

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Jumal. "Desain Penelitian Analisis Isi (Content Analysis)." *Research Gate*, vol. 5 no. 9, (2018)
- Agustin, Sari Monik. "Komunikasi peer-group tentang konsep kekerasan dan bullying (studi groupthink theory & sosialisasi anti kekerasan dan bullying pada siswa SMA Negeri 70, Bulungan-Jakarta)." *JURNAL AL-AZHAR INDONESIA SERI PRANATA SOSIAL*, vol. 2 no. 3, (2016)
- Ariyanto, Resa, and Sukirno Sukirno. "Pengaruh framing dan groupthink terhadap keputusan pemilihan pekerjaan." *Nominal: Barometer Riset Akuntansi dan Manajemen*, vol.5 no. 2, (2016)
- Agusta, Ivanovich. "Teknik pengumpulan dan analisis data kualitatif." *Pusat Penelitian Sosial Ekonomi. Litbang Pertanian, Bogor*, vol. 27 no. 10, (2003)
- Arif, Muhammad, and Sandy Aditya. "Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang." *Journal of Intercultural Communication and Society*, vol. 1 no. 01, (2022)
- Arifah, Fara Hasna, And Yuli Candrasari. "Pola Komunikasi Virtual Dalam Komunitas Games Online:(Studi Netnografi Pada Komunitas Facebook Genshin Impact Indonesia Official)." *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Komunikasi*, Vol. 2 No. 2, (2022)

Azni, Fithri. "Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak." *KOLOKIUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 5.2 (2017)

Bachri, Bachtiar S. "Meyakinkan validitas data melalui triangulasi pada penelitian kualitatif." *Jurnal teknologi pendidikan*, vol. 10 no. 1, (2010)

Creswell, John W., and J. David Creswell. *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications, 2017.

Doni, Fahlepi Roma. "Dampak Game Online Bagi Penggunanya." *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, Vol. 4 No.2, (2018)

Erni Dwi Pratiwi, "Faktor Yang Mempengaruhi Niat Bermain Game Online Menggunakan Structural Equation Modeling (Sem)", *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, Vol.10 No.2 (September 2014)

Fadli, Muhammad Rijal. "Memahami desain metode penelitian kualitatif." *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, vol. 21 no. 1, (2021)

Fadhallah, R. A. *Wawancara*. Unj Press, 2021.

Fathya Kayla Hidayat , Ike Atikah Ratnamulyani, Maria Fitriah, "Penerapan Pencantuman Identitas Narasumber Pada Pemberitaan Di Radar Bogor Dalam Kode Etik Jurnalistik", *Jurnal Komunikatio p-ISSN 2442-3882; e-ISSN 2549-8002*, Vol. 5 No. 2, (Oktober 2019)

Furchan Arif, Pengantar Metodologi Penelitian Kualitatif (Surabaya : Usaha Nasional, 1992)

Gushevinalti, Panji Suminar, Heri Sunaryanto, "Transformasi Karakteristik Komunikasi Di Era Konvergensi Media", *Bricolage : Jurnal Magister Ilmu Komunikasi*, Vol.6 No. 1 (Tahun 2020)

Hamzah, Amir. *Penelitian Berbasis Proyek Metode Kuantitatif, Kualitatif dan R & D Kajian Teoritik & Contoh-contoh Penerapannya*. CV Literasi Nusantara Abadi, 2021.

Harsan, Alif. *Jago Bikin: Game Online*. MediaKita, 2011.

Hasan, Andriyanto, Abdul Rahmat, and Yakob Napu. "Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja." *Student Journal of Community Education* (2021)

Hidayat, Taufik, and U. M. Purwokerto. "Pembahasan studi kasus sebagai bagian metodologi penelitian." *Jurnal Study Kasus* 3 (2019)

Irwanti, Marlinda, and Deddy Muharman. "Perspektif Baru Groupthink: Perbedaan Tingkat Pendidikan dalam Proses Pengambilan Keputusan Kelompok." *MIMBAR: Jurnal Sosial dan Pembangunan*, vol. 31 no. 1, (2015)

Ikbar, Ikbar, Febri Nurrahmi, and Hamdani M. Syam. "Kohesivitas Pada Kelompok Jamaah Tabligh." *Jurnal Komunikasi Global*, vol. 8 no. 2, (2019)

Janttaka, Nugrananda. "Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung." *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 4 no. 2, (2020)

Kustiawan, Andri Arif, et al. *Jangan suka game online: Pengaruh game online dan tindakan pencegahan*. CV. Ae Media Grafika, 2019.

Mania, Sitti. "Observasi sebagai alat evaluasi dalam dunia pendidikan dan pengajaran." *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, vol. 11 no. 2, (2008)

Muslim, Asrul. "Interaksi sosial dalam masyarakat multietnis." *Jurnal diskursus islam*, vol. 1 no. 3, (2013)

Noermanzah, Noermanzah. "Bahasa sebagai alat komunikasi, citra pikiran, dan kepribadian." *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra*. 2019.

