

DAFTAR PUSTAKA

- A. (2019). *Generasi Z di Indonesia Paling Gemar Main Game*. Jakarta: Koran Jakarta. <https://koran-jakarta.com/generasi-z-indonesia-paling-gemar-main-game>. Diakses pada tanggal 11 Desember 2023.
- Abidin, M. (2022). Urgensi Komunikasi Model Stimulus Organism Response (S-O-R) Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi dan Bahasa*, 3 (1). 49.
- Abidin, S. (2022). *Komunikasi Antarpribadi*. Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Group.
- Abraham, G. J. (2022). Pengaruh Komunikasi Virtual Terhadap Komunikasi Interpersonal Remaja. *JNAL Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 1 (1) 94.
- Annur, C. M. (2023, 4 6). *databoks*. Retrieved from databoks.katadata.co.id: <https://databoks.katadata.co.id/infografik/2023/04/06/mobile-legends-game-seluler-paling-disukai-di-indonesia>. Diakses pada tanggal 16 Desember 2023.
- Asriyani, H. (2023, April 1). *Bakti News*. Retrieved from baktinews.bakti.or.id: <https://baktinews.bakti.or.id/artikel/komunikasi-antar-pribadi-untuk-perubahan-perilaku-sosial>. 5 April 2024.
- Bahana. (2023). *Gen Z Menjada Kesehatan mental dengan Bermain Game*. Yogyakarta: Jawa Pos. <https://jogja.suara.com/fitur-terbaru-yang-wajib-kamu-tahu-di-game-free-fire-max>. Diakses pada tanggal 11 Desember 2023.
- campus quipper*. (2023, 11 19). Retrieved from [campus. quipper.com](https://campus.quipper.com): <https://campus.quipper.com/kampuspedia/indeks-prestasi-ip>. Diakses pada tanggal; 19 November 2023.
- Darwin, M. (2020). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia.
- Dhamayanti, E. D. (2020). Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Player Unknown's Battle Ground (PUBG) Terhadap Prestasi Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Materi Laju Reaksi Kelas XI IPA di SMA Yapis Manokwari . *Chemistry Education Journal*, 173.
- Firmansyah, H. (2023, 12 8). *Dunia Games*. Retrieved from duniagames.co.id: <https://duniagames.co.id/discover/article/karakter-pubg>. Diakses pada tanggal 11 November 2023.

- Furqan, S. (2020). Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire (studi kasus mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu). 40. (Sripsi IAIN Bengkulu).
- Gunadi, R. (2021). Perubahan Perilaku Komunikasi Interpersonal Keluarga Akibat Penggunaan Media Sosial Online. *Jurnal Komunika*, 30.
- Gusrananda, M. R. (2023). Perilaku Fanatisme dan Konsumtif Pemain Game Online eFootball . 19. (Skripsi UII Yogyakarta)
- Hadisaputra, A. A. (2022). Fenomena Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa di Sulawesi Selatan). *Ilmiah kependidikan*, 2 (2). 392.
- Hannani, S. (2020). *Komunikasi Antarpribadi Teori dan Praktik* . Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hasmawati, F. (2020). Karakteristik Komunikator yang Efektif Dalam Komunikasi Antarpribadi. *Jrnal Komunikasi Islam dan Kehumasan*, 2 (1) 45.
- Hidayah, R. M. (2020). Solidaritas Virtual Antar member Game Clash of Clans di Clan Soloken5. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6.
- Jannah, N. (2018). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Motivasi Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 4 (4). 2.
- Krista, S. &. (2018). Pengaruh Game online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1 (1). 32.
- Kurniawan, D. (2019). Komunikasi Model Laswell dan stimulus, Organism, Response Dalam Mewujudkan Pembelajaran Menyenangkan . *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2 (1). 64.
- Lubis, A. a. (2022). Pengaruh Media Sosial Instagram @racunshopeecheck Terhadap Minat Beli Followers. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4 (2). 34.
- Maesharoh, F. F. (2022). Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiwa Telkom University. *Jurnal Bahasa*, 99.
- Mahendra, A. &. (2019). *Determinan dan Perubahan Perilaku*. Jakarta: Kencana.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Jurnal psikologi*, 27 (2). 149.
- Nurbaiti. (2020). Kecanduan Bermain Game Online dan Hubungannya Dengan Pendidikan Karakter Islam Sisiwa (studi di SD Azhari Cilandak Jakarta). *Jurnal Kajian Ilmu dan Budaya Islam*, 57-58.

- Priatmojo, G. (2021, 9 30). *suara jogja*. Retrieved from suarajogja.id: <https://-fitur-terbaru-yang-wajib-kamu-tahu-di-game-free-fire-max>. Diakses pada tanggal 13 Desember 2023.
- Prihantoro, V. R. (2022). Pengaruh Akun Instagram @Sumbar _Rancak Terhadap Minat Berkunjung Followers ke Suatu Destinasi. *Jurnal Komunika*, 48.
- Ratnasari, A. (2022). Pagaruh Komunikasi Antaribadi Bermedia Internet Terhadap Persahabatan Mahasiswa Di Dunia Maya). *Jurnal Komunikasi*, 2 (2) 166.
- Rorimpandey, P. A. (2018). Perilaku Komunikasi Mahasiswa Pengguna Sosial Media Path (studi pada mahasiswa ilmu komunikasi FISIP Universitas Sam Ratulangi). *Acta Diurna*, 5 (3) 2.
- Rosadi, M. R. (2022). Pengaruh Konsep Diri Terhadap Komunikasi Interpersonal Perangkat Desa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 4 (2) 522.
- Saputra, P. (2019). Kemampuan Kontrol Diri Remaja Pecandu Game Online Mobile Legends di Keluarga Kebun Beler Kota Bengkulu. 35. (Skripsi IAIN Bengkulu).
- Siska, S. I. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online*, 7 (1). 9.
- Suldani, E. &. (2020). Perubahan Perilaku Komunikasi Kaum Perempuan Pengguna Instagram Stories di Kota Makassar. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2 1). 332.
- Surbakti. (2018). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1 (1). 31-32.
- Trisnani, R. P. (2018). *Stop Kecanduan game Online Mulai Sekarang* . Jawa Timur: UNIPMA PRESS Universitas PGRI Madiun.
- Utomo, A. A. (2019). *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan pencegahan*. Jawa Timur: CV. AE. Media Grafika.
- WANTIKNAS. (2022). *10 Negara dengan Pemain Video Game Terbanyak, RI Peringkat Berapa?* Jakarta: WANTIKNAS (Dewan Teknologi Informasi & Komunikasi Nasional).