

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Adams, E. & Rollings, A. 2007. *Fundamentals of Game Design*. Prentice Hall.
http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals_of_Game_Design/fundamentals_ch21.pdf.
- Adam Ernest Dan Rollings Andrew. 2006. *Fundamentals Of Game Design*. Prentice Hall. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Aji, C. Z. (2012). *Berburu rupiah lewat game online*. Yogyakarta Bounabooks.
- Akrim dkk, 2020., *Covid-19 dan Kampus Merdeka di Era New Normal (ditinjau dari perspektif ilmu pengetahuan)*. Medan: UMSU PRESS. H 11
- Allen, I., Burrell, N., dan Bourhis, J. 2008. *Handbook of communication competence*. Walter de Gruyter. Berlin.
- Arni, Muhammad. 2011. *Komunikasi Organisasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Alexius Andiwatir dan Aliyil Khakim, 2019., *Analisis Perilaku Menyontek dan Rancangan Perubahannya pada Siswa SMP (Analysis of Cheating Behavior and Change Design in Junior High School Students)*. INTUISI 11 (2) (2019). INTUISI JURNAL PSIKOLOGI ILMIAH
<http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/INTUISITerindeks>
DOAJ: 2541-2965 Fakultas Psikologi, Universitas Airlangga Surabaya
- Benny Adri Yasin, 2020., *Kelebihan dan Kekurangan Kuliah Daring* . Perpustakaan Universitas Andalas.
<https://pustaka.unand.ac.id/component/k2/item/231-kuliah-online-daring>
- Bogdan dan Taylor, 1975 dalam J. Moleong, Lexy. 1989. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remadja Karya.
- Caldwell, C, D. & Cunningham, T, J. (2010). *Internet addiction and Students: Implications for school Counselors*.
- Cangara, Hafied. (2013). *Perencanaan dan Strategi Komunikasi*. Jakarta Raja Grafindo.
- Devito, Joseph A. 2011. *Komunikasi Antar Manusia*. Pamulang-Tangerang Selatan: Karisma Publishing Group.

- Dodes, L. M. (2003) *The hearth of addiction*. New York: Harper Collins Publiser Inc.
- Effendi, Onong Uchyana. 2005. *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Effendy, Onong Uchjana. 2015. *Ilmu, Komunikasi Teori dan Praktek Komunikasi*. Bandung: PT. Citra Aditia Bakti
- Fajri, C. (2012) *Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia*. Jurnal Komunikasi, Volume 1, Nomor 5, Juli 2012
- Hanum, K. (2015). *Aktivitas Game Online Siswa SD (Kelas 3-6)* (Studi Deskriptif di Warnet Kelurahan.
- Hamidi. 2010. *Teori komunikasi Dan Strategi Dakwah*. Malang : UMM Press.
- Littlejohn, S, W., Foss, K, A., dan Oetzel, K, G. 2017, *Theories of Human Communication*. Eleventh Edition. Long Grove, Illinois, United States: Waveland Press, Inc
- Lofland dan Lofland dikutip oleh Dr.Lexy J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, bandung : Rosdakarya, 2006
- Kriyantono, Rachmat. 2009. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Perdana Media Group.
- Mulyana, Deddy. 2014. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Cetakan ke 18. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya,
- Moleong, Lexy. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Miles M.B, Huberman A.M, dan Saldana,J. 2014. *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*, Edition 3.
- Neuman, W. L. (2003). *Social Research Methods: Qualitative dan Quantitative Approaches*. (h. 103, 332). USA: Person
- Rickhet, Gert, Hans Strohner, dan Constanze Vorwerg. 2008. *The Concept of Communicative Competence*. Di dalam Rickhet, Gert and Hans Strohner Handbook of Communication Competence. Berlin.The Deutsche Nationalbibliothek.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D*. Bandung : Alfabeta.

Satori, Djam'an dan Komariah, Aan, 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta

Tesis, Jurnal, Artikel

Amalia, A. & Sa'adah, 2020. *Dampak Wabah Covid-19 Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar Di Indonesia*. Jurnal Psikologi. Vol 13, No 2.

