

DAFTAR PUSTAKA

- Adison, J., & Suryadi, S. (2020). Peranan Keluarga Dalam Membentuk Kedisiplinan anak kelas VII di SMP Negeri 1 Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(6), 1131-1138. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i6.213>
- Ajzen, I. (2005). Attitudes, personality, and behavior. New York: Open University Press. Retrieved from <https://psicoexperimental.files.wordpress.com/2011/03/ajzeni-2005-attitudes-personality-and-behaviour-2nd-ed-open-university-press.pdf>
- Anggraeni, P. N., Syafa Herdiani, Tin Rustini, & Muh. Husen Arifin. (2022). Pengaruh Kemajuan Teknologi Komunikasi Terhadap Perkembangan Sosial Anak. *Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 14(1), 144–147. <https://doi.org/10.37304/jpips.v14i1.4743>
- Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia. *Jurnal Publiciana*, 9(1), 140–157. <https://doi.org/10.36563/publiciana.v9i1.79>
- Chaplin, J. P. (1995). Kamus lengkap psikologi.
- 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(3), 1531–1548. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2005.07.002>
- Dewi, N. P. (2014). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Surakarta. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/31789>
- Dissing, A. S., Jørgensen, T. B., Gerds, T. A., Rod, N. H., & Lund, R. (2019). High Perceived Stress And Social Interaction Behaviour Among Young Adults. A Study Based On Objective Measures Of Face-To-Face And Smartphone Interactions. *PloS one*, 14(7), e0218429. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0218429>
- Ependi, D., Putra, R. A., & Ninawati, D. (2022). Intensitas Penggunaan Game Online terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Journal of Islamic Guidance and Counseling*, 1(03), 173–181. <https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/istisyfa/article/view/8798/4242>
- Fauziah, E. R. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja. *Ejournal Ilmu Komunikasi*, 1(3), 1-16. [http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/07/ejournal%20eka%20RF%20\(07-01-13-03-45-59\).pdf](http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/07/ejournal%20eka%20RF%20(07-01-13-03-45-59).pdf)
- Febrina, C. L. (2014). Pengaruh Intensitas Bermain Game On-Line Terhadap Agresivitas Siswa. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 9(1), 28–35. <https://doi.org/10.21009/JIV.0901.4>

- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappell, D. (2004). Online Computer Gaming: A Comparison Of Adolescent And Adult Gamers. *Journal of Adolescence*, 27(1), 87–96. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.007>
- Haqq, T. A. (2016). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Remaja Awal Di Warnet “A, B Dan C” Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. (*Skripsi*). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. <http://etheses.uin-malang.ac.id/3763/>
- Herlambang, Y. (2014). Participatory Culture Dalam Komunitas Online Sebagai Representasi Kebutuhan Manusia. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi*, 1(2), 26–34. <https://doi.org/10.38204/tematik.v1i2.45>
- Irianto, A., Wisnu, A., Aprilli, D., Hermawan, H. and Immanuel, V. (2019) “Game Online Dan Pengaruhnya Terhadap Komunikasi Dalam Keluarga (Studi Kasus Tambakbayan Yogyakarta)”. *Sebatik*, 23(2), pp. 381-386. <https://jurnal.wicida.ac.id/index.php/sebatik/article/view/786>
- Kasi, K. K. (2017). Types of Social Interaction. <https://www.sociologylearners.com/types-of-social-interaction/#:~:Text=Direct%20or%20Physical%20Social%20Interaction,-Direct%20interaction%20is&text=It%20requires%20the%20involvement%20of,Physical%20or%20direct%20social%20interaction>
- KBBI. 2016. Pada KBBI Daring. Diakses pada 5 Agustus 2023, dari <https://kbbi.web.id/intensitas>
- Kurniawan, A. A., Kuryanto, M. S., & Ermawati, D. (2023). Hubungan Frekuensi Bermain Game Mobile Legend terhadap Tingkat Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(5), 3624–3632. <https://doi.org/10.54371/jljp.v6i5.1989>
- Layn, A. H. (2022). Pengaruh Intensitas Bermain game Online Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Pada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Angkatan 2018-2019 IAIN Salatiga. (*Skripsi*). Universitas Islam Negeri Salatiga. <http://e-repository.perpus.uinsalatiga.ac.id/id/eprint/14620>
- Lewis, M., & Feiring, C. (1981). Direct and indirect interactions in social relationships. *Advances in Infancy Research*, 1, 129–161. <https://psycnet.apa.org/record/1982-30033-001>
- Liedfray, T., Waani, F. J., & Lasut, J. J. (2022). Peran Media Sosial Dalam Mempererat Interaksi Antar Keluarga Di Desa Esandom Kecamatan Tombatu Timur Kabupaten Minahasa Tenggara. *Jurnal Ilmiah Society*, 2(1). <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jurnalilmiahsociety/article/view/38118>
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Konseling: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 103–118. <https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>

