

DAFTAR PUSTAKA

I. Buku

- Ahmadi, A. (2009). Psikologi Sosial. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anderson, B. (1983). *Imagined communities: Reflections on The Origin and Spread of Nationalism*. London: Verso.
- Arikunto, S. (1998). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bourdieu, P., Loic J. D. W. (1992). *An Invitation to Reflexive Sociology*. Cambridge: Polity Press.
- Cohen, A. P. (1985). *The Symbolic Construction of Community*. London: Tavistock.
- DeVito, J. A. (2007). *The Interpersonal Communication Book* (11th ed.). New York: Pearson Educations, Inc.
- Fiske, A. P. (1991). *Structure of social life: The four elementary forms of human relations*. New York: Free Press.
- Floyd, Kory. (2011). *Communication Matters*. New York: McGraw-Hill International Edition.
- Forsyth, D.R. (2006). *Group Dynamics*. New York: Cole-Wadsworth.
- Hatfield, E., Rapson, R.L. (2012). *Equity Theory in Close Relationships*. In Van Lange, P.A.M., Kruglanski, A.W. & Higgins, E.T. (Eds).
- Kuswarno, E. (2013). *Metodologi Penelitian Komunikasi : Fenomenologi*. Bandung: Widya Padjadjaran.
- Hikmat, Mahi. H. 2011. *Etika dan Hukum Pers*.

- Miles, M.B., Huberman, A.M., Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*, Ed. 3rd (Tjetjep Rohindi Rohidi, UI-Press, Penerjemah). USA: Sage Publications.
- Moleong, L.J. (2005). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 1990.
- Siswanto. (2007). *Kesehatan Mental (Konsep, Cakupan dan Perkembangannya)*. Yogyakarta: C.V.
- Sobur, A. (2003). *Psikologi Umum* hal. 267. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thibaut, J. W., Kelley, H. H. (1959). *The social psychology of group*. New York: Wiley

II. Jurnal

- Galtung, J. (1969). *Violence, peace, and peace research*. *Journal of Peace Research*, 6(3), 167-191.
- Ikhsan., Pranata. (2018). *Motif Selfie di Kalangan Mahasiswa (Studi Fenomenologi pada Grup Instagram UNP Cantik)*. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Sosiologi*, Vol.2 No.2.
- Ireztyawan, I. (2018). *Fenomena Game online Mobile Legends Bagi Perempuan Anggota Victory Squad*. *JOM FISIP*, Vol.5.
- Nugraha., Handoyo. (2015). *Punk dan Keluarga: Studi Fenomenologi Motif Menjadi Punks dalam Lingkup Keluarga*. *Paradigma*, Vol.3 No.2.
- .

III. Internet

- Farras, B. (2019, April 2). 10 *Game online* Android Terbaik & Terpopuler Untuk Mabar. [www.cnbcindonesia.com]. [diakses 2019 September 30].
- Hantoro, J. (2018, Oktober 10). Jokowi Belajar Mobile Legends dari Kaesang. [www.nasional.tempo.co]. [diakses 2019 September 30].
- Inge, N. (2019, Agustus 4). Ulah Nakal Remaja Asal Palembang Curi Kulkas Tetangga buat Main Gim *Online*. [www.liputan6.com], [diakses 2019 September 30].
- Lahitani, S. (2018, Februari 1). Main Gim *Online* 20 Jam di Warnet, Tubuh Pemuda Mendadak Lumpuh. [www.liputan6.com]. [diakses 2019 September 30].
- Lely, Maulida. (2018, Oktober 17) . Jumlah *Gamer* di Indonesia Capai 100 Juta di 2020. [www.tek.id]. [diakses 2019 September 29].
- Liputan6. (2019, April 1). VIDEO: Jumlah Pasien Kecanduan Gim *Online* Meningkat. [www.liputan6.com]. [diakses 2019 Oktober 30].
- Luthfi, A. (2019, Maret 28). 30 Juta Anak Milenial Gemar Bermain *Game* Setiap Hari. [www.techno.okezone.com]. [diakses 2019 September 29].
- Mahbub, A. (2019, Januari 18). Pemain Mobile Legends Indonesia Terbanyak di Dunia. [www.tekno.tempo.co], [diakses 2019 September 30].
- Okenews. (2019, Juni 14). Jumlah Pecandu *Game online* di Indonesia Diduga Tertinggi di Asia. [www.news.okezone.com]. [diakses 2019 September 29].
- Putri, G. S. (2018, Juni 19). WHO Resmi Tetapkan Kecanduan *Game* Sebagai Gangguan Mental. [www.sains.kompas.com], [diakses 2019 September 30].