Cahyono,A,S 2020., *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia*. (<http://journal.unita.ac.id> - Article Text 148-1-10-20170314 (1).pdf).

Ariantoro, Tri Rizqi. 2016. *“Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar.”* JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas) 1(1).

Baber, H. 2020. *Determinants of students' perceived learning outcome and satisfaction in online learning during the pandemic of Covid 19*. Journal of Education and e-Learning Research, 7(3), 285-292.

Baron, R.M. & Kenny, D.A. (1986). *The moderator-mediator variable distinction in social psychological research: conceptual, strategic, and statistical considerations*. Journal of Personality TIAHJONO 36 JURNAL PSIKOLOGI and Social Psychology, 51 (6): 1173- 1182.

Burhan, E. 2020. *Coronavirus yang Meresahkan Dunia*. Journal of the Indonesian Medical Association Majalah Kedokteran Indonesia. Vol 70 No 2.

Charlton, J. P., & Danforth, I. D. W. 2007. *Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing*. Computers in Human Behavior, 23, 1531-1548.

Darwis, M, Amri Khairul, & Reymond, H. 2020. *Dampak dari Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Usia 15–18 Tahun di Kelurahan Kayoubun*. Ristekdik (Jurnal Bimbingan dan Konseling). Vol 5, No.2

Dede. 2018. *Pengaruh Komunitas Virtual Terhadap Minat Beli Online Pada Grup Facebook Bubuhan Samarinda*. eJournal Ilmu Komunikasi, 6(1); 143-157

Diah Handayani,et.al. 2020. *Penyakit Virus Corona 2019*. Jurnal Respirologi Indonesia. Vol 40.

Eryzal Novrialdy, 2019., *Dampak dan Pencegahannya Online Game Addiction in Adolescents: Impacts and its Preventions*. Buletin Psikologi ISSN 0854-7106

(Print) 2019, Vol. 27, No. 2, 148 – 158 ISSN 2528-5858 (Online)
DOI: 10.22146/buletinpsikologi.47402 <https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi>
148 Buletin Psikologi Kecanduan Game Online pada Remaja Prodi S2 Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

- Fajri, C. (2012) *Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia*. 2012
Jurnal Komunikasi, Volume 1, Nomor 5, Juli 2012.
- Gaol, T. L. (2012). *Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Teknik Universitas Indonesia*. (Skripsi) Universitas Indonesia, Jakarta.
- Ghuman, D., & Griffiths, M. D. (2012). *A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play and social interactions among players*. International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning, 2(1), 13–29.
- Hanum, K. (2015). *Aktivitas Game Online Siswa SD (Kelas 3-6) (Studi Deskriptif Di Warnet Kelurahan Gunung Anyar Kota Surabaya)*. AntroUnairdotNet, Vol.IV/No.2.
- Handayani, Diah, dkk. 2020. *Penyakit Virus Corona 2019*. Jurnal Respirologi Indonesia. 40(2): 119-129.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). *Pembelajaran Pada Masa Pandemi COVID-19*. JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan, 22(1), 65–70. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>
- Pamungkas, H. W. 2014., *Interaksi Orang Tua Dengan Anak Dalam Menghadapi Teknologi Komunikasi Internet (Studi Pada SMA Rahadi Usman)*. Jurnal Tesis PMIS Untan – Prodi Sosiologi – 2014. Magister Ilmu Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Irawan, C, H dan Permassanty, T, D. 2018. *Proses Penetrasi Sosial Antar Pemain Pada Game Mobile Legends*. VOL. 6 NO. 2. LONTAR: JURNAL ILMU KOMUNIKASI.
- Imanuel, N. 2009. *Gambaran Profil Kepribadian pada Remaja yang Kecanduan Game Online dan yang Tidak Kecanduan Game Online*. Skripsi dipublikasikan. Depok: Fakultas Psikologi UI.
- Indriansyah, D. 2014. *Pola Komunikasi Antarpribadi Pecandu Game Online Anak Usia Sekolah Menengah Pertama Dengan Orangtua*. Skripsi. Jakarta. Universitas Prof. Dr. Moestopo (Beragama).