- Mathias, N. (2021, December 28). Bedanya Interaksi Offline dan Online. <https://www.qubisa.com/microlearning/bedanya-interaksi-offline-dan-online>
- Nasution, N., Sagala, N. S., & Ritonga, S. H. (2022). Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja Di Lingkungan 4 Kelurahan Hutasuhut Kecamatan Sipirok. *Jurnal Kesehatan Ilmiah Indonesia*, 7(2), 127–131. <http://dx.doi.org/10.51933/health.v7i2.900>
- Nugroho, A. A. S. (2020). Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja di SMKI Yogyakarta. (Skripsi). Universitas Alma Ata Yogyakarta. <http://elibrary.almaata.ac.id/2120/>
- Nursyihab, M. R. (2023). Role Play (RP) dalam GTA V: Permainan dan Kenyataan. <https://www.beritatokoh.com/idea/5859229328/role-play-rp-dalam-gta-v-permainan-dan-kenyataan?page=2Bermain-Role-Play-Rp-Saat-Permainan-Yang-Menyenangkan-Terlalu-Diluar-Batasan>
- Pramudya, D. E., Priharsari, D., & Perdanakusuma, A. R. (2022). Analisis Pengaruh Kedekatan Anggota Komunitas Online yang Berdampak pada Hubungan di Dunia Nyata melalui Penggunaan Teknologi. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(2), 891–898. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/10642>
- Pratidina, N. D., & Mitha, J. (2023). Dampak Penggunaan Media Sosial terhadap Interaksi Sosial Masyarakat: Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 23(1), 810. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v23i1.3083>
- Putri, T. (2022). Apa itu GTA V Roleplay dan Tips Cara Bermainnya! <https://Duniagames.Co.Id/Discover/Article/Apa-ltu-Gta-v-Roleplay-Dan-Tips-Cara-Bermainnya>
- Safitri, S. S. (2020). Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 364–376. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i2.533>
- Sarwono, S. W. (2019). Pengantar psikologi umum. Jakarta: Rajawali Pers.
- Septia, Z. E. (2018). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Komunitas Game Ingress di Bandung. (Skripsi). Universitas Diponegoro. <http://eprints.undip.ac.id/63232/>
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). Dasar Metodologi Penelitian. Sleman Yogyakarta: Literasi Media Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=QPhFDwAAQBAJ&pg=PA131&dq=siyoto+dan+sodik&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwilgunMuJnmAhUBdCsKHXnoAegQ6AEIMDAB#v=onepage&q=siyoto%20dan%20sodik&f=false>
- Soekanto, S., & Sulistyowati, B. (2013). Sosiologi Suatu Pengantar (Edisi Revisi). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

- Sunandar, D. (2017). Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Perilaku Konsumsi Pangan Ubi Kayu Singkong Studi Kasus: Kampung Cireundeu, Kelurahan Lewigajah, Kecamatan Cimahi. (*Skripsi*). Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/55073>
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online terhadap Remaja. *Jurnal Ilmiah Curere*, 1(1), 28–38. <http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>
- Thendy, T. (2021). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Di Smartphone Dengan Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. (*Skripsi*). Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. <http://repository.unika.ac.id/id/eprint/24544>
- Walgito, B. (2007). Psikologi Sosial (Suatu Pengantar) Edisi Revisi. Penerbit Andi. Yogyakarta.
- Worth, N. C., & Book, A. S. (2014). Personality And Behavior In A Massively Multiplayer Online Role-Playing Game. *Computers in Human Behavior*, 38, 322–330. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.06.009>

