

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Zikri, U. S. (2020). Perilaku Komunikasi Mahasiswa Pegiat *Game* Online.
- Aulia, S. R. (2022). Hubungan Sensation Seeking Dengan Kecanduan Mobile Legend Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara. 101.
- Dewi, R. S., Andari, T. W., Rasyid, M. B., & Putra, R. C. (2018). Ekstraksi Faktor Kompleksitas *Game* Menggunakan Metode Function Points. *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi* , 115.
- Firdaus, Y. E. (2018). Pengaruh Kecanduan *Game* Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna *Game* Online. 172.
- Furqan, S. (2020). Model Komunikasi Mahasiswa Pemain *Game* Online Free Fire.
- Griffin, E. (2005). *Pandangan Pertama Pada Teori Komunikasi*. New York: McGraw-Hill.
- Kurnia, E. (2019). Pola Komunikasi Mahasiswa *Gamers* (Studi Pada Mahasiswa Sosiologi Di Universitas Negeri Makassar). 4.
- Kusumawardani, S. P. (2015). *Game* Online Sebagai Pola Perilaku. *Jurnal Kinesik*, 156-163.
- Martono, K. T. (2015). Pengembangan *Game* Dengan Menggunakan *Game Engine Game Maker*.
- Minza, S. T. (2018). Strategi Mempertahankan Hubungan Pertemanan Lawan Jenis pada Dewasa Muda.
- Moleong, L. J. (2017). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2010). *Ilmu komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Paramitha, A., Tanuwijaya, S., & Natakoesoemah, S. (2021). Analisis Motif Dan Dampak Penggunaan Aplikasi Tinder . *Jurnal Komunikasi Dan Kajian Media*, 187-204.
- Patton, M. Q. (2002). Qualitative Evaluation Checklist. *Evaluation Checklist Project*, 1-18.
- Permassanty, T. D. (2018). Proses Penetrasi Sosial Antar-pemain Pada *Game* Mobile Legends. 30.
- Purnama, J. (2019). Komunikasi Interpersonal pada *Game* Online (Studi deskriptif Kualitatif Komunikasi Interpersonal pada Pemain *Game* Mobile Legends Bang Bang Komunitas Surabaya Jancukers Periode 2018).
- Sarmiati, E. R. (2019). *Komunikasi Interpersonal*. Padang: CV IRDH.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: Alfabeta.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh *Game* Online Terhadap Remaja.
- Tayibnaps , R. G. (20198745). Fenomena *Game* Online dan Pembaruan Teknologi Komunikasi sebagai Media Baru.
- Tuasikal, R. F. (2008). Interpersonal Dengan Agresivitas. 75.
- Wijaya, C. V. (2019). Komunikasi Virtual dalam *Game* Online. 266.
- Awi, M. V., Mewengkang, N., & Golung, A. (2016). Peranan Komunikasi Antar Pribadi dalam Menciptakan Harmonisasi Keluarga di Desa Kimaam Kabupaten Merauke. *e-journal "Acta Diurna,"* 5(2), 1-12.