

DAFTAR PUSTAKA

- Alif harsan, 2011. *Jago Bikin Game Online*. Jakarta: Media Kita.
- Ariantoro, Rizqi Tri. 2016. Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *Jurna Curere* 1 (1).
- Buungin Burhan ,*Sosiologi Komunikasi* (Jakarta:Prenada Media Group).
- Devito Jhosep A. 1997.*Komunikasi Antar Manusia*. Jakarta: Profesional Book
- Dodi Limas, 2015 *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka ilmu).
- Irianto agus, 2018 *komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak remaja serta identitas diri remaja*, sumatra barat:universitas negeri padang.
- Fanani lutfi, 2019 *analisis faktor-faktor yang memengaruhi minat pemain dalam Permainan MOBA*”jurnal ,Vol. 3 No. 3.
- Freeman, C. B, 2008. “*Internet Gaming Addiction*”. The Journal for nurse practitioners-JNP. Amerika Collage of Nourse Practitioners doi: 10.1016/j.nupra. 2008.10.006.
- Harun, Rochjat. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif untuk Pelatihan*. Bandung: Mandar Maju.
- Hidayat, Dasrun. 2012. *Komunikaasi Antarpribadi dan Medoanya*, (Yogyakarta: Graha Ilmu)
- Junita, Ike. 2005. *22 Prinsip Komunikasi Efektif untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak*, (Bandung:Simbiosis Rekatama Media)
- M. Noor, Rohinah. 2009. *Orang Tua Bijaksana, Anak Bahagia*. Jakarta: Katahati
- Mufadhhal barseli.”*the concept of student interpersonal communication*” jurnal Vol 3 No 1.

- Moleong J lexy, 1992 *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* (Bandung: Remaja Rosdakarya).
- Novrialdy, Eryzal, 2019 *kecanduan game online pada remaja dampak dan pencegahannya*. Padang : universitas negeri padang.
- Oktavia fenny, 2016 “*upaya komunikasi interpersonal kepala desa dengan PT. Bukit borneo*”, jurnal Vol 4 No 1.
- Pratama agus, 2014 *game adventure misteri kotak pandora*”, jurnal telematika. Vol 7 no 2 (purwokerto, AMIKOM)
- Retnoningsih Ana, Suharso. 2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: CV Widyakarya
- Sapril, 2018 “*komunikasi interpersonal pustakawan*”. Jurnal Iqra vol 05 no 01.
- Santoso dwi riky yohanes; Jusuf Tjahjo Purnomo, 2017. “*Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja*”. Jurnal, vol 4, no 1 (1, Januari-Juni).
- Soyomukti, Nurani. 2012. *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Soejipto, 2007. *Berbagai macam adiksi dan penatalaksanaannya*, psikologi Journal. Vol. 23. No. 1. Indonesia: Anima
- Sugiyono, 2014 *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta).
- Sugiyono, 2008 *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta).

Sujarweni, V Wiranata. 2004. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru

Pers

Ulfa, Mimi. 2017. “*Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Road Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*”, *Journal Sosiologi* Vol. 4 No. 1.