

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Buku Metode Penelitian Kualitatif* (P. Rapanna, Ed.). CV. Syakir Media Press.
- Ambarwati, M., Rahman, A., & Sebelas Maret Surakarta, U. (2022). Trash-Talking Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 5. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/ganaya>
- Ana Yunita. (2024, July 27). *7 Rekomendasi Pondok Pesantren Terbaik di Jakarta, Punya Segudang Prestasi!* Haijakarta.Id.
- Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society Juni, 2022*(1), 31–45.
- Arifin, M. A., Sanjaya Usop, L., Cuesdeyeni, P., Susilawati, R., Suryanata, S., & Umega, U. (2023). Perilaku Toxic Dalam Permainan Online Mobile Legends Bang Bang. *Jurnal Bintang Pendidikan Dan Bahasa*, 1(3). <https://doi.org/10.59024/bhinneka.v1i3.628>
- Arifin, M. A., Usop, L. S., & Cuesdeyeni, P. (2023). *Perilaku Toxic Dalam Permainan Online Mobile Legends Bang Bang*.
- Augina, A. (2020). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, 12(3), 145–151.
- Bismark, F., & Atnan, N. (2020). Analisis Perilaku Komunikasi Antarpribadi Player Game Online Mobile Legends :Bang Bang (Studi Kasus Pada Komunitas Casual Crew di Kota Bandung). *E-Proceeding of Management*, 7(2), 1–12. www.cnbcindonesia.com
- Budi, N. (2019, March 2). *Usia Gamer Bervariasi, Game Mobile Punya Potensi Tinggi Jual Iklan*. Bola.Com.
- Cahaya, R., Budiyono, & Kokotiasa, W. (2021). Dampak game online mobile legends terhadap perilaku remaja. *Antropocene: Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1–7.
- Cahaya Snindya Putri, R., & Kokotiasa, W. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. In *Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora* (Vol. 1, Issue 1). <https://journal.actual-insight.com/index.php/antropocene/article/view/16>
- Chairunisa. (2022, December 17). *Mengenal Game Online: Pengertian, Industri, Sejarah hingga Jenisnya*. Daily Sosial.
- Cristional, A. (2019). Interpersonal Communication Behavior Online Game Addict Case Study on Mobile Legends Bang Bang Online Game Addict in South

Tangerang, Indonesia. *International Conference on IT, Communication and Technology for Better Life*, 53–56.

- Damayani Pohan, D., & Fitria, U. S. (2021). Jenis Jenis Komunikasi. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 2(3), 29–37. <http://pusdikra-publishing.com/index.php/jrss>
- Dan, S., Abie, R. W., & Rosmilawati, S. (2023). Perilaku Toxic Dalam Komunikasi Virtual Di Game Online Mobile Legends: Bang Bang Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Muhammadiyah Palangkaraya. *Umpalangkaraya*, 9(1), 44–48. <https://doi.org/10.33084/restorica.v9i1>
- DeVito, J. A. (2022). *The interpersonal communication book*.
- Firdaus, Y., Pebrianti, Y., & Andriyani, T. (2018). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. *Riset Terapan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya*, 2(2), 169–181.
- Janttaka, N., & Juniarta, W. (2020). Analisis Dampak Game Online Mobile Legends Pada Anak Usia Sekolah Dasar Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tutungagung. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 04(2), 132–141. http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa
- Juwita, A., Alfikri, M., & Kamal, A. (2022). Komunikasi Interpersonal Orangtua dan Anak Pecandu Game Online Di Kota Tanjung Balai. *Sibatik Journal*, 1(12), 2779–2790.
- Kristianty, S., & Maryani, D. (2019). Interpersonal Communications of Parents and Adolescents in tangerang to overcome mobile legends game online addictions. *Advance in Social Science, Education and Humanities Reserach*, 343, 513–519.
- Machfiroh, R., Rahmansyah, A., & Budiman, A. (2020). The Effect of Massively Multiplayer Online Game on Player Behavior. *Journal of Physics: Conference*, 1–4.
- Novianti, I., & Iswary, I. (2023). Convergence Culture In The Practice Of Mobile. *International Review of Humanities Studies*, 8(1), 95–102.
- Obiyanto, A., & Muhaimin. (2022). Motif Bermain Game Online Studi Kasus Pada Remaja Desa Sumpersari Banyuwangi. *Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 2(1), 1–17.
- Prameswari, A. (2019). Strategi Brand Activation Untuk Meningkatkan Brand Awareness (Studi Kasus Event Dextone Goes To School di Sekolah Dasar Negeri 13 Jakarta Utara). *Universitas Bakrie*, 1–100.
- Rafdinal, W., Qisthi, A., & Asrilisyak, S. (2020). Mobile Game Adoption Model: Integrating Technology Acceptance Model and Game Features. *SRIWIJAYA INTERNATIONAL JOURNAL OF DYNAMIC ECONOMICS AND BUSINESS*, 43–56. <https://doi.org/10.29259/sijdeb.v4i1.43-56>

- Rusandi, & Rusli, M. (2020). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Staidimakassar*, 2–13. <http://repository.uin->
- Samsu, S. (2013). Analisis Pengakuan Dan Pengukuran Pendapat Berdasarkan PSAK No. 23 Pada Pt. Misa Utara Manado. *EMBA*, 1(3), 567–575.
- Satria, D. P., Nabila, H., Maulidia, M., & Rasel, M. J. (2021). Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online “Mobile Legends” di Lingkungan Keluarga. *PARAHITA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 41–47. <https://doi.org/10.25008/parahita.v2i2.63>
- Surya, G., Risma, A., Amalia, M., Fathlinnas, M., & Arrumaisyah, A. (2022). The Influence of Online Games on Junior High School Students in North Sumatera Province. *Edumaspul Jurnal Pendidikan*, 6(2), 1–6.
- UMMAH ATHIK HIDAYATUL. (2020). *DAKWAH DIGITAL DAN GENERASI MILENIAL (Menelisik Strategi Dakwah Komunitas Arus Informasi Santri Nusantara)*.