

DAFTAR PUSTAKA

- Adam & Rollings. (2017). *Fundamentals Of Game Design*. Barkeley.
- Aprilyani. (2013). *Upaya Pencegahan agar Tidak Kecanduan Game Online*.
- Ayu & Saragih. (2016). *Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online pada Dewasa Awal*.
- Ganang Ramadhani FS. (2020). *ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE PADA INTERAKSI SOSIAL ANAK DI SD MINTARAGEN 3 KOTA TEGAL*.
- Griffiths, M.D., & Davies, M. N. . (2013). *Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Pemain Game Mmorp*.
- Gunang Ramadhani, F. (2020). *Analisis Dampak Pengaruh Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Di SD 3 Kota Tegal*.
- H. Bonner dalam Ahmadi. (2019). *BIMBINGAN KELOMPOK TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK BINAAN DI LEMBAGA PEMASYARAKATAN KELAS II A CURUP KABUPATEN REJANG LEBONG*.
- Hadi & Fatmala. (2019). *Interaksi Sosial Pada Remaja Yang Kecanduan Game Online*.
- Hardiyansyah Masya, D. A. C. (2016). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran*.
- Harsan, A. (2011). *Jago Bikin Game Online*. Mediakita.
- Kristianto. (2016). *PENGARUH PERCEIVED EASE OF USE, PERCEIVED ENJOYMENT, PERCEIVED COHESION, SOCIAL NORM DAN CUSTOMER PREFERENCE TERHADAP CUSTOMER LOYALTY KOMUNITAS GAME ONLINE FIRST PERSON SHOOTER DI SURABAYA*.
- Lestari, D. (2012). *PENGARUH PERCEIVED EASE OF USE, PERCEIVED ENJOYMENT, PERCEIVED COHESION, SOCIAL NORM DAN CUSTOMER PREFERENCE TERHADAP CUSTOMER LOYALTY KOMUNITAS GAME ONLINE FIRST PERSON SHOOTER DI SURABAYA*.
- M.Sitorus dalam Muhith. (2018). *INTERAKSI SOSIAL: STUDI KASUS PERUBAHAN SOSIAL DI KABUPATEN KEPULAUAN SULA PROVINSI MALUKU UTARA*.
- Muhith. (2018a). *Bentuk-bentuk Interaksi Sosial dalam Sosiologi*.
- Muhith. (2018b). *bentuk persaingan*.
- Putri. (2014). *HUBUNGAN DURASI DAN FREKUENSI BERMAIN VIDEO GAME DENGAN MASALAH MENTAL EMOSIONAL PADA REMAJA Studi pada Siswa SMP N 3 Semarang*.

- Rochmah. (2011). *Pengaruh Komunikasi Interpersonal dan Loneliness Terhadap Adiksi Game Onlin.*
- Sari, D. P. (2019). Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Yang Bermain Game Online X Di Kota Padang. *Socio Humanus*, 1(2), 130–139.
- Soekanto. (2012a). *Pengertian Persaingan, Bentuk, Faktor, Dampak, Fungsi.*
- Soekanto. (2012b). *PENTINGNYA KERJA SAMA ANTAR PEMIMPIN DEMI MENUNJANG KINERJA TIM.*
- Soekanto dalam Muhith. (2018). *SYARAT TERJADINYA INTERAKSI SOSIAL MENURUT SOERJONO SOEKANTO.*
- soekanto, S. (2012). *Sosiologi Suatu Pengantar.* Rajawali Pers,.
- Soleman. (2012). *dampak buruk secara sosial, psikis, dan fisik dari kecanduan bermain game online.*
- sunaryo dalam Muhith. (2018). *Kerjasama Yang Baik Dalam Bekerja.*
- Sunaryo dalam Muhith. (2018). *empat faktor penting yang mendasar dan perlu diperhatikan dalam interaksi sosial.*
- Sutton Smith dalam Samuel. (2008). *Aspek-aspek Intensitas Bermain Game Online Faktor yang Mempengaruhi Intensitas Bermain Game Online.*
- Walgito, B. (2003). *Psikologi Sosial.*