DAFTAR PUSTAKA

Angela. 2013. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sdn 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir.*eJournal ilmu komunikasi*. Vol.1, No.2 (online), tersedia  [http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site](http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/07/Jurnal%20PDF%20%2807-16-13-03-10-24%29.pdf). Diunduh 27 desember 2017

Drajat Edy Kurniawan. 2017. *Pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling universitas pgri yogyakarta.* (online). Vol. 3 No. 1, 2017. Tersedia <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/download/1120/1071> diunduh 9 januari 2018

Ghufron, M. Nur dan Risnawita. *Teori-Teori Psikologi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media

Giandi, A, F. Dkk. 2012. *Perilaku Komunikasi. Pecandu Game Online Dengan Menggunakan Game Online.* E-Journal Mahasiswa Universitas Padjajaran Vol. 1. No. 1. Hal 1-39

Sugiyono .2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan (Kuantitatif,Kualitatif Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Jaffray. 2017. *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar*. *eJournal ilmu komunikasi.* Vol. 15, No. 2(online) tersedia [http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id](http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/cgi-sys/suspendedpage.cgi) di unduh 6 Oktober 2017.

Kurniawan, E, K. 2017. *Pengaruh Intesitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Proskatinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta.* Jurnal Konseling GUSIJANG Vol. 3 No. 1. Universitas PGRI Yogyakarta.

Masyita, A, R. 2016. *Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Pemain Dota 2 Malang.* Skripsi. Fakultas Psikologi. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Sukardi. 2003. *Metedeologi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara

Suplig, M, A. 2017. *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar.* Jurnal Jaffray. Vol. 15. No. 2

Okto Dinata. 2017*. Hubungan Kecanduan Game Online Clash Of Clans Terhadap Perilaku Sosial (Studi Kasus Game Online Clash Of Clans Pada Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Riau*).(online) Jom Fisip Volume 4 No.2oktober 2017 tersedia <https://media.neliti.com/media/publications/184586-ID-hubungan-kecanduan-game-online-clash-of.pdf> diunduh 29 desember 2017

57

 Rika Agustina Amanda.2016. *Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di samarinda.(*online*)* Volume 4, Nomor 3,2016. Tersedia [http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id](http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wpcontent/uplouds/2016/0/JURNAL%20RIKA%20AGUSTINA%20AMANDA%20%2808-2316-02-34-48%29.pdf) diunduh 28 November 2017

Yeny Nabilla Akmarina.2 016. *Pengaruh Bermain Game Online terhadap Efektifitas Berkomunikasi dalam Keluarga Di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai timur. (online).* Volume 4, Nomor 1, 2016 . tersedia : [http://ejournal.ilkom.fisipunmul.ac.id/site/wpcontent/uplouds/2016/02/jurnal%20yeni%nabilla%20fix%20(02-29-16-07-04-45).pdf](http://ejournal.ilkom.fisipunmul.ac.id/site/wpcontent/uplouds/2016/02/jurnal%20yeni%25nabilla%20fix%20%2802-29-16-07-04-45%29.pdf). Diunduh 26 November 2017.