- Irawan, C, H dan Permassanty, T, D. 2018. *Proses Penetrasi Sosial Antar Pemain Pada Game Mobile Legends*. VOL. 6 NO. 2. LONTAR: JURNAL ILMU KOMUNIKASI.
- Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. (2015). *Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling*. *Konselor*, 4(4), 200-207.
- Jenab & Adeng Hudaya, 2015., *Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Sman 1 Cileungsi* . Research and Development Journal Of Education Vol. 2 No. 1 Oktober 2015 ISSN 2406-9744
- Kusumawardani, P. S. 2015. *Title of Online Game as Behavior Pattern (Descriptive Study About Social Interaction of Gamers Clash of Clans in Indo Spirit Clan)*. *AntroUnairdotNet Journal* Vol 4.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P.& M., Peter, J. 2009. *Development and validation of a game addiction scale for adolescents*. *Media Psychology*, 12 (1), 77-95. doi: 10.1080/15213260802669458 (diakses Maret 2012).
- Murdiani, T, Hermawati, T, & Nugraha, P. 2021. *Self-Disclosure in Finding Dating Partners among Users of Online Game Application*. *International Journal of Social Science and Human Research*. Volume 04. <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v4-i3-16>
- Noya, M, & Salomor, J. 2021. *Dampak Kecanduan Game Online Mahasiswa Bimbingan dan Konseling (Studi Tentang Kebiasaan Mahasiswa Bermain Game Online di Universitas Hein Namotemo)*. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan*. Volume 05 Number 01.
- Nesha Nurdilla, Arneliwati, Veny Elita, 2018., *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Remaja*. *JOM FKp*, Vol. 5. No. 2 (Juli-Desember) 2018. Fakultas Keperawatan Universitas Riau
- Nikie Rizka Eagle Oktasella, 2019., *Dampak Negatif Game Online Bagi Anak*.
- Pamungkas, H, W 2014., *Interaksi Orang Tua Dengan Anak Dalam Menghadapi Teknologi Komunikasi Internet (Studi Pada SMA Rahadi Usman)* . *Jurnal Tesis PMIS Untan – Prodi Sosiologi – 2014*. Magister Ilmu Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak. ISSN 2477-1686 Vol.5 No. 14 Juli 2019. Fakultas Psikologi, Universitas YARSI.
- Rahmad Nico Suryanto, 2015., *Dampak Positif Dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar*. *Jom FISIP* Volume 2 No. 2 – Oktober 2015.

- Ruby Anggara Pratama, Efri Widiyanti, Hendrawati, 2020., *Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan* . JNC - Volume 3 Issue 2 June 2020.
- Sadikin, A, & Hamidah, A. (2020). “*Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19.*” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* 6(2):214–24
- Sariyanto, 2019., *perilaku komunikasi pecandu game online di kota pangkalan kerinci kabupaten pelalawan* . *Jom fisip* Vol. 6: Edisi I Januari – Juni 2019.
- Sears, D. O., Taylor, S. E., & Peplau, L. A. (1985). *Social Psychology* (5 ed.). (M. Adryanto, Ed.) Erlangga.
- Sianturi, E. 2014. “*Sistem Pakar Diagnosa Gejala Kecanduan Game Online Dengan Menggunakan Metode Certainty Factor*”, *Jurnal Pelita Informatika Budi Darma*, VII.3
- Surbakti, K. (2017). *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*. *Jurnal Curere* Vol. 01, No. 01. p-ISSN : 2597-9507 | e-ISSN: 2597-9515.
- Susilo, Adityo C, dkk (2020). *Coronavirus Disease 2019: Tinjauan Literatur Terkini*. *Jurnal Penyakit Dalam Indonesia*. Vol.7 No.1 Maret 2020. No. 2, April 2020. Perhimpunan Dokter Paru Indonesia.
- Syahran, R. (2015). *Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya*. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling*. 1. 84.
- Weinstein, A.M. (2010). *Computer and Video Game Addiction a Comparison Between Game Users and Non Game Users*. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 268–276. Doi: 10.3109/009529902010491879.
- Yusuf, A, Krisnana, I, & Ibrahim, A (2019). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Komunikasi Interpersonal dan Interaksi Sosial Remaja*. *Psychiatry Nursing Journal (Jurnal Keperawatan Jiwa)*. Vol 1, No 2.
- Yee, N. (2006). *The Demographics, Motivations, and Derived Experiences of Users of Massively-Multi-user Online Graphical Environments*. : *Teleoperators and Virtual Environments*. 15, 309-329. (Online), (<http://www.nickyee.com/daedalus>, diakses November 2016).
- Yuliana. (2020). *Corona virus diseases (Covid-19) Sebuah tinjauan literature*. *Wellness and Healthy Magazine*. Vol 2, No 1.

