

DAFTAR PUSTAKA

BUKU:

- Afrilia, A. (2020). *Buku Ajar Komunikasi Interpersonal*. Pustaka Rumah Cinta.
- Danial & Warsiah. (2009). *Metode Penulisan Karya Ilmiah*. Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan UPI.
- Devito. (2013). *The Interpersonal Communication*. Pearson Education Inc.
- Hertz, Marci F.; and David-Ferdon, C. (2008). *Electronic Media and Youth Violence: A CDC Issue Brief for Educators and Caregivers*. Centers for Disease Control.
- Liliweri. (2015). *Komunikasi Antar Personal*. Prenada Media.
- Moelong, L, J. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D ., & Rakhmat, J. (2003). *Komunikasi Antarbudaya*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Noval, S. (2021). *cyberbullying*. PT. Refika Aditama.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Farida Nugrahani.
- Rismawaty et al. (2014). *PENGANTAR ILMU KOMUNIKASI (1st ed.)*. RekayasaSains, Bandung.
- Rohman, K. (2010). *Kesehatan Mental*. Fajar Media Press.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Thurlow et al. (2004). *Computer Mediated Communication Social Interaction and The Internet*. SAGE Publication.

Willard, N. (2007). *Cyberbullying and Cyberthreats*. Malloy, Inc.

Wiryanto. (2004). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. PT. Grasindo.

Fakhriyani, D. (2017). *Kesehatan Mental* (T. M (ed.)). Duta Media Publishing.

JURNAL :

David-Ferdon, C., & Hertz, M. F. (n.d.). *Electronic media and youth violence; a CDC issue brief for researchers*. <https://stacks.cdc.gov/view/cdc/5392>

Dian Pratiwi, F., & Pendahuluan, Ms. A. (2014). *COMPUTER MEDIATED COMMUNICATION (CMC) DALAM PERSPEKTIF KOMUNIKASI LINTAS BUDAYA (Tinjauan Pada Soompi Discussion Forum Empress Ki TaNyang Shipper)*. 7(1), 29–44. www.ask.com

Febriana, S. (2017). *Penggunaan Jejaring Sosial pada Perilaku Perundangan Siber*.

Mimi U. (2017). *Pengaruh Kecanduan Permainan daring terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*. <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMF>

Purnomosidi, F., & Mutiarasari, A. A. (2021). Kesehatan Mental Pada Pecandu Permainan daring. *Jurnal Talenta Psikologi*, 16(2), 54–63.

Sudharto, A. R. (2018). *Fenomena Permainan daring Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa* (Vol. 5, Issue 1).

SKRIPSI PENELITIAN & JURNAL :

Febrianti, R., & Brahma, G. H. T. (2014). (2014). *Cyberbullying Pada Mahasiswa Universitas Indonesia*. <http://lib.ui.ac.id/naskahringkas/2016-06/S56877-> Rianda Febrianti

Nuryono W, Lili, M. (2015). *Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Permainan daring Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 21 Surabaya*. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/i>

Saputra, D. (2019). *FENOMENA PERMAINAN DARING MOBILE LEGENDS: BANG BANG (Studi Tentang Prilaku Mahasiswa Sebagai Penggemar Permainan daring di Telkom University)*.

INTERNET SEARCHING :

<https://pdfcoffee.com/bab-i-ii-mobile-legends-fira-pdf-free.html>

Diakses tgl 06 april jam 19.00 WIB

<http://ejournal.uin-suka.ac.id/isoshum/profetik/article/view/1113/1026>

diakses tgl 06 april jam 20.00 WIB

https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/14780/2/T1_362012093_BAB%20II.pdf

diakses pada 07 april 13.58 WIB

<http://eprints.ums.ac.id/63561/>

diakses pada 07 april 14.14 WIB

WHO (World Health Organisation). (2018). *Gaming Disorder*.

<https://www.who.int/features/qa/gami>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobile.legends&hl=in&gl=US>

diakses pada 10 Juni 2022 0.54 WIB

<https://profesi-unm.com/2021/11/29/cyberbullying-racun-social-media-di-indonesia/>

diakses pada 11 Juni 2022 17.04