

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2010). *Fundamentals of Game Design* Second edition. New Riders, California
- Altay. "The First Moba-Aeon Of Strife" <https://mmos.com/editorials/the-first-moba-aeon-of-strife> (akses 19 Juni 2020)
- Ardianto, E. (2019). *Metodologi Penelitian Untuk Public Relation*. Simbiosis Rekatama Media, Bandung.
- Asriwan, Januar Riko. "Hubungan Antara *Trash Talking* Dalam Game Online MMORPG Dan Agresivitas Pada Mahasiswa Di Dunia Nyata." Skripsi Sarjana, Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, 2014.
- Borhany, et.al. "Musculoskeletal Problems In Frequent Computer And Internet Users." *International Journal, Departement of Community Medicine, Karachi Pakistan*, 2018.
- CNN Indonesia. (2020) "Video Gim Bertema Kekerasan Dorong Perilaku Agresif." <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20190320145010-284-379080/video-gim-bertema-kekerasan-dorong-perilaku-agresif> (akses 20 Juni 2020)
- Ghozali, I. (2012). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*. Yogyakarta: Universitas Diponegoro.
- Irwan. "Relevansi Paradigma Positivistik Dalam Penelitian Sosiologi Pedesan" *Jurnal Ilmu Sosial, Program Studi Pendidikan Sosiologi Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan Persatuan Guru Republik Indonesia, Padang*, 2018.
- Jabbar, Tammy Nur Komala. "Hubungan Game Online Terhadap Perilaku Agresif Remaja." Skripsi sarjana, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2014.
- Kaye, K. (2018). Linda Bryce. "Putting The Fun Factor Into Gaming: The Influence of Social Contexts on Experiences of Playing Videogames." *International Journal of Internet Science, Edge Hill University & University of Central Lancashire, United Kingdom*, 2018.
- King, A. (2010). *Psikologi Umum: Sebuah Pandangan Apresiatif jilid 2*. Salemba Humanika, Jakarta.

- Kitchings, W. "Trash Talk Behavior Amongst Collegiate Athletes: An Application of The Theory of Planned Behavior". Skripsi Sarjana, Departement of Educational Psucholog and Learning System Florida State University, Florida, 2015.
- Kniffin, K. (2018). Dylan Palacio. "*Trash Talking and Trolling*." S. C. Johnson College of Business, Dyson School of Applied Economics and Management, New York, 2018.
- Kriyantono, R (2014). Teknik Praktis Riset Komunikasi. Kencana Prenadamedia Group, Jakarta
- Lestari, Dea. "Pengaruh Akun Instagram @hijaberscommunityofficial Terhadap Pengetahuan Syiar Islam Dalam Fashion Hijab Pada Followers Muslimah." Jurnal Online Mahasiswa, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau, Pekanbaru, 2018.
- LittleJohn, S. (2014). Karen A., Teori Komunikasi Edisi 9, Salemba Humanika, Jakarta
- Lopez. "On The Know: Mobile Legends: Bang Bang." <https://criticalindex.net/on-the-know-mobile-legends-bang-bang-flf5a9c5d5ba> (akses 28 Mei 2020)
- Moyer. "Do Violent Video Gamess Trigger Aggresssion." <https://www.scientificamerican.com/article/do-violent-video-games-trigger-aggression/> (akses 28 Mei 2020)
- Moleong, L. (2011). Metodologi Penelitian Kuantitatif Edisi Revisi. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Mulyana, D. (2015). Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar. Remaja Rosdakarya, Bandung
- Muslim. "Varian-Varian Paradigma, Pendekatan, Metode, Dan Jenis Penelitian Dalam Ilmu Komunikasi" Jurnal Ilmu Komunikasi, FSIN Universitas Pakuan, Jakarta, 2015.
- Na, et.al. "The Influence of Game Genre on Internet Gaming Disorder" Journal of Behavioral Addiction Departemen of Psychiatry, Seoul, 2017.
- Nada, I. "Pengaruh Mobile Legends Terhadap Sikap Belajar Sisswa Kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Taman Sidoarjo." Skripsi Sarjana, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Surabaya, 2019.

- Noor, J. (2016). *Metodelogi Penelitian*. Kencana Prenada Media, Jakarta.
- Oktavianti, Eka widiya. "Hubungan Frekuensi Bermain Game Online Terhadap Kemampuan Interaksional Pada Remaja Di Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga." Skripsi Sarjana, Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Dukuwaluh, 2017
- Prayogo, Arif. "Pengaruh Mobile Legends Pada Kemampuan Problem Solving Siswa Kelas VII Di SMP Muhammadiyah 3 Purokerto." Skripsi sarjana, Fakultass Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto, Purwokerto, 2019.
- Rahman, A. (2013). *Psikologi Sosial: Integrasi Pengetahuan Wahyu Dan Pengetahuan Empirik*. Raja Grafindo Persada, Jakarta
- Riyanto, S. (2020). Aglis Andhita Hatmawan. *Metode Riset Penelitian Kuantitatif: Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan eskperimen*. Deepublish, Yogyakarta.
- Sanditaria, Winsen, Siti Yuyun Rahayu Fitri, Ali Mardhiyah. "Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang" *Jurnal Ilmu Keperawatan Universitas Padjajaran, Sumedang*, 2011.
- Sarwono, Sarlito W. (2010). *Psikologi Remaja*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sensor Tower. "Top Chartts: Indonesia - Games." <https://sensortower.com/ios/rankings/top/iphone/indonesia/games?date=2020-06-21> (diakses 28 Mei 2020)
- Sofia, Ari, Maria Goretti Adiyanti. "Hubungan Pola Asuh Otoritatif Orang Tua Dan Konformitas Teman Sebaya Terhadap Kecerdasan Moral" *Jurnal Pendidikan Progresif, FKIP Unila, Lampung*, 2013.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan: R & D*. Alfabeta, Bandung.
- Wahyuni, I. (2014). *Komunikasi Massa*. Graha Ilmu, Yogyakarta Young, K. S., Cristiano, N. (2017). *Kecanduan Internet*. Pustaka Belajar, Yogyakarta