

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Effendy, (2006). *Ilmu Komunikasi Teori Dan Praktek*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

Soerjono Soekanto, (2017). *Sosiologi Suatu Pengantar*, Depok, PT. Rajagrafindo Persada

SKRIPSI/TESISI/DESERTASI:

ANUGRAH, S. (2019). *Pengaruh kecanduan game mobile legend Terhadap Kepercayaan Diri Remaja Di Desa Baja Dolok Semester Viii Pecandu Dan Aktif Dalam GAME Online*

Ayu Pitaloka A. (2013). “*Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi Tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar Di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen*”.

C.Sibewro, I.2009. *Langkah Mudah Membua Game 3D*. Yogyakarta: Mediakom, 2010. *Membuat Game 2D Menggunakangme Maker*. Yogyakarta: Mediakom

Fauziah E.R. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Kamboja*. *Ejournal Ilmu Komunikasi*, 2013, 1(3): 1-16

Gerungan (2006). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial*. (PDF) KECAMATAN TANAH JAWA KABUPATEN SIMALUNGUN (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Medan).

Kania, Delila.(2013). *Pembelajaran Konsep Hukum Perdata Untuk Meningkatkan Kebermaknaan Pendidikan Kewarganegaraan (Studi*

Kasus di Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan Universitas Pasundan). Tesis. Universitas Pendidikan Indonesia. Tidak diterbitkan.

Kholidiyah, Ulfi (2013) *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi*. Skripsi Tesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Mimi Ulfa, (2017) *Effect Addiction Online Game On Adolescent Behavior In Mabas Game Center Road HR. Subrantas* In Pekanbaru No.1 Vol.4 2017

Santoso (2010). *Peningkatan Interaksi Sosial*. Digilib. Unila.Ac.Id (PDF)

Setyawati, N. (2010). *Hubungan Antara Harga Diri Dengan Perilaku Konsumtif Pada Remaja* (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Sihotang, A. (2009). *Hubungan Antara Konformitas Terhadap Kelompok Teman Sebaya Dengan Pembelian Impulsif Pada Remaja*.

Setyapratomo Anggi. (2019). *“Komparasi Hubungan Interpersonal Bagi Mahasiswa Bkurwah, A. (2018). Pengaruh Kecanduan game online Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa* (Doctoral Dissertation, UNIVERSITAS TEKNOLOGI SUMBAWA).

Puput Indriasari, (2019). *Pengaruh Game Online Untuk Manajemen Waktu Mahasiswa*

JURNAL:

Ariantoro, T. R. (2016). *Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar*. JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas), 1(1).

<http://jurnal.univbinainsan.ac.id/index.php/jutim/article/view/22>,

Diakses Dari Pada Tgl 13/09/2020 Pada Jam 17.03

Bastian, H., & Khamadi, K. (2016). *Dampak Digital Game Terhadap Perkembangan Sosial Budaya Masyarakat*. ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia, 2(01), 33-44.

<http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/view/1075>.

Diakses Dari Pada Tgl 13/09/2020 Pada Jam 17.03

Cahyono, A. S. (2016). *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia*. Jurnal Publiciana, 9(1), 140-157.

<http://jurnal-unita.org/index.php/publiciana/article/view/79>.

Diakses Dari Pada Tgl 13/09/2020 Pada Jam 17.03

Fitri, E., Zola, N., & Ifdil, I. (2018). *Profil Kepercayaan Diri Remaja Serta Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia), 4(1), 1-5.

<http://www.jurnal.iicet.org/index.php/jppi/article/view/182>,

Diakses Dari Pada Tgl 13/09/2020 Pada Jam 17.03

Gunarsa, S.D., & Gunarsa, Y.S.D (2006). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.

https://librarystikespkj.files.wordpress.com/2017/10/d08120113-155-gun-p-psikologi-perkembangan-anak-dan-remaja_library-stikes-pekajangan-2014.pdf,

Diakses Dari Pada Tgl 13/09/2020 Pada Jam 17.03

Lestari, I. P. (2013). *Interaksi Sosial Komunitas Samin Dengan Masyarakat Sekitar*. Komunitas: International Journal Of Indonesian Society And Culture, 5(1).

