

.DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Adams E. & Rollings A. 2006. *Game Artitechure and Design*. New Ridings Publishing.

Arikunto,Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan dan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

------(2005). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.

A.Wawan dan Dewi M.(2010).*Teori dan Pengukuran Pengetahuan Sikap dan Perilaku Manusia (34-35.)*.Yogyakarta: Nuha Media.

Azwar, (2003), *Sikap Manusia, teori & pengukurannya*, Yogyakarta: Pustaka pelajar.

Bungin, Burhan. (2006). *Sosiologi Komunikasi : Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group

-----,(2005). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, Dan Kebijakan Publik Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*.(hlm 122.). Jakarta: Kencana.

Baran, J Stanley. (2012). *Pengantar Komunikasi Massa Melek Media dan Budaya*. Jakarta:Erlangga

Bodenheimer, Bobby, (1999) *Computer Animation and Simulation*. Eurographics.

Darmawan, Deni.(2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT. Ramaja Posdakarya

Ghozali, Imam.(2001). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*, Semarang: Badan Peneliti Universitas Diponegoro.

Juliansyah, Noor, 2017, *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana.

Liliwari, A. (2005). *Prasangka dan Konflik: Komunikasi Lintas Budaya Masyarakat Multikultur*. Yogyakarta: Lkis.

Malhotra, Naresh K. (1999). *Marketing Research: An Applied Research* (3rd ed.). New Jersey: Prentice Hall

Musikah. (2009). *‘Cerdas dengan Game Online’*. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta

Ridoi, Mokhammad. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial sederhana Construct 2*. Jakarta: Maskha

Riswandi, (2013). *Psikologi Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Sugiyono.(2012).*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.

----- (2014). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

-----.(2004). *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata ,Nana. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*(hal 56.).

Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Yosal Iriantara. (2005). *Media Relations (Konsep,Pendekatan dan Public)* hal 118, Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

Zebeh, Aji Chandra. (2012) *Berburu Rupiah Lewat Game online*. Yogyakarta: Bounabooks,

Jurnal :

Efendi, Agus , Puwani Indri Astuti, dan Nuryani Tri Rahayu, ‘Analisis Pengaruh Penggunaan Media Baru Terhadap Pola Interaksi Sosial Anak DI Kabupaten Sukoharjo’, *Jurnal Penelitian Humaniora*, Vol. 18, No. 2, hal 13, dilihat 5 oktober 2020, < journals.ums.ac.id>

fatim, Nisrina. (2020). ‘Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa’, *Jurnal Edukasi Non Formal*, hl 120.

Fitriansyah, Fifit 2018, ‘Efek Komunikasi Massa Pada Khalayak (Studi Deskriptif Penggunaan Media Sosial dalam Membentuk Perilaku Remaja)’, *Cakrawala-Jurnal Humaniora*, Vol 18 No.2, dilihat 31 oktober 2020 <<http://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/cakrawala>

Hadi, Ido Prijana, 2008, ‘Penelitian KhalayaK Dalam Perspektif Reception Analysis’, *Jurnal Ilmiah SCRIPTURA*, Vol. 2, No. 1, dilihat 5 oktober 2020, <http://puslit.petra.ac.id/journals/communication/>

Rahman, A. A., & Fauziana, F. (2018). Analisis Faktor Eksternal Penyebab Kesulitan Belajar Siswa SMP melalui Pembelajaran Scientific Approach. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(2).

Peterson, R., Verenikina, I. & Herrington, J. (2008). *Standards for Educational, Edutainment, and Developmentally Beneficial Computer Games*. In J. Luca & E. Weippl (Eds.), *Proceedings of ED-MEDIA 2008--World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia & Telecommunications* (pp. 1307-1316). Vienna, Austria: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). Di akses December 26, 2020 from <https://www.learntechlib.org/primary/p/28554/>

Purnomo, Indu, Indah, 'Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P VS Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2', *Jurnal Ilmiah Technologia*, Vol 11, No. 2, dilihat 27 desember 2020, <ojs.uniska-bjm.ac.id>

Kusumasari, R, Nuruliah 2015, 'Lingkungan Sosial Dalam Perkembangan Psikologis Anak', *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol II, No.1, dilihat 21 september 2020 <<http://ejournal.bsi.ac.id>>

M,C, Langkedeng, V, Tulenan & Alwin M. Sambul, 'Aplikasi Game Pengenalan Pelabuhan Di Sulawesi Utara,' *Jurnal Teknik Informatika*, Vol.14, No.4, dilihat 21 desember 2020, <<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/27623/27136>>

Mulyadi, Mohammad, 2011,' Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya', *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, Vol. 15, No. 1, dilihat 10 november 2020, <media.neliti.com>

Nasrullah, Ruli, 2018, Riset Khalayak Digital: Perspektif Khalayak Media Dan Realitas Virtual Di Media Sosial, *Jurnal Sositologi*, Vol. 17, No 2, dilihat 7 desember 2020,<<https://media.neliti.com/media/publications/261112-none-87405614.pdf>>

Rianto, Puji, 2016,' Media Baru, Visi Khalayak Aktif Dan Urgensi Literasi Media', *Jurnal Komunikasi*, Vol. 01, no. 02, hh. 92, dilihat tanggal 20 september 2020, www.ISKJurnal-iski.or.id

Wardhani, Septiyana, & S, M, Ladjamudin, 2018,' Rancang Bangun Aplikasi Game 3d Night At Forest Berbasis Android,' *Jurnal Penelitian Teknologi Informatika dan Komunikasi Incomtech*, VoL 7, No. 2, dilihat 29 desember 2020, <https://ejournal.istn.ac.id/index.php/incomtech/issue/view/34>

Young, K. S (2009). "Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents." *The American Journal of Family Therapy* 37,no.5:85-90.Diakses 9 Mei 2020
<http://dx.doi.org/10.1080/01926180902942191>

Skripsi:

Gede Eko, Reddy S.H., Agus Hermawan, dan Syahirul Achmad. (2009). *Internet Game Online*. Makalah. Fakultas Teknologi Industri UPN Veteran Yogyakarta.

