

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Afrizal. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Creswell, John W. (2015). *Penulisan Kualitatif dan Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Damsar. (2015). *Pengantar Teori Sosiologi*. Prenadamedia Group. Jakarta
- Haviland. 1985. *Antropologi Jilid 1 (Edisi Keempat)*. Jakarta: Erlangga
- J.R. Raco. (2013). *Metode Penulisan Kualitatif Jenis Karakteristik dan Keunggulannya*. Jakarta: Garsindo.
- Koentjaraningrat. (2009). *Pengantar Ilmu Antropologi (edisi revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Maleong, Lexy. (2002). *Metodologi penulisan kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Notoatmodjo, S. (2003). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rienka Cipta.
- Sugiyono. (2013). *Metodelogi Penulisan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Suparlan, Pasurdi. (1993). *Kemiskinan di Perkotaan*. Yogyakarta : Yayasan Obor Indonesia
- Wardiah. (2016). *Teori Perilaku dan Budaya Organisasi*. Bandung: Pustaka Setia.

Jurnal/Skripsi/Tesis/Disertasi:

- Bafadal, I. (2021). "Parenting Islam dalam Menekan Kecanduan Gameonline pada Remaja." *Jurnal Penulisan Keislaman*, Vol. 17, No. 1, Hal: 21-38.
- Erwinda Mawarni, E. (2022). *Pengaruh Love Of Money, Machiavellian, Religiusitas Dan Idealisme Terhadap Persepsi Etis Mahasiswa Akuntansi (Studi Empiris Pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau)* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Hasan Andriyanto, dkk, (2021). "Dampak Gameonline Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja". *Student Journal of community Empowerment(SJCE)*. Vol. 1, No. 1, Hal. 1-13.
- Hasan, Ariyanto, dkk. (2021). "Dampak Gameonline Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja." *Student Journal of Community Education, Universitas Gorontalo* Vol. 1, No. 1, Hal: 1-13.
- Ibrahim, I. (2013). "Kianak Kalena: Studi Proses Persalinan di Lemabang Balopasange, Toraja Utara". Doctoral dissertation, Universitas Hassanuddin.
- Ikrar, A. (2020). "Pengaruh GameMobile Legends Bang-bang Terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa-lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa". Doctoral dissertation, IAIN Parepare.

- Ismail, Kukuh Azhari. (2016). "*Fenomena Permainan Gameonline Defense Of The Ancients (Dota 2) Pada Prestasi Akademik Mahasiswa Perguruan Tinggi Di Kota Malang.*" Skripsi. Malang.
- Kartini, H. (2016). "*Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Gameonline dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa.*" Psikoborneo: *Jurnal Ilmiah Psikologi*, Vol. 4, No. 4, Hal: 482-489.
- Kurniawan, F. (2019). E-sport dalam fenomena olahraga kekinian. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, Vol. 15, No. 2, Hal: 61-66.
- Lestari, Y., Jisman, J., & Syaifullah, M. (2019). "*Dampak Gameonline Terhadap Perilaku Siswa Di Madrasah Tsanawiyah Negeri (Mtsn) 4 Kota Jambi.*" Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin, Jambi.
- Prasetya, Yoga Yudha. (2020). "*Pengaruh Penggunaan Gameonline Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa Sma Negeri 1 Kendari.*" *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penulisan Kajian Ilmu Komunikasi dan Informasi* Vol. 5, No. 1, Hal:1-16.
- Pratama, Arif Satria Putra. (2017). "*Hubungan Kecanduan Bermain Gameonline Pada Smartphone (Mobile Online Games) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung.*" Skripsi. Universitas Bandar Lampung.
- Prawiono, Ardi. (2020). "*Fenomena GameMoba (Multi Player Online Battle Arena) Pada Kalangan Pelajar dan Mahasiswa di Kota Surabaya.*" Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Airlangga. Surabaya.
- Pribadi, G. (2015). "*Studi Fenomenologi Perilaku Kenakalan Remaja Punk Dalam Lingkup Keluarga Dan Kelompok Bermain (Peergroup) Di Desa Jipang.*" Skripsi, Fakultas Ilmu Kesehatan. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Setiawan, H. S. (2018). "*Analisis Dampak Pengaruh GameMobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa Sdn Tanjung Barat 07 Jakarta.*" *Faktor exacta*, Vol. 11. No, 2, Hal: 146-157.
- Sitinjak, Natael. (2018). "*Perubahan Perilaku Terhadap Lima Remaja Kasus : Jalan William Iskandar Kecamatan Medan Tembung Di Kota Medan.*" Skripsi. Prodi Pendidikan Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan.
- Suprayoga, G. B. (2008). identitas Kota Sawahlunto Paska Kejayaan pertambangan batu bara. *Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota*, No. 19, vol. 2 Hal: 1-21.
- Ulfa, Mimi. (2017). "*Pengaruh Kecanduan Gameonline Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes GameCenter Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru.*" *Jurnal Pendidikan*. Vol. 4, No.1, Hal: 1-13.
- Ulum, Bahrul. (2018). "*GameMobile Legends Bang Bang di Kalangan Mahasiswa Uin Sunan Ampel Surabaya.*" Skripsi. Universita Islam Sunan Ampel, Surabaya.
- Wijaya, W., Sabdaningtyas, L., & Loliyana, L. (2019). "*Pengaruh Kebiasaan Bermain Gameonline Terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik.*" *Jurnal Pedagogi*, FKIP. Universitas Lampung.

Zulfikri, Z., Dkk. (2020). “*Perilaku Antisosial Remaja Pemain Gameonline Di Desa Sebagai Kecamatan Teluk Keramat Kabupaten Sambas.*” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, Vol. 9, No. 12. Hal: 2-9.

Website

<https://jatim.suara.com/read/2020/09/09/152942/sering-dibully-saat-main-mobile-legends-muhammad-palu-kepala-kawannya?page=all>

<https://hai.grid.id/read/07931946/perkembangan-mobile-legends-di-dunia-dan-indonesia-dari-2016-sampai-sekarang>

