

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, I. S. (2014). *Pengaruh Bermain Video Game Tipe First Person Shooter Terhadap Waktu Reaksi Yang Diukur dengan Ruler Drop Test*.
- Al-Fariz, I. M. (2018). *Efektivitas Penggunaan Media Sosial Instagram Akun @paribasasunda (Studi Deskriptif Mengenai Efektivitas Penggunaan Media Sosial Instagram Oleh Owner Akun @paribasasunda dalam Upaya Melestarikan Budaya Sunda)*.
- Anam, N. S. (2017). *Pemaknaan Persaudaraan (Studi Tentang Pemaknaan Persaudaraan dalam Pencak Silat Persaudaraan Setia Hati Terati di UKM Universitas Airlangga Surabaya)*.
- Ayu, L., & Saragih, S. (2016). *Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online pada Dewasa Awal*.
- Dewi, R., Ayuningtias, R., & Deviana, R. E. (2013). *Pemaknaan Jilbab Sebagai Simbol Melalui Mind, Self dan Society Oleh Anggota Hijabers Community*.
- Ernest, A., & Rollings, A. (2006). *Fundamentals of Game Design*. Prentice Hall.
- Giandi, A. F., Mustikasari, R. F., & Suprpto, H. (2012). *Jurnal Mahasiswa Universitas Padjajaran. Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online Dengan Menggunakan Game Online*.
- Gürbilek, N. (2013). *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Junep, A. R., & Frenky. (2017). *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian. Analisis Komunikasi Virtual Pada Kelompok Gamers Dota 2*.
- Kurnia, E. (2019). *Pola Komunikasi Mahasiswa Gamers (Studi Pada Mahasiswa Sosiologi Di Universitas Negeri Makassar)*.
- Kurota'ayuni, N. (2019). *Skripsi. Pola Komunikasi Pendidikan pada Anak Autis Disekolah Anak Sholeh Baitul Quran Ngabar Siman Ponorogo*.

- Luthfie, M., Hubeis, A. V., Saleh, A., & Ginting, B. (2017). *Jurnal Ilmu Komunikasi. Interaksi Simbolik Organisasi Masyarakat dalam Pembangunan Desa.*
- Moleong, L. J. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif.*
- Nasution, S. (1999). *Teknologi Pendidikan.* Bandung: CV Jammars.
- Novrialdy, E. (2019). *Buletin Psikologi. Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya.*
- Purwanto, M. N. (2010). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran.* Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Rahardjo, M. (2018). *Studi Fenomenologi itu apa?*
- Salamoon, D. K. (2014). *Kajian Media dan Komunikasi. Studi Analisis Proses Interaksi Komunikasi dalam Game Online "Dragon Nest".*
- Saparwati, M. (2012). *Tesis Magister Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia. Studi Fenomenologi : Pengalaman Kepala Ruang dalam Mengelola Ruang Rawat di RSUD Ambarawa.*
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Rajawali Pers.
- Yusuf, A., Krisnana, I., & Ibrahim, A. (2019). *Jurnal Keperawatan Jiwa. Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Komunikasi Interpersonal dan Interaksi Sosial Remaja.*