Satria, Pandu Adhi (2016), *Perilaku Agresif Tiga Remaja Pasca Bermain Video Games Gta V (Studi Kasus Remaja Pemain GTA V)*, Skripsi, Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Prof. Dr. Moestopo (Beragama), Jakarta.

Kusumastuti, Fitria (2020). *Daya Tarik Konten Akun Kimi Hime Terhadap Minat Para Subscriber Akan Youtuber Gaming (Survey Terhadap Mahasiswa Broadcasting 2016 Universitas Mercu Buana)*. S1-Sarjana thesis. Universitas Mercu Buana Jakarta.

Padli, Zul. (2017).*Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Smk Negeri 1 Simpang Kanan Kabupaten Aceh Singkil Tahun Pembelajaran 2017/2018*. Skripsi. Magister Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.Medan

Putra ,Febriyanto Pratama. 2012. “ Pembuatan Game Animasi 3D Role Playing Game Untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity3D dan Bahasa Pemrograman C#.”. Skripsi, Fakultas Komunikasi dan Informatika Jurusan Teknik Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Internet:

Batistuta, Gio, *Mari Mengenal Tentang Apa Itu MOBA?*, Kompasiana.com, dilihat 21 Agustus 2022,

<https://www.kompasiana.com/giobatistuta1375/5d3903830d82307e0b5aee85/mari-mengenal-tentang-apa-itu-moba>

default site, 2017, *Paradigma Penelitian Kuantitatif – Jenis – Pendekatan*, pakarkomunikasi.com, dilihat 9 desember 2020, <<http://https://pakarkomunikasi.com/paradigma-penelitian-kuantitatif>>.

Dikti. (2020). *Data prodi*. Diakses 2020, dari https://pddikti.kemdikbud.go.id/data_prodi/NjE1RkIyOEQtNUJFRi00NzI3LTlhGQzctMzNDMzQ1RjgzOUM3#

Esa, 2020 , *pengertian game*, dspace.uii.ac.id, dilihat 10 Januari 2020, dari <https://dspace.uii.ac.id/bitstream/handle/123456789/3752/05.2%20bab%202.pdf>

Hidayat, Anwar 2017, *Rumus Slovin*, Uji Statistik, dilihat 1 januari 2021, <https://www.statistikian.com/2017/12/hitung-rumus-slovin-sampel.html#:~:text=Rumus%20Slovin%20adalah%20sebuah%20rumus,oleh%20Slovin%20pada%20tahun%201960>.

Hutagaol, Boi 2018, *Apa Itu Mobile Legends?* Esportsnesia, dilihat tanggal 13 Juli 2020, <<https://esportsnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/htm>>.

Puspitasari, Diva Dwi, 2020, Apa Itu Game MOBA Metodeku.com, dilihat 22 Juli 2020, <<https://metodeku.com/apa-itu-game-moba/htm>>.

Syahdan, Oleh 2021, daftar tim yang berlaga di M2 Mobile legend dan tanggal terselenggara m2, Dunia Game.com, dilihat 19 mei 2021, <[http://DuniaGame.com/daftar tim yang berlaga di M2 Mobile legend dan tanggal terselenggara m2/htm](http://DuniaGame.com/daftar%20tim%20yang%20berlaga%20di%20M2%20Mobile%20legend%20dan%20tanggal%20terselenggara%20m2/htm)>

Saraswati Rieke , Ini Dia Ciri-ciri Toxic People yang Harus Anda Hindari, Sehatq.com, dilihat tanggal 3 agustus 2020, <https://www.sehatq.com/artikel/ini-dia-ciri-ciri-toxic-people-yang-harus-anda-hindari>

Silvianita, Helva 2020, HomeKomputerPengertian Game Beserta Sejarah, Manfaat, serta Jenis-Jenis Game, Lengkap!, Nesabamedia, dilihat tanggal 9 september 2020 <https://www.nesabamedia.com/pengertian-game/>

Student, Indonesia, (2016), *Pengertian Tinjauan Pustaka Beserta Manfaat Tinjauan Pustakan Menurut Ahli*, Indonesia Student.com, Diakses pada 19 oktober 2019, dari <https://www.indonesiastudents.com/pengertian-tinjauan-pustaka-beserta-manfaat-tinjauan-pustaka-menurut-ahli/>

Wibowo, Aris 2017, *Ada 4 Jenis dan 11 Genre Game, yang Mana Favorit Kamu?*, pricebook.co.id, dilihat 12 Desember 2020, <https://www.pricebook.co.id/article/review/2016/01/26/3593/ada-4-jenis-dan-11-genre-game-yang-mana-favorit-kamu>