

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Ardianto, E. (2014). *Metodologi Penelitian Untuk Public Relations*. Bandung:

Simbiosis Rekatama Media.

Effendy, O. U. (1997). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja

Rosdakarya.

Effendy, O. U. (2003). *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: Citra

Aditya Bakti.

Jess Feist, G. J.-A. (2017). *Teori Kepribadian : Theoris Personality*. Jakarta

Selatan: Salemba Humanika.

Januar M. Iwan dan E.F. Turmudzi, 2012, *Game Mania*, Jakarta: Gema Insani

Moleong, L. J. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja

Rosdakarya.

Mulyana, D. (2005). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja

Rosdakarya.

Nurhadi, Z. F., & Din, A. M. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung:

Alfabeta.

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R& D*. Bandung:

Alfabeta.

Suhron, M. (2017). *Konsep diri : Self Esteem*. Jakarta: Mitra Wacana Media.

Syam, N. W. (2012). *Psikologi Sosial*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Interview

Fitri. (2019, Agustus, Minggu). Informan. (Ervan, Interviewer) di aplikasi *discord gaming*.

Rendy. (2019, Agustus, Rabu). Narasumber. ((Ervan, Interviewer) di Jl. Buah Batu, Bandung.

Rizal. (2019, Agustus, Jum'at). Informan. (Ervan, Interviewer) di kediaman Rizal Mar'ie

Ryval. (2019, Agustus, Kamis). Informan. (Ervan, Interviewer) di aplikasi *discord gaming*.

Ryan. (2019, Agustus, Sabtu). Informan. (Ervan, Interviewer) di aplikasi *discord gaming*.

Tanhana. (2019, Agustus, Jum'at). Informan. (Ervan, Interviewer) di aplikasi *discord gaming*.

Skripsi

Fauzi,A. (2017). Analisis Pesan Komunikasi Di Media Online Pemain
Virtual Game “Kancaku” (Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas
Ilsam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta)

Mufid, A. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Manajemen
Waktu Pada Mahasiswa Angkatan 2015 Fakultas Kedokteran Universitas
Lampung. 1.

Jurnal

Giandi, A. F. (2012). Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online Dengan
Menggunakan Game Online. *eJurnal Mahasiswa Universitas Padjadjaran*
Vol.1., No 1.

Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap
Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan

Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG Vol.3., No 1.*

Affandi, M. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi Vol.1., No.4.*

Sumber Internet

Bahbah, D. (2017, Januari 10). Diambil kembali dari [https://mobileleague.id:](https://mobileleague.id:https://mobileleague.id/eyedentity-games-meluncurkan-dragon-nest-mobile)
<https://mobileleague.id/eyedentity-games-meluncurkan-dragon-nest-mobile>

Clockworange. (2018, April 08). Diambil kembali dari
[https://www.kotakgame.com:](https://www.kotakgame.com:https://www.kotakgame.com/review/detail_review/4847/3104/Dragon-Nest-M/0/1/)
https://www.kotakgame.com/review/detail_review/4847/3104/Dragon-Nest-M/0/1/

Irawan, R. (2018, November 11). Diambil kembali dari
[https://www.kaskus.co.id/:](https://www.kaskus.co.id/:https://www.kaskus.co.id/thread/5b1e5991642eb685268b4567/)
<https://www.kaskus.co.id/thread/5b1e5991642eb685268b4567/>

Nugroho, A. T. (2011, Mei 26). Diambil kembali dari
[https://chikhungunya.wordpress.com:](https://chikhungunya.wordpress.com:https://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya/)
<https://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya/>

Rachmawati, A. R. (2018, Agustus 06). Retrieved from [https://www.pikiran-rakyat.com:](https://www.pikiran-rakyat.com:https://www.pikiran-rakyat.com/ekonomi/2018/08/06/gamer-indonesia-diprediksi-capai-34-juta-orang-428379)
<https://www.pikiran-rakyat.com/ekonomi/2018/08/06/gamer-indonesia-diprediksi-capai-34-juta-orang-428379>