

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal, 2017. *Metode Penelitian Kualitatif*. Depok : Rajagrafindo Persada
- Baran, Stanley J. 2012. *Pengantar Komunikasi Massa Melek Media dan Budaya*.
Jakarta: Erlangga
- Depaertemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1996. *Kamus Besar bahasa Indonesia*.
Jakarta :Balai Pustaka
- Devito, Joseph A. 2011. *Komunikasi Antarmanusia*. Tangerang: KARISMA
- Effendy, Onong. 1993. *Dinamika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosidakarya
- Fajar, Marhaeni. 2009. *Ilmu Komunikasi & Praktik*. Yogyakarta: Graha ilmu
- Gunawan, Imam. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktek*. Jakarta :
Bumi Aksara
- Hafied, Cangara. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers
- Herdiansyah, Haris. 2010. *Metode penelitian kualitatif untuk ilmu-ilmu sosial*. Jakarta
: Salemba Humanika
- Hermin, Indah W. 2013. *Kebijakan Media Baru di Indonesia (Harapan, Dinamika
dan Capaian Kebijakan Media Baru di Indonesia)*. Yogyakarta:
GADJAH MADA UNIVERSITY PRESS
- Moleong, Lexy J. 2004. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Mufid, Muhammad. 2009. *Etika dan Filsafat Komunikasi*. Jakarta: Kencana
- Mulyana, Dedy. 2010. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja
Rosdakarya.

Permana, Dimas. 2015. *Komunikasi Interpersonal Orang Tua Kepada Anak Dalam Memahami Dampak Bermain Game Online*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta

Raco. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik dan keunggulannya*. Jakarta: Grasindo

Rakhmat, Jalaluddin. 2012. *Psikologi komunikasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya

Ramadhan, Nugrahanto. 2013. *Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Pemain Game Online DotA di Surabaya*. Surabaya: Universitas Pembangunan

Riswandi. 2009. *Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Romli, Khomsahrial. 2016. *Komunikasi Massa*. Jakarta : Grasindo

Ruben, Brent D. & Stewart, Lea P. 2013. *Komunikasi dan Perilaku manusia*. Jakarta: Rajagrafindo Persada

Sugiono. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : ALFABETA

Wirianto. 2004. *Pengantar ilmu komunikasi*. Jakarta: Gramedia

Internet :

Nova Dianty, 2002 — Dampak Game Online Terhadap Kesehatan Remaja (Studi di Fajar Net Raden Intan Bandar Lampung) di akses pada tanggal 19 Februari 2020 dari <http://digilib.unila.ac.id>

Devita Rani, 2018 — Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area, diakses pada tanggal 08 Maret 20 dari <http://repository.uma.ac.id>