

DAFTAR PUSTAKA

- Akmarina, Nabilla. (2016). Pengaruh Bermain Game Online terhadap Efektivitas Berkomunikasi dalam Keluarga di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur. <https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/?p=2364>
- Ariffudin, Imam. (2020). Problematika Penggunaan *Game Online*.
- Aqsa, Aidul. 2020. Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Komunikasi Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Alauddin Makassar. Skripsi. Makassar: Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. <https://repositori.uin-alauddin.ac.id/18909/>
- Coralia, Farida. (2013). Peran Komunikasi Orangtua dan Anak Dalam Penanganan Kegemaran Bermain *Game Online*. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/bitstream/handle/11617/3991/A5.pdf?sequence=1>
- Datareportal.com (2023) Digital 2023 : Indonesia. Diakses 12 April 2023. <https://datareportal.com/reports/digital-2023-indonesia>
- Dutasuari, Cintia. 2022. Pengaruh Media Sosial TikTok terhadap Pengungkapan Diri/*Self Disclosure* Remaja Kota Semarang (Studi pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Dian Nuswantoro Angkatan 2019). Skripsi. Semarang: Universitas Katolik Soegijapranata Semarang <http://repository.unika.ac.id/31248/>
- EA SPORTS FIFA MOBILE. Diakses pada 1 Agustus 2023. Dari <https://www.ea.com/en-gb/games/fifa/fifa-mobile>
- Ernawati & Suldani. (2020). Perubahan Perilaku Komunikasi Kaum Perempuan Pengguna Instagram *Stories* di Kota Makassar. <https://journal.unhas.ac.id/index.php/kareba/article/view/11696>
- Fauzi, Rifqi. (2021). Perilaku Komunikasi Remaja Pengguna *Game Online*. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2336760&val=22487&title=Perilaku%20Komunikasi%20Remaja%20Pengguna%20Game%20Online>
- Fhadila, Dwi Kenny. (2017). Menyikapi Perubahan Perilaku Remaja. <https://jurnal.iicet.org/index.php/jpgi/article/view/220>
- Firdaus, dkk. (2018). Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna *Game Online*. <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/jrtap/article/view/1808>
- Gani, Alcianno. (2018). Pengenalan Teknologi Internet Serta Dampaknya. <https://journal.universitassuryadarma.ac.id/index.php/jsi/article/view/49>
- Giandi, dkk. (2012). Perilaku Komunikasi Pecandu *Game Online* dengan Menggunakan *Game Online*. <http://jurnal.unpad.ac.id/ejournal/article/view/901>
- Hasan, Laila. 2017. Perilaku Komunikasi Mahasiswa Melalui Media Sosial Facebook (Suatu Penelitian yang Dilakukan pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Gorontalo). Skripsi. Gorontalo : Universitas Negeri Gorontalo. <https://repository.ung.ac.id/skripsi/show/291411017/perilaku-komunikasi-mahasiswa-melalui-media-sosial-facebook-suatu-penelitian-yang->

[dilakukan-pada-mahasiswa-ilmu-komunikasi-fakultas-ilmu-sosial-universitas-negeri-gorontalo.html](http://id.techinasia.com)

- Id.techinasia.com. (2016) Review FIFA Mobile – Game Free-to-Play Terbaik bagi Penggila Bola. Diakses pada 12 April 2023. <https://id.techinasia.com/review-fifa-mobile>
- KBBI Daring. Perilaku. Diakses pada 8 Mei 2023. Dari <https://kbbi.web.id/perilaku>
- KBBI Daring. Teknologi. Diakses pada 12 April 2023. Dari <https://kbbi.web.id/teknologi>
- Kurnia, Eka. 2019. Pola Komunikasi Mahasiswa *Gamers* (Studi pada Mahasiswa Sosiologi di Universitas Negeri Makasar). <http://eprints.unm.ac.id/14696/>
- Kurniati, Desak Putu Yuli. (2016). Modul Komunikasi Verbal dan Non Verbal. Bali: Universitas Udayana https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_pondidikan_dir/a3a4fc3bf4ad19b0079f4a31c593398b.pdf
- Kusumawati, Tri. (2016). Komunikasi Verbal Dan Nonverbal. https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwj35KPfu5eAAxU4bGwGHXlvAFYQFn_oECBQQAQ&url=http%3A%2F%2Fjurnal.uinsu.ac.id%2Findex.php%2Fal-irsyad%2Farticle%2Fdownload%2F6618%2F2912&usq=AOvVaw1GHBpBcBgt4poSvw6tFsJa&opi=89978449
- Nikmah, Laily Faridatun. (2015). Hubungan Antara Kecanduan Game Online dengan Motivasi Belajar pada Siswa Laki-Laki kelas VII SMPN 13 Malang. Skripsi. Malang : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. <http://etheses.uin-malang.ac.id/905/>
- Nurlaela, Asti. (2014). Peranan Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran Geografi Dalam Menumbuhkan Sikap dan Perilaku Keruangan Peserta Didik. <https://ejournal.upi.edu/index.php/gea/article/view/3361/2356>
- Muharman & Wahyuni. (2019). Perilaku Komunikasi Pengguna Media Sosial Tantan Dalam Menjalani Relasi Pertemanan (Studi Pada Mahasiswa Universitas Syiah Kuala Banda Aceh). <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/peurawi/article/view/5861/3667>
- Paramithasari & Kartika. (2017). Lima Kualitas Sikap Komunikasi Antar Pribadi oleh *Unit Customer Complaint Handling PT BNI Life Insurance*. <https://journal.univpancasila.ac.id/index.php/coverage/article/view/1117/713>
- Prasetya, dkk. (2020). Pengaruh Penggunaan *Game Online Mobile Legend* terhadap Perilaku Komunikasi Siswa SMA Negeri 1 Kendari. <http://ojs.uho.ac.id/index.php/KOMUNIKASI/article/view/10388/7320>
- Saragih & Ayu. (2016). Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan *Games Online* pada Dewasa Awal. https://onsearch.id/Record/IOS2352.article-734?widget=1&repository_id=2439
- Sari. Nuvita. 2021. Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Keseharian Remaja (Studi Pada Remaja Pemain Game Online Free Fire DI SMA Negeri 1 Kalidawir Tulungagung). Skripsi. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang. <https://eprints.umm.ac.id/76591/>

- Skor.id (2022) Lebih Dekat dengan FIFA Mobile Community Indonesia. Diakses pada tanggal 12 April 2023. <https://skor.id/post/lebih-dekat-dengan-fifa-mobile-community-indonesia-01411404>
- Surbakti, Krista. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20>
- Syafi & Dayanti. (2020). Pengaruh Mengakses *Game Online Mobile Legends* terhadap Perilaku Komunikasi dalam Bersosialisasi Remaja di Kota Batam. https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/scientia_journal/article/view/2306
- Yanti & Rahman. (2016). Pengaruh Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Di Kelas VII SMP Negeri 1 Peudada. <http://jfkkip.umuslim.ac.id/index.php/jupa/article/view/183>
- Yolanda, Agnes. (2017). Pengaruh Profitabilitas dan Aktivitas Terhadap Pertumbuhan Perusahaan Yang Terdaftar di Jakarta Islamic Index (JII) Tahun 2013-2015. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/1211/1/Agnes%20Yolanda.pdf>
- Rakhmat, Jalaluddin. (2017). Psikologi Komunikasi. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Yohana. (2012). Perilaku Komunikasi Verbal Dan Nonverbal Anak Tunagrahita. <https://bppkibandung.id/index.php/jpk/article/view/709>