

DAFTAR PUSTAKA

Refrensi Buku

Ahyadi, A. A. (1998). *Psikologi Agama Kepribadian Muslim Pancasila*. Jakarta: Sinar Baru.

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Djamaluddin Ancok, F. N. (1994). *Psikologi Islam, Solusi Islam dan Problem-problem Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Djamaluddin Ancok, F. N. (2011). *Psikologi Islam, Solusi Islam dan Problem-problem Psikolog*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Hasan, A. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depatemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka.

Jalaluddin, R. (2005). *Psikologi Agama: Memahami Perilaku Dan Mengaplikasikan Prinsip-Prinsip Psikologi*. Jakarta: Rajawali Pers.

Jalaluddin, R. (2016). *Psikologi Agama: Memahami Perilaku Dan Mengaplikasikan Prinsip-Prinsip Psikologi*. Jakarta: Rajawali Pers.

Mustafa, E. Z. (2013). *Mengurai Variabel Hingga Instrumentasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Nilwan, A. (1998). *Pemograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta: Media Komputindo.

Rakhmat, J. (1999). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Rini, A. (2011). *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina.

Samuel, H. (2010). *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

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

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suharso, P. (2009). *Metode penelitian Kuantitatif Untuk Bisnis: Pendekatan Filosofis Dan Praktis*. Jakarta: Penerbit Indeks.

Refrensi Skripsi

Almira, B. F. (2015). Hubungan Stres Akademik Dengan Intensitas Bermain Game Pada Mahasiswa Universitas Negeri Makasar. *Doctoral Dissertation, Psikolog*.

Bahrul, H. (2018). Game “Mobile Legends Bang Bang” di kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dalam tinjauan “One Dimensional Man” Herbert Marcuse. *UIN Sunan Ampel Surabaya* .

Kumalasari, D. (2018). Hubungan Antara Adiksi Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di SMA Negeri 1 Banguntapan Yogyakarta. *Doctoral dissertation Universitas Mercuru Buana Yogyakarta* .

Sudharto, A. R. (2018). Fenomena Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Sumatera Utara). *Universitas Sumatera Utara* .

Widiarto, I. K. (2018). Hubungan antara Kesejahteraan Subjektif dan Kecanduan Game Online pada Remaja di Yogyakarta. *Universitas Islam Indonesia* .

Wisniyati, R. (2017). Pengaruh Perilaku Keagamaan Orang Tua Terhadap Motivasi Anak Dalam Shalat Berjamaah di Dusun Nongko Sumberagung Ngaringan Grobogan. *Doctotal dissertation UIN Walisongo* .

Refrensi Jurnal

Amanda, R. A. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda. *Ilmu Komunikasi* .

Edrizal, E. (2018). Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap Game Online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online) Di Smp N 3 Teluk Kuantan. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(6) , 1001-1008.

Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pabri Yogyakarta. *Jurnal Konseling Gusjigang Vol.3 No.1* .

Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M., & Peter J. (2009). Developmen And Validation Of A Game Addiction Scale For Adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95

Marsia, A. (2018). Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online “Mobile Legends”(Studi Pada Mahasiswa FISIP Universitas Halu Oleo). *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO*, 3(1) .

Mustafa, A.E., Ulfa, N. S., Herieningsih, S.W., & Pradekso, T. (2015). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak. *Interaksi Online*, 3(3).

Rama, D. Y. (2018). Kecanduan Game Online Dan Penyesuaian Sosial Siswa Di Ma Muhammadiyah Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 5(1) , 40-54.

Rosi Kusumawati, Y. A. (2017). Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan. *Jurnal RAP* 8(1) .

Ulfa, M. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau*, 4(1) , 1-13.

Pradipta, T. &. (2012). Prilaku Adiksi Game Online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta, *Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa*. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa* (1)2 .

