

DAFTAR PUSTAKA

Agustria, N. (2022). *PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE S TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI SISWA SMAN 1 X KOTO DIATAS KAB. SOLOK PROVINSI SUMATERA BARAT*.

Khoiri, N. F. (2021). *DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE S TERHADAP PERILAKU TOXIC DISINHIBITION ONLINE (STUDI KASUS DI WARUNG KOPI OURUNG-OURUNG, SIMAN, PONOROGO)*.

Kusumawardani, S. P. (2015). *Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit)*. *Jurnal Antropologi FISIP Universitas Airlangga*, 4(2), 154–163.

Mahyuddin, M. A. (2019). *Sosiologi Komunikasi: (Dinamika Relasi Sosial di dalam Era Virtualitas)*. Penerbit Shofia.

Maryam, E. W. (2018). *Buku Ajar Psikologi Sosial Jilid I*. Umsida Press. <https://doi.org/10.21070/2018/978-602-5914-29-4>

Pirantika, A. (2017). *Adiksi Bermain Game Online Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Bajing 1 Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap*. *Prodi PGSD Universitas PGRI Yogyakarta*.

Rahma, A., & Rini Lestari, S. P. M. Si. (2018). *Interaksi Sosial pada Remaja Kecanduan Game Online* [Karya ilmiah (skripsi)]. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Rani, D. (2018). *Dampak Game Online s: Bang Bang Terhadap Mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area*.

Sri, •, Adiningtiyas, W., & Pd, M. (2017). *PERAN GURU DALAM MENGATASI KECANDUAN GAME ONLINE (THE ROLE OF TEACHERS IN OVERCOMING ADDICTION TO ONLINE GAMES)*. In *Jurnal KOPASTA* (Vol. 4, Issue 1). www.journal.unrika.ac.idJurnalKOPASTA

Surbakti, K. (2017). *PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP REMAJA* Oleh. *Jurnal Curere* |, 01(01).