

DAFTAR PUSTAKA

- Alimul, Aziz H. (2011). Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data. Jakarta: Salemba Medika
- Andi, Mappiare. 1982. Psikologi Remaja. Surabaya: Usaha Nasional
- Anhar, R. (2014). Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja di 4 game centre di kecamatan Klojen kota Malang. Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Anonim. 2020. SMA NEGERI 1 DAYEULUHUR. smanegeri1dayeuhluhur.sch.id, 2 Desember 2023
- Ardianto, Elvinaro. (2007). Komunikasi Massa Suatu Pengantar. Bandung : Simbosa
- Baudrillard, Jean. 1981. Simulacra and Simulation. Perancis: Editions Galilee.
- Chaplin, J.P. 2009. Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono. Jakarta: Rajawali Pers
- Creswell, John W. 1998, Qualitative Inquiry and Research Design, Choosing Among Five Traditions. California: Sage Publication.
- Devytri R. 2018. PENGARUH MOTIVASI TERHADAP ORGANIZATIONAL CITIZENSHIP BEHAVIOR (OCB) KARYAWAN GEN-X DAN MILLENNIALS (Studi Pada Karyawan PT Temprina Media Grafika Surabaya. Universitas Brawijaya: Malang.
- Daradjat, Zakiyah. 1990. Kesehatan Mental. Jakarta: Gunung Agung.
- Demartoto. 2009. *Membahas Gagasan Post Modernisme Baudrillard : Realitas Semu. Jurnal Sosiologi. ISSN : 0215 - 9635, Vol 21. No. 2.*
- Fikri M. Fenomena Game Online di Indonesia. Published online 2015.
- Haidar, Muhammad Wildan, Eni Rindi Antika. 2022. Prestasi Akademik Siswa Ditinjau Dari Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legends. Jurnal bimbigan dan konseling UNINDRA. Vol 5, NO 3. (Februari 2022)
- Harahap, Halomoan. (2019). PENGARUH ALIENASI TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL. Jurnal Komunikasi Volume 16 Nomor 2, September 2019

- Hascher, T., & Hagenauer, G. (2010). Alienation from school. *International Journal of Educational Research*, 49(6), 220–232.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ijer.2011.03.002>
- Hurlock, Elizabeth B. 1997, “Psikologi Perkembangan Suatu pendekatan rentang kehidupan”, Edisi kelima, Erlangga
- Indriani, Diana Tisa.2019.Bentuk Kecurangan Akademik Dikalangan Mahasiswa.UnderGrafuates Thesis, Universitas Negeri Semarang.
- Ike Ireztyawan, “Fenomena *Game Mobile Legends* Bagi Perempuan Anggota *Victory Squad*”, *Jom Fisip* Vol. 5: Edisi II Juli – Desember 2018
- Khun, R. (2021). 5 Dampak Negatif Bermain Mobile Legends dan bahaya untuk Anak-Anak. <https://esportku.com/dampak-negatif-bermain-mobile-legends/>.(19Desember2022)
- Kusmiran, E, 2012. Kesehatan Reproduksi Remaja dan Wanita. Penerbit Salemba Medika, Jakarta
- Malik,Rahman dkk.2021. ALIENASI REMAJA DARI LINGKUNGAN SOSIAL (TELAAH KRITIS PADA GENERASI MUDA PECINTA GAME ONLINE) Jurnal Kajian Sosiologi Volume 9 No 2, 12 Desember 2023
- Marandika, D. F.(2018). Keterasingan Manusia menurut Karl Marx. *Tsaqafah*.14(2),229-322.
- Mawalia, K. Al. (2020). The impact of the Mobile Legend game in creating virtual
- Moh. Surya. 1997. Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran. Bandung PPB - IKIP Bandung.
- MONKS, dkk. 1994. Psikologi Perkembangan. Yogyakarta: University Press NY: Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Piliang, Yasraf Amir.(2004). Dunia yang Dilipat:Tamasya Melampaui Batas-batas Kebudayaan.Yogyakarta:Percetakan, Jalasutra
- Pratiwi, dkk. 2015. Daya hambat ekstrak daun pepaya terhadap adhesi bakteri *Porphyromonas gingivalis* pada neutrofil. *J Pustaka Kesehatan*. 3(2):194-197
- Pratnyawan Agung. Sebaran Pemain Mobile Legends Indonesia, Terbanyak di Pulau ini. Published online 2021

- Ritzer, George.(2012).*Edisi Kedelapan Teori Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 87
- Rumini, Sri dan Siti Sundari. 2004. *Perkembangan Anak dan Remaja*. PT Rineka Cipta, Jakarta
- Sarwono, S. W. (2010). *Psikologi Remaja, Edisi Revisi.*, Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Septiyani, Amalia.(2019). <https://games.grid.id/amp/151880314/bukan-pro-player-cowok-ini-rela-habiskan-jutaan-rupiah-untuk-skin-mobile-legends>. (30 Mei 2019)
- Sugianto, Danang.(2020). <https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-5199387/daripada-gabut-selama-pandemi-cobain-nih-profesi-joki-game-online/2>. (2 Maret 2023)
- Suyanto, S.R. 1992. *Budidaya Ikan Lele*. Penebar Swadaya
- Syaripudin Ahmad. Skripsi POLA KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE LEGEND PADA PERILAKU KONSUMTIF (Studi Kasus di SMK PERISTEK Pangkah Tahun Pelajarab 2019/2020 Kabupaten Tegal).2021
- Syukur, M. (2018). *Dasar-Dasar Teori Sosiologi*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Tammu Yorinda, A. Octamaya Tenri Awaru.2020. "Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian, dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan."Jurnal Sosiologi,Vol 7, Nomor 2, Juli 2020
- Tisa Indriani, Diana.(2019). *Bentuk Kecurangan Akademik di Kalangan Mahasiswa*.Skripso. Semarang:Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Ulfa, M. (2017). *Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja di Mabes game center jalan hr.subrantas kecamatan*. 4(1), 1–13
- Vera Desy Ramadianty, "Analisis Pengukuran Performansi Jaringan 4g Lte Telkomsel Dalam Event *Game Mobile legends*: Bang-Bang Di Pontianak", *Jurnal Teknik Elektro Universitas Tanjungpura*, vol. 2 no. 1, (2018)
- Widodo, Erna Dan Mukhtar, 2000, *Kontruksi Ke Arah Penelitian Deskriptif*, Avirouz, Yogyakarta.

Yuwanto, Listoyo. 2010. Fakultas Psikologi Laboratorium Psikologi Umum Universitas Surabaya.