Refrensi Wawancara

Frandi. (2018, Desember 29). Game Mobile Legends. (F. M. Saroh, Pewawancara)

Refrensi Internet

Elfira, T. C. (2018, April 1). *MOBILE LEGENDS: Fenomenal! Ini 5 Alasan 'Mobile Legends' Booming*. Diambil kembali dari Techno.okezone.com: <https://techno.okezone.com/read/2017/07/26/326/1744457/mobile-legends-fenomenal-ini-5-alasan-mobile-legends-booming>

- Fadil18. (2018, Maret 31). *Sejarah Dan Perkembangan Game Online*. Diambil kembali dari forum.wavegame.net: <https://forum.wavegame.net/showthread.php/30731-Sejarah-dan-perkembangan-game-online>
- Flasher, S. (2018, Oktober 29). *Surya Flasher. Cara Bermain Mobile Legend Bagi Pemula (Tips&Trik)-Mobile Legends Indonesia, diakses Cara Bermain Mobile Legend Bagi Pemula (Tips&Trik)-Mobile Legends Indonesia*. Diambil kembali dari m.youtube.com: <https://m.youtube.com/watch?v=EUzINcCX4IE&t=398s>
- Gamers, M. (2018, Oktober 11). *Cara Beli Diamond/Top Up Diamond Mobile Legends Dengan Mudah*. Diambil kembali dari goo.gl: <https://goo.gl/OodUZP>
- HandriTV. (2018, Oktober 29). *Cara Beli Diamond Mobile Legend di Unipin*. Diambil kembali dari m.youtube.com: <https://m.youtube.com/watch?v=dUCseYSFqPg>
- Indonesia, T. (2019, Januari 26). *15 Game yang Resmi Diblokir Pemerintah*. Diambil kembali dari theasianparent.com: <https://id.theasianparent.com/ini-daftar-15-games-yang-resmi-diblokir-pemerintah/>
- Indonesia, W. b. (2018, Maret 9). *Online Gaming*. Diambil kembali dari wikipedia.org: [https://id.wikipedia.org/online_geming_\(permainan_daring\)](https://id.wikipedia.org/online_geming_(permainan_daring))
- Januarius, F. (2019, Januari 31). *Pemerintah Gelar Turnamen Mobile Legend Piala Presiden 2019*. Diambil kembali dari nasional.kompas.com: <https://nasional.kompas.com/read/2019/01/28/15413631/pemerintah-gelar-turnamen-mobile-legend-piala-presiden-2019>

Swaragama. (2018, Desember 28). *Jogja Fact: Seputar Pendetang Jogja*. Diambil kembali dari Swaragamafm.com: <https://swaragamafm.com>

TECH, K. (2018, Maret 22). *Di Indonesia, Mobile Legends Dimainkan 8 Juta Pengguna Aktif*. Diambil kembali dari Kumparan.com: <https://kumparan.com/@kumparantech/di-indonesia-mobile-legends-dimainkan-8-juta-pengguna-aktif>

TribunBatam. (2018, Januari 31). *Kisahny Viral! Akibat Ketagihan Game Mobile Legends, Wanita ini Terkapar di Rumah Sakit*. Diambil kembali dari batam.tribunnews.com: <http://batam.tribunnews.com/2018/06/08/kisahny-viral-akibat-ketagihan-game-mobile-legends-wanita-ini-terkapar-di-rumah-sakit?page=2>

Widiartanto, Y. H. (2018, Oktober 27). *Final Kompetisi "Mobile Legends" Digelar di Indonesia, Hadiah Rp 1,4 Miliar*. Diambil kembali dari tekno.kompas.com: <https://tekno.kompas.com/read/2018/07/03/20070067/final-kompetisi-mobile-legends-digelar-di-indonesia-hadiah-rp-1-4-miliar>

Yuslianson. (2019, Januari 26). *Kemendikbud larang anak-anak bermain mobile legends*. www.liputan6.com:<https://www.liputan6.com/tekno/read/3265060/kemendikbud-larang-anak-anak-main-gim-mobile-legends>