

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Agus M. Hardjana, 2003, *Komunikasi Interpersonal*, (Yogyakarta : Graha Ilmu).
- Agus Hermawan, 2009, *game online*, Jakarta: PT.Indeks (Gramedia Group) .
- Allo Liliweri, 2002, *Komunikasi Antar Pribadi*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti).
- Agus Abdurrahman, 2013, *Psikologi Sosial*, (Jakrata ; PT Raja Grafindo Persada).
- Andreas M Kaplan & Michael Haenlein, 2010, *Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media* (Business Horizon).
- Jalaluddin Rahmat, 2005, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya).
- Morrisan, 2013, *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group).
- M. Burhan Bungin, 2007, *Sosiologi Komunikasi* (Jakarta: Kencana).
- Onong Uchjana Effendy, 2013, *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi* (Bandung: Citra Aditya Bhakti).
- Ricard West, Lynn H. Turner, 2014 *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi*, (Jakarta:Salemba Humanika).
- Rachmat Kriyantono,2006, *Teknik Praktis Komunikasi*, (Jakarta: Kencana).
- Syofian Siregar,2012, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta : kenanga).
- Suharsimi Arikunto, 2013, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta : Rineka Cipta).
- Sugiyono, 2013, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabareta).
- Supratiknya, 2013, *Komunikasi Antar Pribadi*,(Yokyakarta: Kanisius).
- Suranto AW. 2010, *Komunikasi Interpersonal* (Yogyakarta : Graha Ilmu).
- Wiryanto, 2008, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jakarta: Grasindo).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Werner J. Severin dan James W. Tankard, 2011, *Teori Komunikasi Sejarah, Metode, dan Terapan di Dalam Media Massa*, (Jakarta : Kencana).

Yoyon Mudjiono, 2014, *Komunikasi Antar Pribadi* (Surabaya : SAP,).

Jurnal:

Ahmad Fajar Giandi, 2017, Perilaku Pecandu Game Online dengan menggunakan Game Online, *ejurnal Mahasiswa Padjajaran*.

Chen, C. Y. & Chang, S. L 2008. An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Feature. *Asian Journal of Health and Information Sciences*. Vol 3. No 1-4 Taiwan.

Muhammad Affandy, 2013, Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal pada Kalangan Pelajar kelas 5 SD N 009 Samarinda, (Jakarta; *Ejurnal Ilmu Komunikasi*, Volume 1 Nomor 4).

Internet:

KumparanTECH, 2013, Pengguna Mobile Legends, Kumparan.com, diakses dari <https://kumparan.com/@kumparantech/di-indonesia>, pada tanggal 13 Desember 2017.

Moonton, <http://kbbi.web.id/pengaruh> di akses pada tanggal 18 januari 2017.

Riandanu Madi Utomo, 2016, Teknologi, *Metrotvnews.com*, diakses dari <http://teknologi.metrotvnews.com/game/VNnxzQEk>, pada tanggal 9 mei 2017.

<http://geghans.blogspot.com/2010/02/jenis-jenis-atau-gendre-game-online.html>, di akses pada tanggal 12 mei 2018.

Ge.Ghans, jenis-jenis, Genre Online, <http://geghans.blogspot.com/2010/02/jenis-jenis-atau-genre-gamrs-online.html>, diakses pada 17 november 2017.

Moonton, http://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_BangBang?e=pi7%2cpage-ID10%2G8222599514 diakses 9 november 2017.

Em Yopik Rifai, 2011, Game Online Mobile Legends, <http://game-online-mobilelegends.ac.id>. diakses pada tanggal 12 februari 2018.

<http://digilib.unimus.ac.id/files/disk1/103/jtptunimus-gdl-desiernawa-5131-2-bab2.pdf>, diakses pada tanggal 29 juni 2018.