

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardanareswari Ayu Pitaloka, 2013, *Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen)*, Jurnal.
- Anggi Pratiwi, 2010, *Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa*, Online, diakses pada 11 Agustus 2022, pukul 20.0 WIB, <http://www.scribd.com/doc/70344195/MakalahGame-Online-lik>.
- Baskoro, Y. T., 2021, *Perilaku komunikasi pemain game online point blank selama pandemi Covid-19 di Desa Selopuro Blitar*. [http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/52008%0Ahttp://digilib.uinsby.ac.id/52008/2/YusufTriBaskoro\\_B05217063.pdf](http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/52008%0Ahttp://digilib.uinsby.ac.id/52008/2/YusufTriBaskoro_B05217063.pdf)
- Bertens, K. (2013). *Etika (Edisi Revisi)*: K. Bertens. pt kanisius.
- Dara Malahayati, 2012, *Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game dengan Tingkat Motivasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah*, (Skripsi Sarjana, Fakultas Ilmu Keperawatan).
- Ernawati, Ursula. 2004. *Pedoman Lengkap Kesekretarisan*, Yogyakarta:Graha Ilmu
- Hardjana, A. (2003). *Komunikasi intrapersonal dan interpersonal*. kanisius.
- Kesatrian 1, S. (2018). *Sejarah—SMA Kesatrian 1 Semarang*. SMA Kesarian 1. <http://smakesatrian1semarang.sch.id/sejarah>
- Lexy J. Moleong, 2006, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, Bandung:PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Muhamad Mufid, 2009, *Etika dan Filsafat Komunikasi*, Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Nurul Jannah, 2015, Vol. 4, *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Motivasi Siswa Dan Implikasinya Terhadap Bimbingan Dan Konseling*.

- Padang Ekspres, dalam Nurul Jannah, Mudjiran & Nirwana, H., 2015, Vol. 4 No.4., *Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling*.
- Ridwan Syahrani, 2015, *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya, Psikologi Pendidikan dan Konseling*.
- Rahmawati, D., Mulyana, D. & Amar, B. R. (2020). *Kecanduan game online: Telaah hasil penelitian I*.
- Sedarmayanti. (2005). *Tugas dan Pengembangan Sekretaris.*, Bandung; Mandar Maju.
- Siti Yuyun Rahayu, *Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang*.
- Suharsimi Arikunto, 2002, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta:Rineka Cipta.
- Uud Wahyudin, 2016, *Etika Komunikasi Di Media Sosial*, Bandung: Prosiding Seminar Nasional Komunikasi.
- Young & Abreu dalam, Nurul Jannah, 2015, Vol. 4, No. 4, *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Motivasi Siswa Dan Implikasinya Terhadap Bimbingan Dan Konseling*.
- simatupang, R., & Sinaga, M. (2020). *Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Astenopia*. deepublish
- Simatupang, R., Sinaga, M. (2022). *Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Astenopia pada Pelajar*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Bertens, K. (2013). *Etika (Edisi Revisi)*: K. Bertens. pt kanisius.  
<https://www.belbuk.com/etika-edisi-revisi/produk/2909>
- Giandi, A. F., Mustikasari, F., & Arifin, H. S. (2012). Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online dengan Menggunakan Game Online. *Students e-Journal*, 1(1), Article 1. <http://jurnal.unpad.ac.id/ejournal/article/view/901>

- Hardjana, A. (2003). *Komunikasi intrapersonal dan interpersonal*. kanisius.  
<https://elibrary.bsi.ac.id/readbook/201840/komunikasi-intrapersonal-dan-interpersonal>
- Kesatrian 1, S. (2018). *Sejarah—SMA Kesatrian 1 Semarang*. SMA Kesarian 1.  
<http://smakesatrian1semarang.sch.id/sejarah>
- Kusumastuti, A., & Khoiron, A. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif* (- Fitratur Annisya & - Sukarno, Ed.). Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo.  
<http://lib.unnes.ac.id/40372/>
- Miko, T. (2022). PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL PECANDU GAME ONLINE PUBG MOBILE (STUDI PADA MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI FISIP USK). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik*, 7(1), Article 1.  
<https://jim.usk.ac.id/FISIP/article/view/18962>
- Rahmawati, D., Mulyana, D., & Amar, B. R. (2020). *Kecanduan game online: Telaah hasil penelitian I*.
- Romadhon, I., & Supriatno, D. (2017). PENGARUH MEDIA KOMUNIKASI SMARTPHONE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PELAJAR ( Studi Deskripsi Kuantitatif pada pelajar SMK Astra Nawa Ambulu). *Paradigma Madani*, 65–73.
- Rorimpandey, P. A., & Kalangi, J. S. (2016). Perilaku Komunikasi Mahasiswa Pengguna Sosial Media Path (Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fisip Universitas Sam Ratulangi). *Acta Diurna*, 5(3), 1–5.  
<https://www.neliti.com/id/publications/94529/>

Samsunuwiyati, M., & Indieningsih, L. (2006). *Perilaku Manusia: Pengantar singkat tentang psikologi* (Bandung). Pt Refika Aditama.  
[http://library.fip.uny.ac.id/opac/index.php?p=show\\_detail&id=3379](http://library.fip.uny.ac.id/opac/index.php?p=show_detail&id=3379)

Sarwono, J. (2006). *Metode penelitian kuantitatif & kualitatif. 1 Metodologi Penelitian Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Jonathan Sarwono.*  
[https://www.academia.edu/21354427/Metode\\_penelitian\\_kuantitatif\\_and\\_kualitatif\\_Jonathan\\_Sarwono](https://www.academia.edu/21354427/Metode_penelitian_kuantitatif_and_kualitatif_Jonathan_Sarwono)

simatupang, R., & Sinaga, M. (2020). *Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Astenopia.* deepublish. <https://deepublishstore.com/shop/buku-dampak-kecanduan/>

Sugiyono, S. (2020). *Metode penelitian kualitatif* (3 ed.). Alfabeta.  
<http://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=22862>