

DAFTAR PUSTAKA

- Adams E & Rollings, A. (2010). *Fundamental of Game Design* (2nd ed). Barkeley, CA: New Riders
- Bungin, Burhan. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Clifford, Geertz. 1992. *Kebudayaan dan Agama, terj. Francisco Budi Hardiman*. Yogyakarta: Kanisius.
- Creswell, J, W. 2015. *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset, Memilih diantara Lima Pendekatan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Effendi, Sofian dan Tukiran. 2012. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3ES.
- Fitri, Emria., dkk. 2018. Konsep Adiksi *Game online* dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan* ISSN Cetak: 2337-6740 - ISSN Online: 2337-6880 <http://jurnal.konselingindonesia.com> Volume 4 Nomor 3, November 2018, Hlm 211-219
- Irwandi. Diki. 2021. *Hubungan Tingkat Kecanduan Game online Dengan Prestasi Belajar*. Lampung: Skripsi, Mahasiswa Jurusan Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung.
- Ida Bagoes, Mantra. 2004. *Filsafat Penelitian dan Metode Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kusumawardhani, S.P. 2015. *Game online Sebagai Pola Perilaku Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit*. *Jurnal Antropologi FISIP Universitas Airlangga*, Vol. 4 No 2, 156.
- Nisrina Fatin. 2020. *Pengaruh Game online terhadap Motivasi Belajar Siswa*. *Jurnal Edukasi Non Formal*. E-ISSN: 2715-2634.
- Rahmi, Miftahur. 2017. *Perilaku Mahasiswa Penghobi Domino di Kawasan Kampus Perguruan Tinggi Kelurahan Simpang Baru Kecamatan Tampan*. *JOM FISIP*. Vol. 4 No. 1. Hal 1-15.
- Ramli. 2018. *Fenomena Judi Bola Online Di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus: Mahasiswa Yang Berdomisili Di Jalan Emmy Saean Kota Makassar)*. Makassar: Skripsi, Jurusan Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

- Robert K . Merton. 1949. *Manifest And Latent Function dalam R.K. Merton Social Theory and Social Structure*. New York: Free Press.
- Ritzer, George. 2014. *Teori Sosiologi Modern Edisi Ketujuh. diterjemahkan Tri Wibowo B.S.* Jakarta: Prenada Media Group
- Spradley, J.P. 1997. *Metode Etnografi. Terjemahan oleh Misbah Zulfa Elisabeth*. Yogyakarta: PT Tiara Wacana Yogya.
- Sawtang. Renaldi. 2011. *Motif Penggunaan Game Poker Di Situs Jejaring Sosial*. Padang: Skripsi, Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Andalas.
- Schutz, Alfred. 1970. *On Phenomenology and Social Relations*. Chicago: The University of Chicago Press
- Suparlan, Parsudi. 1980. “Manusia, Kebudayaan dan Lingkungan. Perspektif Antropologi Budaya” dalam *Majalah ilmu-Ilmu Sastra Indonesia*. No.2-3/IX (pp.236-240).
- Suprpto, Yuni. 2021. “Perubahan Pola Perjudian Dan Trajektori Di Kecamatan Pancur Kabupaten Rembang”. *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sosiologi*. Vol 3 No 1.
- Tobing, Muhammad Saidi. 2021. “Dampak Game online Terhadap Interaksi Masyarakat Dewasa Awal Dalam Fungsi Sosial Di Kecamatan Syiah Kuala. Prodi Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri AR-RANIRY Banda Aceh.
- Weinstein, A., & Lejoyeux, M. (2010). Internet Addiction or Excessive Internet Use. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 277-283.
<http://dx.doi.org/10.3109/00952990.2010.491880>
- Winn, B.M dan Fisher,J.W. (2004). *Design of Communication, Competition, and Collaboration In Online Games*.Dipresentasikan dalam computer game technology conference.Toronto, Canada.
- Zurohman. Achmad. 2016. *Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial Pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)*. *Jurnal Prodi Ilmu Pengetahuan Sosial, Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang*, Vol. 5 No 2.
- Website:
https://id.wikipedia.org/wiki/Universitas_Andalas
<https://fisip.unand.ac.id/en/alumni/kemahasiswaan/data-mahasiswa>
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>

<https://theconversation.com/who-tetapkan-kecanduan-game-sebagai-gangguan-mental-bagaimana-gamer-indonesia-bisa-semuh-99029>

<https://regional.kompas.com/read/2022/02/03/082543578/unand-tambah-kuota-penerimaan-mahasiswa-baru-ini-daftar-prodi-favorit-dan?page=all#:~:text=>

<https://www.kemkes.go.id/article/view/18062500003/ministry-of-health-game-addiction-is-behavior-disorder.html>.

