

## DAFTAR PUSTAKA

- Aulia Firmansyah, Yudi. 2020. "Apa Itu PUBG Mobile." *Esportsnesia*. Retrieved July 27, 2023 (<https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-pubg-mobile/>).
- Indah Rahmawati, Nur, and Sugeng Sutiarmo. 2019. "Pembelajaran Kooperatif Sebagai Model Efektif Untuk Mengembangkan Interaksi Dan Komunikasi Antara Guru Dan Peserta Didik." *Eksponen* 9(2):10–19. doi: 10.47637/eksponen.v9i2.55.
- Juariyah, Juariyah. 2018. "Pengalaman Bermain Video Games Sebagai Kegiatan Leisure Class Middle Lower Remaja Kampung Tanoker." *Mediakom* 1(2):155–75. doi: 10.32528/mdk.v1i2.1575.
- Kurniati, Desak Putu Yuli. 2016. *Modul Komunikasi Verbal Dan Nonverbal*. Vol. 17.
- Miko, Temas, Rahmawati, and Novi Susilawati. 2022. "Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Pubg Mobile (Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fisip Usk)." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah* 7(1):1–11.
- Ndraha, Yanuar Rahmat, and Oce Datu Appulembang. 2020. "Analisis Komunikasi Interpersonal Antara Guru Dan Siswa Dalam Pembelajaran Matematika [an Analysis of Interpersonal Communication Between Teachers and Students in Learning Mathematics]." *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education* 4(1):64. doi: 10.19166/johme.v4i1.2000.
- Padangsidimpuan, Iain, and Iain Padangsidimpuan. 2021. "Stimulasi Verbal Linguistik Anak Melalui Metode Bermain Peran Sakinah Siregar<sup>1</sup> Hayatun Nisak<sup>2</sup> Pendahuluan Sendirinya Sehingga Mengurangi Waktu Anak Untuk Bersosialisasi Dan Bermain." 1(2):227–38.
- Patriana, Eva. 2014. "Komunikasi Interpersonal Yang Berlangsung Antara Pembimbing Kemasyarakatan Dan Keluarga Anak Pelaku Pidana Di Bapas Surakarta." *Journal of Rural and Development* □ Volume V V(2):203.

- Petra, Universitas Kristen, Imanuel Budiarto, Ilmu Komunikasi, Universitas Kristen, and Petra Surabaya. 2009. "Proses Komunikasi Interpersonal Antara Guru Dengan Murid Penyandang Autis Di Kursus Piano Sforzando Surabaya."
- Ramadhani, Ardi. 2019. "Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus Di Warnet Zerowings, Kandela Dan Mutant Di Samarinda)." *EJournal Ilmu Komunikasi* 1(1):136–58.
- Stefanus, Ivander, and Wulan Purnama Sari. 2020. "Komunikasi Verbal Dan Nonverbal Dalam Game Online League of Legends." *Koneksi* 4(2):331. doi: 10.24912/kn.v4i2.8156.
- Watie, Errika Dwi Setya. 2016. "Komunikasi Dan Media Sosial (Communications and Social Media)." *Jurnal The Messenger* 3(2):69. doi: 10.26623/themessenger.v3i2.270.
- Wijaya, Caroline Vinci, and Sinta Paramita. 2019. "Komunikasi Virtual Dalam Game Online (Studi Kasus Dalam Game Mobile Legends)." *Koneksi* 3(1):261. doi: 10.24912/kn.v3i1.6222.
- Xiao, Angeline. 2018. "Konsep Interaksi Sosial Dalam Komunikasi, Teknologi, Masyarakat." *Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika* 7(2). doi: 10.31504/komunika.v7i2.1486.
- Yusuf, Muhammad Fahrudin. 2021. *Pengantar Ilmu Komunikasi Untuk Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (PTKI) Dan Umum.*