

DAFTAR PUSTAKA

- Aldris, Muhammad, 'Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Mobile Legend Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja Di Game Center Makronet Mmtc Medan Skripsi Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area Oleh', 2023
- Alfatimah, Ainia, 'Analisis Dampak Game Online Mobile Legends Bang Bang Terhadap Konsentrasi Belajar Di Sman 1 Seputih Agung Kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah', 2022, 43–45
- Anggraeni, Rita, Atip Nurharini, Yunita Sari Budiarmo, Linda Amelia Putri, and Cahyo Gumelar, 'Analisis Dampak Game Online Terhadap Perubahan Karakter', *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 1.11 (2024), 17–23
- Anggraini, Citra, Denny Hermawan Ritonga, Lina Kristina, Muhammad Syam, and Winda Kustiawan, 'Komunikasi Interpersonal', *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1.3 (2022), 337–42
- Astuti, Fuji, 'Peran Teman Sebaya Dalam Mengembangkan Kecerdasan Sosial Peserta Didik (Studi Deskriptif Kualitatif Di Kelas VII D SMP Negeri 29 Bandung)', *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10.6 (2024), 369–79
- Bachtiar Rizky Alamsyah, Ananda Surya Dahana Dewantara, Daffa Maheswara Iswidono, Noval Rizqi Santoso, and Nur Aini Rakhmawati, 'Analisis Dampak Bermain Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Anak-Anak Hingga Dewasa', *Jurnal Insan Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2.1 (2023), 94–110
- Barseli, Mufadhal, and Vera Sriwahyuningsih, 'Peran Game Online Mobile Legends Sebagai Pemicu Turunnya Motivasi Belajar Siswa', *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9.1 (2023), 164
- Boro, Maria Tandi, 'Efek Tayangan Ganteng-Ganteng Serigala Dalam Mempengaruhi Gaya Berbicara Remaja Di Kota Samarinda (Studi Pada SMK Negeri 3 Samarinda)', *EJournal Ilmu Komunikasi*, 3.1 (2015), 531–45
- Bucher, H. U., 'Ethische Probleme Bei Extrem Unreifen Frühgeborenen', *Gynakologisch-Geburtshilfliche Rundschau*, 44.1 (2004), 25–30

- Fhadila, Kenny Dwi, 'Menyikapi Perubahan Perilaku Remaja', 2.2 (2018)
- Fitri, Zabrina, Novi Amanda, Robby Firdaus Rachman, and Hesti Kartika Sari, 'Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Bahasa Pada Gen Z Di Sidoarjo', 2.1 (2024)
- Hadi, Sigit Pramono, 'Analisis Dampak Gaya Komunikasi Juru Bicara KPK Terhadap Persepsi Publik Hingga Pimpinan Mahkamah Konstitusi', 5.1 (2020), 1–13
- Hardiyanto, Sigit, and Elfi Syahri Romadhona, 'Remaja Dan Perilaku Menyimpang (Studi Kasus Remaja Di Kota Padangsidempuan)', *Jurnal Interaksi : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2.1 (2018), 23–32
- Hermawan, Endang, and Pasu, 'Kecanduan Game Digital Online : Memahami Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Hubungan Sosial', *Jurnal Ilmu Sosial*, 2.1 (2019), 149–62
- Issn, P-, Jurnal Misbahul Ulum, and Jurnal Institusi, 'No Title', 51–73
- Mertika, Mertika, and Dewi Mariana, 'Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar', *Journal of Educational Review and Research*, 3.2 (2020), 99
- 'No Title', 3.3 (2023), 169–81
- No, Vol, Januari Maret, Tara Marza, Citra Dewi, Ari Setiawan, Destri Zadia, and others, 'Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Emosional Remaja Dalam Perspektif Sosiologi Hukum', 02.4 (2025), 1343–49
- Nugraha, M. R. D., Firdaus, M., Razzaq, A., & Nugraha, M. Y., 'Mobile Legends Sebagai Media Komunikasi Digital: Dampaknya Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Fisip Uin Raden Fatah Palembang.', *Jurnal Buana Kata: Pendidikan, Bahasa, Dan Ilmu Komunikasi*, 2.2 (2025), 26–32
- Prof.Dr.Alo Liliweri, M.S., *Komunikasi Antarpersonal*, 2017
- Putra, Ricky Widyananda, 'Pola Komunikasi Melalui Fitur Virtual Pada Game Mobile Legends Pola Komunikasi Melalui Fitur Virtual Pada Game Mobile Legends', June, 2023 <<https://doi.org/10.36080/ag.v1i1.2349>>
- Putri, E. M. R., Lestari, E. M., Prasetya, M. R. M. P., Syafa, M. P., & Zuhri, S., 'Pengaruh Game Online Mobile Legends Pada Kalangan Remaja Terhadap Nilai-Nilai Kewarganegaraan', *JSSTEK-Jurnal Studi Sains Dan Teknik*, 2.2

- (2024), 141–52
- Radjagukguk, Djudjur Luciana, ‘Implementasi Pola Komunikasi Antar Pribadi Pada Remaja’, *Ekspresi Dan Persepsi : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1.1 (2019), 49–63 <<https://doi.org/10.33822/jep.v1i01.443>>
- Rahayu, Puji, rohman, khabibur, ‘Pengaruh Era Digital Terhadap Perkembangan’ ‘Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak Pusat Studi Gender Dan Anak (PSGA) IAIN Tulungagung’, *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 2 (2018), 1–19
- Saputra, Raihan, and Gevan Naufal Wala, ‘Pengaruh Tekanan Sosial Terhadap Perilaku Konsumtif (Study Literature Review)’, 2.3 (2024), 111–22
- Spradley, Perspektif, and Miles Huberman, ‘Kajian Teoritis Tentang Teknik Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif : اما يهو ؤدالما ؤهـج نم لنولا ينتهـج نم نوـكي : ؤاطلـخاو سايقلا في إطلـخا نع زاترحلا جاتنلا ؤحص نم بجاولا ؤقداص ؤيضقب ؤدساف ؤيضق سبتات نأبف ننعلما ؤيـحنا نم اماؤ لاق نالنا ننعلما ؤيـحنا ’, 1.2 (2024), 84–77
- Suryani, ‘Analisis Dampak Game Online Terhadap Etika Remaja Di Desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo’, *Universitas Jambi*, 2023
- Syakhriani, Abdul Wahab, and Muhammad Luthfi Kamil, ‘Budaya Dan Kebudayaan: Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang Bersifat Universal’, *Journal Form of Culture*, 5.1 (2022), 1–10
- Valentina, Elvi, and Wulan Purnama Sari, ‘Studi Komunikasi Verbal Dan Non Verbal Game Mobile Legends : Bang Bang’, 300–306
- Wahjono, Sentot Imam, ‘Perilaku Individual’, April, 2022
- Wahyu, ‘Analisis Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Sosial Dan Hasil Belajar Matematika Siswa’, *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2018, 10–27
- Wardany, Retno Ayu, Suhartono Suhartono, and Siti Mas’ula, ‘Analisis Dampak Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV B Di SD Negeri Sawojajar 01 Kota Malang’, *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1.12 (2021), 1020–35

Yunalia, Endang Mei, and Arif Nurma Nurma Etika, 'Analisis Perilaku Agresif Pada Remaja Di Sekolah Menengah Pertama', *JHeS (Journal of Health Studies)*, 4.1 (2020), 38–45