

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- A Partanto Pius, M. dahlan Al barry.1994.*kamus ilmiah populer*. Surabaya : arkola
- Arni, muhammad.2004. *komunikasi Organisasi*. Jakarta : bumi aksara
- Bachtiar, wardi. 2006. *Sosiologi klasik*. Bandung : Remaja Rosdakrya
- Bride, Mac. 1995. *The Internet. New York: McGraw-Hill*
- Bungin, M. burhan. 2009. *Penelitian Kualitatif*. Cetakan ke 3. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Bungin, Burhan. 2012. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta : KencanaMedia Group
- Creswell, John W. 2013. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed* Edisi ketiga. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Danang, Sunyoto. 2013. *Metodologi Penelitian Akuntansi*. Bandung: PT Refika Aditama Anggota Ikapi.
- Effendy, Onong Uchjana.2003.*Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Cangara, Hafied. 2010. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Gassing, Syarifuddin S. dan Suryanto. 2016. *Public Relations*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Giandi, F., & Hadi. 2012. *Perilaku Komunikasi Pecandu Game online Dengan Menggunakan Game online*. *eJurnal Mahasiswa Universitas Padjajaran*.
- Hall, Calvin S dan Lindzey, Gardner.(1993). *Psikologi Kepribadian 1 Teori-teori Psikodinamik (klinis)*. Yogyakarta: Kanisius.
- Harsono, Ma'ruf. (2014). *Pengaruh Bermain Game Terhadap Perkembangan Remaja*.Surya University.
- McQuail, Dennis. 1987. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Erlangga.
- Kriyantono, Rahmat. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta : PT. Kencana Perdana.
- Moleong, Lexy J, 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Morissan. 2013. *Teori komunikasi : individu hingga massa* . Jakarta : Kencana.

- Mulyana, Deddy. 2011. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nurudin. 2004. *Komunikasi Massa*. Malang : CESPUR.
- Raco, J. R. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Grasindo, 2010
- Siswoyo. Dkk. (2007). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung; Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sutopo, 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta : Penerbit Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Soeprapto, Riyadi. 2002. *Interaksi Simbolik, Perspektif Sosiologi Modern*. Yogyakarta: Averbep Press dan Pustaka Pelajar.
- Widoyoko, Eko Putro.2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Wiryanto.2005.*Pengantar Ilmu Komunikasi*, Jakarta. PT. Grasindo.
- Yatim Riyanto, 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*.Surabaya : Penerbit SIC.

Skripsi/Jurnal

- Fanani, Hamas.2020. *Dampak Game Mobile Legend Bang Bang Terhadap Karakter Disiplin Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo*. Skripsi
- Jenab dan Hudaya Ageng.(2015). *Pengaruh Adiktif Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas x SMAN 1 Cileungsi*. Jakarta: Universitas Indraprasta PGRI. Journal of Education Volume 2 No.1
- Khoiri, Nur Fikri. 2020. *Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online (Studi Kasus di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo)*. Skripsi
- Rani, Devita. 2018. *Dampak Game Online Mobile Legend : Bang-bang Terhadap Mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu politik Universitas Medan Area*.Skripsi.

Rani, D. Hasibuan, E.J. & Barus, R.K.I. (2018). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa. *PERSPEKTIF*, 7 (1): 6-12.)

Sudhartho, Albima rama. 2018. *Fenomena game online Mobile Legend di kalangan mahasiswa(studi kasus pada mahasiswa universitas Sumateta utara)*. Skripsi

Suryanto, Rahmad Nico. (2015). *Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar*. Pekanbaru: Univeristas Riau (Bina Widya). Jom Fisip Volume2 No.2.

Syahran, Ridwan. (2015). *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*. Kota Palu Sulawesi Tengah: FKIP Universitas Tadulako. Journal Psikologi Pendidikan dan Konseling Volume 1 No.1 Juni.

Wijiarti, Della Nur. (2016). *Dampak Game Online Terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris (ditinjau dari persepsi mahasiswa)*. Manado: Universitas Sam Ratulangi.

Ulum, Bahrul. 2018. "Game "Mobile Legends Bang Bang" Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan "One Dimensional Man" Herbert Marcuse". Skripsi

Website

<https://apji.or.id/survei2019x/kirimlink>

<https://cfds.fisipol.ugm.ac.id>

<https://cfds.fisipol.ugm.ac.id>

<http://digilib.uinsby.ac.id>

https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legend:_Bang_Bang

(<https://media.neliti.com>)

www.merdeka.com

<https://pakarkomunikasi.com>

<https://pddi.lipi.go.id/triangulasi-pada-penelitian-kualitatif/>

<https://repository.bsi.ac.id>

<https://www.ligamahasiswa.com>.



LAMPIRAN

Draf Wawancara Efek Mobile Legend

1. Efek baik seperti apa yang anda rasakan setelah bermain game online mobile legend dalam keterampilan bahasa asing anda ?
2. Efek baik apa yang anda rasakan setelah bermain game online mobile legend untuk meningkatkan semangat belajar dalam perkuliahan anda?
3. Apakah ada manfaat dari bermain game online mobile legend untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antar personal anda dalam menambah teman baru ?
4. Bagaimana cara anda melakukan komunikasi dengan teman atau orang lain dalam game online mobile legend ?
5. Bagaimana anda bisa terhibur hanya dengan bermain game online Mobile Legend?
6. Bagaimana cara anda agar fokus dalam bermain mobile legend ini?
7. Apa yang menyebabkan beberapa pemain mobile legend ini mengucapkan kata kotor saat berkomunikasi dengan pemain lain
8. Bagaimana pendapat anda terkait pemain mobile legend yang sudah mengalami kecanduan ?
9. Bagaimana bisa anda terlalu fokus bermain mobile legend sehingga bisa lupa berinteraksi dengan orang lain?
10. Bagaimana anda bisa merasa boros waktu dan uang ketika bermain game online mobile legend?
11. Apakah anda sering mengabaikan nasehat orang-orang sekitar anda seperti orang tua atau teman anda saat bermain game online mobile legend?
12. Apakah anda mengalami gangguan tidur saat bermain game online mobile legend?

Dokumentasi

