# DAFTAR PUSTAKA


Al-Qur‟an,Yayasan Penyelenggara Penerjemah Penafsiran Al-Qur‟an, Al-Qur'an dan Terjemahnya, Depag RI, 1992

Andiani, M. S., & Palupi, M. (2017). *Media Baru dan Online Self-Presentation (Studi Kualitatif Selective Self-Presentation melalui Pendekatan Hyperpersonal terhadap Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Surakarta)*.

Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).

Bambang Sudaryana, D., Ak, M., Agusiady, H. R., & SE, M. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Deepublish.

Cahyani, I. P. (2020). Membangun Engagement Melalui Platform Digital (Studi Kasus Flip sebagai Start-Up Fintech). *Ekspresi Dan Persepsi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, *3*(2), 76–87.

Darmawan, R., & Fatchiya, A. (2018). Analisis perilaku ibu rumah tangga bantaran sungai Citampian dalam mengelola sampah rumah tangga. *Jurnal Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat [JSKPM]*, *2*(4), 431–440.

Departemen Agama, R. (2010). Al-Hikmah al-Qur'an dan Terjemahnya. *Bandung: Diponegoro*.

Fatwatarjih, "Bagaimana Hukum Bermain Game Online ?," *Muhammadiyah,* 16 Januari 2018. Situs Internet : http://m.muhammadiyah.or.id/id/news-13038-detail-bagaimana-hukum-bermaingame-online-.html Di akses pada tanggal 07 Juni 2022

Hadits riwayat Muslim, no. 4937

Hariyanto, D. (2021). Buku Ajar Pengantar Ilmu Komunikasi. *Umsida Press*, 1–119.

Ikrar, A. (2020). *Pengaruh Game Mobile Legends Bang-bang Terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa-lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa*.

Karman, K. (2013). Riset Penggunaan Media Dan Perkembangannya Kini. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, *17*(1), 93–112.

Karmila. (2021). *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an (Studi Kasus Siswa Di MA Muhammadiyah Tengnga Lembang Kabupaten Sinjai)*.

Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, *3*(1).

Laily, M. P. T., & Shofiyani, A. (2021). Pengembangan bahan ajar mapel fiqih berbasis komunikatif. *Jurnal Education And Development*, *9*(3), 236–239.

Nurkumalasari, N. (2016). *Peran bimbingan orang tua dalam upaya mengurangi kebiasaan bermain game online pada anak di Kelurahan Maccorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang*.

Octaviani, R., & Sutriani, E. (2019). *Analisis Data dan Pengecekan Keabsahan Data*.


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Pramono, R. A. (2021). *Hubungan Antara Intensitas Dzikir Dengan Kontrol Diri Pada Remaja Di Kota Yogyakarta*.

Pramujiono, A., Suhari, S., Rachmadtullah, R., Indrayanti, T., & Setiawan, B. (2020). *Kesantunan Berbahasa, Pendidikan Karater, Dan Pembelajaran Yang Humanis*. Indocamp.

Rafiq, M. (2012). Dependency Theory: Melvin L. Defleur Dan Sandra Ball Rokeach. *HIKMAH: Jurnal Ilmu Dakwah Dan Komunikasi Islam*, *6*(1), 1–13.

Riyanto, R. (2017). Efektivitas Media Internet Terhadap Kepuasan Khalayak Media. *Inter Komunika*, *2*(1), 61–70.

Rollings, A. (2010). *Fundamentals of game design*. New Riders.

Rumyeni, R., Lubis, E. E., & Rimayanti, N. (2018). Ketergantungan Media Online di Kalangan Mahasiswa Universitas Riau. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Bisnis*, *3*(1), 25–37.

Sari, D. N., & Basit, A. (2020). Media Sosial Instagram Sebagai Media Informasi Edukasi. *PERSEPSI: Communication Journal*, *3*(1), 23–36.

Smart, A. (2010). Cara cerdas mengatasi anak kecanduan game. *Jogjakarta: A+ plus Books*.

Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual*. PT Kanisius.

Sukmaningtyas, W. F. (2017). Penggunaan jejaring sosial pada perilaku perundungan siber remaja di smk negeri 1 samarinda. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, *5*.

Sumantri, A. Z., Suryatna, U., & Kusumadinata, A. A. (2020). Perilaku Komunikasi Mahasiswa Pegiat Game Online. *Communications*, *2*(1), 67–82.

Syahputra, T. R. (2018). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja (Studi Pada Mahasiswa Pemain Game Online di Fakultas MIPA Jurusan Informatika Universitas Syiah Kuala Banda Aceh). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik*, *3*(1).

Tutiasri, R. P., Kusuma, A., & Sumardjijati, S. (2019). Perilaku remaja dalam penyebaran hoax di grup WhatsApp. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, *2*(1).

Virlia, S., & Setiadji, S. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Dan Keterampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa Awal Di Jakarta Barat. *Psibernetika*, *9*(2).

SUMATERA UTARA MEDAN

# LAMPIRAN-LAMPIRAN

**Pedoman Wawancara**

A. Identitas Informan

Nama :

Umur :

Pendidikan :

B. Daftar Pertanyaan dengan penguna *game online Mobile Legends*

1. Pertanyaan dengan pengunjung Ambai Cafe tentang perilaku komunikasi yang dipakai di dalam game online free fire
   a. Bagaimana proses komunikasi pemain dalam *game online Mobile Legends*?
   b. Bagaimana timbal balik yang terjadi di dalam *game online Mobile Legends*?
   c. Apakah ada gangguan komunikasi dalam proses bermain *game online Mobile Legends*?
   d. Apakah Anda pernah menggunakan bahasa yang tidak pantas (toxic) saat bermain *game online Mobile Legends* ini?
   e. Bagaimana Bahasa gaul dan bahasa kasar mewarnai permainan *game online Mobile Legends*?
2. Pertanyaan dengan pengunjung Ambai Cafe tentang interaksi komunikasi yang dipakai di dalam *game online Mobile Legends*
   a. Apa yang dilakukan ketika berkumpul dengan teman-teman?
   b. Lebih memilih berkumpul dengan keluarga atau bermain *game online Mobile Legends*?
   c. Bagaimana hubungan dengan teman-teman setelah mengenal *game online Mobile Legends*?
   d. Bagaimana hubungan dengan keluarga setelah terlalu sering bermain *game online Mobile Legends*?
   e. Apa keluarga pernah menegur saat melihat anda sedang bermain *game online Mobile Legends*?
   f. Apa yang dilakukan atau dirasakan saat Anda dapat memenangkan pertandingan di dalam *game online Mobile Legends* ini?
   g. Apa yang dilakukan atau dirasakan saat Anda mengalami kekalahan di dalam *game online Mobile Legends*?

SUMATERA UTARA MEDAN

**PEDOMAN OBSERVASI**

A. Identitas

1. Hari dan tanggal observasi :
2. Siapa yang diamati :
3. Kondisi tempat yang diamati :

B. Aspek yang diamati

1. Mengamati waktu pengunjung Ambai Cafe bermain *game online Mobile Legends*
2. Mengamati lokasi pengunjung Ambai Cafe bermain *game online Mobile Legends*
3. Mengamati proses komunikasi pengunjung Ambai Cafe dalam bermain *game online Mobile Legends*
4. Mengamati perilaku komunikasi pengunjung Ambai Cafe lontarkan saat bermain *game online Mobile Legends*
5. Mengamati reaksi pengunjung Ambai Cafe saat mengalami kekalahan dalam bermain *game online Mobile Legends*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

**DOKUMENTASI**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN