

Daftar Pustaka

- Affandi, M. (2013). *Pengaruh Game Online terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda*. E-Jurnal Komunikasi, 177-187
- Agus M. Hardjana, 2003, *Komunikasi Intrapersonal & Interpersonal* , Yogyakarta: Kanisius
- Ahmadi Abu dan Sholeh Munawwar, 2005, *Psikologi perkembangan*, Jakarta: Rineka Cipta
- Akmarina, Yeny Nabilla. (2016). *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga Di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur*. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 4.1: 189-199
- Arikunto, Suharsimi, 2006, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta
- Azwar, Syaifudin, 2008, *Dasar-Dasar Psikometri Cetakan VII*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Burhan, 2005, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: CV. Kencana
- Chen, C.Y. & Chang, S.L. 2008. *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features*. *Asian Journal Of Health And Information Sciences*. Vol 3. No 1-4
- DeVito A. Joseph, 2001, *The Interpersonal Communication Book*, Amerika Serikat
- Dharmayanti, Putu Ari. (2013). *Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa SMK*. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 46.3
- Elster, Jon, 1999, *Addiction Entries and exits*, New York: Russell Sage Foundation
- Indriani, Devi Pranasningtias; Rahardjo, Turnomo; Pradekso, Tandiyo. (2013). *Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online, Pengawasan Orang Tua Terhadap Anak, Dengan Prestasi Belajar Anak*. *Interaksi Online*, 4.4
- Jannah, Nurul; Mudjiran, Mudjiran; Nirwana, Herman. (2015). *Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling*. *Konselor*, 4.4: 200-207
- Masyhuri & Zainudin, 2008, *Metodelogi Penelitian Praktis Dan Aplikatif*, Bandung: PT Refika Aditama
- Mulyana Deddy, 2000, *Ilmu Komunikasi*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya

- Nirwanda, C. S., & Ediati, A. (2017). *Adiksi Game Online Dan Keterampilan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. Empati*, 5(1), 19-23
- Pratama, Wahyu. (2014). *Game Adventure Misteri Kotak Pandora*. Telematika, 7.2
- Ramadhani, Ardi. (2013). *Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus Di Warnet Zerowings, Kandela Dan Mutant Di Samarinda)*. Fakultas Ilmu Sosial dan politik: Universitas Mulawarman
- Salainty, F. R. (2015). *Pengaruh Permainan Internet Terhadap Perilaku Remaja Di Kelurahan Karombasan Utara*. Jurnal Acta Diurna, 4(1)
- Sanditaria, W. (2012). *Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang*. Students E-Journal, 1(1), 32
- Syahrhan, Ridwan. (2015). *Ketergantungan online game dan penanganannya*. Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling, 1.1: 84-92
- Suciati, 2015, *Komunikasi Iterpersonal*, Yogyakarta: Buku Litera
- Teguh Martono, Kurniawan. (2015). *Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker*. Jurnal Sistem Komputer, 5.1: 23-30
- Ulfa, Mimi, et al. (2017). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*. Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, 4.1: 1-13

<https://blog.apjii.or.id/index.php/2019/05/09/apjii-bakal-paparkan-hasil-survey-internet-tahun-2018/> diakses 26 Juni 2019

<https://forlap.ristekdikti.go.id/perguruan tinggi/detail/M0VEMENBODEtMDM3NC00RD A5LTIFRUYtODM5Nzk5MzU1QjE3> diakses 7 Agustus 2019