Pamungkas, Esti, Ismi Dwi Astuti Nugraheni, And Andre N. Rahmanto. "Dominasi Groupthink Birokrasi Dan Ilusi Kohesivitas Pemangku Kepentingan Di Purbalingga." *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, vol. 1 no. 02 ,(2019)

Prasetya, Yoga Yudha, and L. Iba La Tarifu. "Pengaruh penggunaan game online mobile legend terhadap perilaku komunikasi siswa sma negeri 1 kendari." *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi Dan Informasi*, vol. 5 no. 1, (2020)

- Putra, Aji Anugrah, and Maya Rachmawaty. "Motivasi dan Kepuasan Gamers di Kalangan Komunitas Mobile Legends Universitas Pamulang." *Jurnal Komunikasi dan New Media (JKNM)*, vol. 1 no. 2, (2021)
- Prima Ayu Rizqi Mahanani, "Media Sosial Dan Gaya Komunikasi", *Jurnal Komunikator*, Vol. 6 No.1 (Mei 2014)
- Pratiwi, Bayu Nitin. "Analisis Gaya Komunikasi Ahmad Faiz Zainuddin." *Jurnal Ilmu Komunikasi Unmul*, vol. 5 no. 3, (2017)
- Pamungkas, Esti, Ismi Dwi Astuti Nugraheni, And Andre N. Rahmanto. "Dominasi Groupthink Birokrasi Dan Ilusi Kohesivitas Pemangku Kepentingan Di Purbalingga." *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, vol. 1 no.02, (2019)
- Paremeswara, Marsanda Claudia, and Triana Lestari. "Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol.5 no.1, (2021)
- Rachmawati, Rachmawati. "Strategi Komunikasi Kelompok Antar Pemain Game Online Player Unknown's Battleground Pada Kelompok Top." *Prosiding Konferensi Nasional Sosial Dan Politik (Konaspol) 1* (2023)
- Raffles Benedict, "Gaya Komunikasi Pemimpin Baru Pt. X Dalam Mensosialisasikan Perubahan Budaya Organisasi", *Jurnal E-Komunikasi*, Vol 4. No.1 (Tahun 2016)

Rani, Devita, Effiati Juliana Hasibuan, and Rehia K. Isabela Barus. "Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa." *Perspektif*, vol. 7 no. 1, (2018)

Robert Bogdan dan Steven J. Taylor, *Kualitatif Dasar-Dasar Penelitian* (Surabaya: Usaha Nasional, (1993)

Rafnel Azhari, Darwadi, "Analisis Gaya Komunikasi Dan Kepemimpinan Pemuda Tani Pada Koperasi Kopi Solok Radjo, Kabupaten Solok, Provinsi Sumatera Barat", *Jurnal Komunikasi Dan Budaya*, Vol. 03 No. 02 (Desember 2022)

Rifqi Agianto, Anggi Setiawati , Ricky Firmansyah," Pengaruh Media Sosial Instagram Terhadap Gaya Hidup Dan Etika Remaja", *Tematik - Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, Vol.7, No.2 (Desember 2020)

Sari, Indah Permata. "DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSI SISWA KELAS V SDI." *Jurnal Cakrawala Pendas*, vol. 8 no. 4, (2022)

Sidiq, Umar, Miftachul Choiri, and Anwar Mujahidin. "Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan." *Journal of Chemical Information and Modeling*, vol. 53 no. 9, (2019)

Santosa, Nyong Eka Teguh Iman, Kumara Adji Kusuma, and Isna Fitria Agustina. "Sura Dira Jayaningrat Lebur Dening Pangastuti.", *Proceedings of the Annual Conference on Social Sciences and Humanities (ANCOSH 2018)* -

Revitalization of Local Wisdom in Global and Competitive Era, (Tahun 2018)

Sulistyarini, Indahria. "Terapi relaksasi untuk menurunkan tekanan darah dan meningkatkan kualitas hidup penderita hipertensi." *Jurnal psikologi*, vol. 40 no. 1, (2013)

Septia, Zelin Eka, and Endang Sri Indrawati. *Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Komunitas Game Ingress Di Bandung*. Diss. Undip, 2018.

Tutiasri, Ririn Puspita. "Komunikasi Dalam Komunikasi Kelompok." *Jurnal Channel*, vol. 4 no. 1, (2016)

Th, Meidy D. Ar Noya S., and Jenny M. Salamor. "Dampak Kecanduan Game Online Mahasiswa Bimbingan dan Konseling (Studi Tentang Kebiasaan Mahasiswa Bermain Game Online di Universitas Hein Namotemo." *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan*, Vol. 5 no. 01, (2021).

Vianesa Sucia," Pengaruh Gaya Komunikasi Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa", *Komuniti*, Vol. 8, No. 2, (September 2016)

Valentina, Elvi, and Wulan Purnama Sari. "Studi Komunikasi Verbal dan Non Verbal Game Mobile Legends: Bang Bang." *Koneksi*, vol. 2 no. 2, (2018)

Wijaya, Caroline Vinci, and Sinta Paramita. "Komunikasi virtual dalam game online (studi kasus dalam game mobile legends)." *Koneksi*, vol. 3 no.1, (2019)

Yetnimar, Yetnimar, Nurjannah Nurjannah, and Anuar Rasyid. "Pengaruh Gaya Kepemimpinan, Gaya Komunikasi Pemimpin Terhadap Budaya Organisasi Dengan Perubahan Organisasi Karyawan Di Universitas Abdurrah." *Jurnal Ilmu Komunikasi (JKMS)*, vol. 9 no. 2, (2020)

Yetnimar , Nurjannah , Anuar Rasyid, "Pengaruh Gaya Kepemimpinan, Gaya Komunikasi Pemimpin Terhadap Budaya Organisasi dengan Perubahan Organisasi Karyawan di Universitas Abdurrah", *Jurusan Ilmu Komunikasi* , Vol. 9 No. 4 (Desember 2020)