **Jurnal**

- Fauziah, Eka Rusnani. (2013). *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak Smp Negeri 1 Samboja: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(3), 1-16.
- Paramita, Nadya (2017). *Tidak Selalu Berefek Buruk, Ini Sisi Positif Dari Bermain Mobile Legends: Jurnal*, 1.1.
- Ramadhani, Ardi. (2013). *Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus Di Warnet Zerowings, Kandela Dan Mutant Di Samarinda): Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 136-158.

## **Internet**

- Liputan6. (2017. 20 Desember). *Mantan Karyawan Mobile Legends Bongkar Rahasia Gelap Perusahaan?*. 15 Februari 2018. (<http://m.liputan6.com/tekno/read/3200737/mantan-karyawan-mobile-legends-bongkar-rahasia-gelap-perusahaan>).
- TribunWow. (2017. 11 Oktober). *Main Monile Legends Terus-Menerus, Wanita Cantik Ini Kehilangan Sesuatu Yang Berharga dalam Hidupnya*. 17 Februari 2018. (<http://wow.tribunnews.com/2017/10/11/main-mobile-legends-terus-menerus-wanita-cantik-ini-kehilangan-sesuatu-yang-berharga-dalam-hidupnya>).
- PikiranRakyat. (2017. 12 Juli). *7 Alasan Mengapa Mobile Legends Jadi Game Terpopuler Saat Ini*. 8 Maret 2018. (<http://www.pikiran-rakyat.com/hidup-gaya/2017/07/12/7-alasan-mengapa-mobile-legends-jadi-game-terpopuler-saat-ini-405003>).
- RizkiRamadan. (2018. 8 April) *3 Manfaat Psikologis Dari Bermain Game MOBA Kayak Dota 2 dan Mobile Legends*. 15 Agustus 2018. (<http://hai.grid.id/read/07600706/3-manfaat-psikologis-dari-bermain-game-moba-kayak-dota-2-dan-mobile-legends?page=all>)