<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/komunitas/article/view/2376>,

Diakses Dari Pada Tgl 13/09/2020 Pada Jam 20.03

Maryatun, I. B. (2008). *Pemanfaatan Kegiatan Outbound Untuk Melatih Kerjasama (Sebagai Moral Behavior) Anak Taman Kanak-Kanak*. Jurnal Pengajar Pada Program Studi Pendidikan Guru–Pendidik Anak Usia Dini.

<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132309079/penelitian/Outbound+-+MOral+Behavior.pdf>,

Diakses Dari Pada Tgl 13/09/2020 Pada Jam 23.00

Murdiono, M. (2014). *Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Membangun Wawasan Global Warga Negara Muda*. Jurnal Cakrawala Pendidikan, 33(3).

<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/dr-mukhamad-murdiono-spdmpd/b9.pdf>,

Diakses Dari Pada Tgl 14/09/2020 Pada Jam 10.02

Muslim, A. (2013). *Interaksi Sosial Dalam Masyarakat Multi-etnis*. Jurnal Diskursus Islam, 1(3), 483-494.

http://journal.uinalauddin.ac.id/index.php/diskursus_islam/article/view/6642,

Diakses Dari Pada Tgl 13/09/2020 Pada Jam 08.034

Mustamiin, M. Z. (2019). *Konseling Individu Dengan Sikap Kecanduan Game Online Mobile Legend Pada Siswa*. Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan, 4(1).

<http://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/visionary/article/view/1980>,

Diakses Dari Pada Tgl 12/09/2020 Pada Jam 11.03

Seldesani, T., Yanzi, H., & Nuralisa, Y. (2015). *Hubungan Interaksi Sosial Dengan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 7 Bandar Lampung*.

<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JKD/article/view/9876>,

Diakses Dari Pada Tgl 17/09/2020 Pada Jam 21.00

Surbakti, K. (2017). *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*. Jurnal Curere,1(1).

<http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20>,

Diakses Dari Pada Tgl 12/09/2020 Pada Jam 10.00

Suryadi, A. (2017). *Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall*. Jurnal Petik, 3(1), 8-13.

https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=Suryadi%2C+A.+%282017%29.+Perancangan+Aplikasi+GAME+Edukasi+Menggunakan+Model+Waterfall.+Jurnal+Petik%2C+3%281%29%2C+8-13.&btnG=,

Diakses Dari Pada Tgl 13/09/2020 Pada Jam 17.03

SUMBER INTERNET:

Astutik, S. (2009). *Dampak Game Online*, Diakses Dari Pada Tgl 13/09/2020 Pada Jam 17.03

<http://jurnal.univbinainsan.ac.id/index.php/jutim/article/view/22>

Pada Tgl 13/09/2020 Pada Jam 17.03 *Hukum Online.Com* Diakses Pada Tgl 13/09/2020 Pada Jam 17.03

<Https://Journal.Uii.Ac.Id/Psikologika/Article/View/8434PadaTgl13/09/2020>

Miftahurrizky, A. (2013). *Hubungan Interaksi Sosial Siswa Dengan Sikap Terhadap Pembelajaran*. Tesis Tidak Diterbitkan. Barung: Program

Studi Pendidikan Ilmu Sosial Politik Universitas Padjajaran Bandung,
(Online), [Http//Www.Azizmiftahurrizky. Blogspot.Com.](http://www.Azizmiftahurrizky.blogspot.com), Diakses 11 Juli
2013 Pada Jam 14.35

[https://docplayer.info/99236558-Hubungan-interaksi-sosial-peserta-didik-
dengan-prestasi-belajar-correlation-between-students-social-interaction-
with-learning-achievement.html](https://docplayer.info/99236558-Hubungan-interaksi-sosial-peserta-didik-dengan-prestasi-belajar-correlation-between-students-social-interaction-with-learning-achievement.html)