Young, K. S. (2009). *“Understanding Online Gaming Addiction and Treatment issues for adolescents”*. The American Journal of Family Therapy. 37: 355-372.

Internet

Ariska Puspita Anggraini, 2020., *4 Bahaya Game Online untuk Kesehatan, dari Kecanduan hingga Obesitas*. Kompas.com - 25/01/2020, <https://health.kompas.com/read/2020/01/25/073300368/4-bahaya-game-online-untuk-kesehatan-dari-kecanduan-hingga-obesitas?page=all>.
Android: <https://bit.ly/3g85pkA>; iOS: <https://apple.co/3hXWJ0L> Kompas.com
Android: <https://bit.ly/3g85pkA>

Aziz, A. (2018). *Kecanduan game online, 10 anak Banyumas alami gangguan mental*. Diakses 9 Desember 2021, dari <https://www.merdeka.com/peristiwa/kecanduan-game-online-10-anak-dibanyumas-alami-gangguanmental.html>.

Bayu, D. J. (2021). *Masa Depan Cerah Gim Online di Indonesia*. Diakses pada 8 Juni 2021 dari <https://katadata.co.id/ariayudhistira/analisisdata/60bd726285611/masa-depan-cerah-gim-online-di-indonesia>.

BBC. (2020, Maret 11). *Coronavirus confirmed as pandemi by World Health Organization*. Retrieved from <https://www.bbc.com/news/world-51839944>.

Rokom, 2018., *Inilah Dampak Kecanduan Game Online*. Redaksi Sehat Negeriku Sehatlah Bangsa.saku.diakses pada [02 Agustus 2018](https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20180706/4226605/inilah-dampak-kecanduan-game-online/).
<https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20180706/4226605/inilah-dampak-kecanduan-game-online/>

Karta Raharja Ucu, 2021., *Game Online Bikin Kecanduan, Masa Depan Bangsa Terancam*. REPUBLIKA.CO.ID
<https://www.republika.co.id/berita/qwp7ny282/game-online-bikin-kecanduan-masa-depan-bangsa-terancam> . Jumat 23 Jul 2021 19:50 WIB

Reyvan Maulid Pradistya, 2021., *Teknik Pengolahan Data Kualitatif*. Dqlab volume 2 series 10. <https://www.dqlab.id/teknik-triangulasi-dalam-pengolahan-data-kualitatif>.

Rania, D. (2018). *7 kematian tragis gara-gara kecanduan game online. Mirisnya kejadian seperti ini makin sering terjadi*. Diakses Desember

2021, dari <https://www.hipwee.com/feature/7-kematian-tragis-gara-gara-kecanduangame-mirisnya-kejadian-seperti-inimakin-sering-terjadi/>

Tribun Style, 2018., *Menurut Ilmu Psikologi Ada 6 Jenis Kesendirian*. Artikel Life. Tribun Style.com. <https://today.line.me/id/v2/article/ZEoB8j>

West, R., & Turner, d. L. (2014). *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi*. Jakarta: Salemba Humanika. Website: Aninsi, N. 2021. di Akses pada 1 Oktober 2021.
<https://katadata.co.id/safrezi/digital/61571f8cc46f2/game-nomor-1-di-indonesia-dengan-pengunduh-terbanyak-di-playstore>

