

DAFTAR PUSTAKA

- Bodgan dan Taylor, J. Maleong, Lexy. 1975. 1989. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remadja Karya.
- Bungin, Burhan. 2007. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Cangara, Hafield. 2006. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Rajawali Pers.
- Kuswarno, Dr. Engkus, M.S.. (2009) *Fenomenologi: Metode Penelitian Komunikasi*. Widya Padjajaran
- Kuswarno, Engkus. 2009. *Fenomenologi: Metode Penelitian Komunikasi Konsep, Pedoman, Dan Contoh Penelitiannya*. Bandung: Widya Padjajaran.
- Maleong, 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif. Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Santana, K, Septiawan. 2010. *Menulis Ilmiah Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Santoso, Tjipto. 2000. *Strategi Riset Lewat Internet*. Yogyakarta: Toko Budi Santoso
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Tjiptono, Fandy dan Santoso, Budi, Totok (2001). *Strategi Riset Lewat Internet*. Yogyakarta: Andi

Vardiansyah, Dani. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta:
GhaliaIndonesia

Sumber lainnya :

<https://bandung.kompas.com/read/2019/11/29/09472501/rsj-jabar-tangani-81-pasien-gangguan-jiwa-akibat-kecanduan-game?page=all>

<https://hybrid.co.id/post/point-blank-indonesia-yang-kembali-ke-pangkuan-sang-pencipta>

https://id.wikipedia.org/wiki/Point_Blank_Online

<https://yonulis.com/2020/03/21/point-blank-game-legendaris-yang-ternyata-salah-sasaran/#:~:text=Point%20Blank%20adalah%20sebuah%20permainan%20komputer%20tembak%20menembak%20yang%20dimainkan%20secara%20online.&text=Permainan%20ini%20dikembangkan%20oleh%20Zepetto,melalui%20Gemscool%20pada%20tahun%202009.>