

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Agus M. Hardjana, 2003, *Komunikasi Interpersonal*,(Yogyakarta : Graha Ilmu).
- Andri Arif Kustiawan, Andy Widiya Bayu Utomo, 2019 . *Jangan Suka Game Online*. (Solo: CV AE MEDIA GRAFIKA)
- Dayakisni, Tri. 2015. *Psikolog Sosial*. Malang : UMM Press
- Edi Harapan, Syarwani Ahmad, 2014. *Komunikasi Antarpribadi Perilaku Insani Dalam Organisasi Pendidikan*. Depok: Pt Rajagrafindo Persada
- Effendy, Onong Uchjana. 2013. *Ilmu Komunikasi Teori Dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Kartini Kartono, *Bimbingan Dan Dasar-Dasar Pelaksanaan Teknik Bimbingan Praktis*, Jakarta: Cv. Rajawali, (1985) Hal. 42-45
- Latifun, *Psikologi Konseling*, (Malang: UMM PRESS.2003) hal. 149
- Lexy J. Moleong, 2009, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muhammad Budyatna, Laelimona Ganiem. 2011. *Teori Komunikasi Antarpribadi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Mulyana, Dedi. 2008. *Ilmu Komunikasi Studi Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Nia Kurnian Kurniawati. 2014. *Komunikasi Antarpribadi Konsep Dan Teori Dasar*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Ngalimun. 2017. *Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar Praktis*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

Perez, Joseph F. 1979. *Family Counseling : Theory And Practice*. New York, Van Nostrand, Co

Sumadiria, Haris. 2014. *Bahasa Jurnalistik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sugiono, 2015, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suranto Aw, *Komunikasi Interpersonal*, Graha Ilmu 2011 hal 3

Rachmat Kriyantono, 2006, *Teknik Praktis Komunikasi*, Jakarta: Kencana.

Yusuf, Syamsu. 2012. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Zikri Fachrul Nurhadi, 2015. *Teori-Teori Komunikasi (Teori Komunikasi Dalam Perspektif Penelitian Kualitatif)*, Bogor: Ghalia Indonesia

JURNAL

Azies, RN. 2011. Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang.

Muhammad Affandy, 2013, Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal pada Kalangan Pelajar kelas 5 SD N 009 Samarinda, (Jakarta; Ejournal Ilmu Komunikasi, Volume 1 Nomor 4).

Chen, C. Y. & Chang, S. L 2008. An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Feature. Asian Journal of Health and Information Sciences. Vol 3. No 1-4 Taiwan.

Rahmad Nico Suryanto 2015. Dampak Positif Dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar. Vol 2. No 2

Young, K.S. 2009. Understanding Oline Gaming Addiction And Treatment

INTERNET

Moonton, http://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_BangBang?e,pi7%2cp age-ID10%2G8222599514 diakses 16 november 2020.

Aktivis Kaskus, coc vs mobile legends, <https://aktiviskakus.com/coc-vs-mobile-legends/>, di akses pada tanggal 05 september 2021

