

DAFTAR PUSTAKA

- Andromeda, N., & Yuniwati, E. S. (2022). Analisis Hubungan Interaksi Sosial dan Konsep Diri pada Gamers Mobile Legend di Kota Malang. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 2(3), 575–582. <https://doi.org/10.54082/jupin.147>
- Antoni, A., & Rahmi, D. (2021). Gambaran Konsep Diri Dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di SMK I Kabupaten Agam. *MENARA Ilmu*, XV(01), 10–17.
- Arikunto, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2016). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Batinah, B., Meiranny, A., & Arisanti, A. Z. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini: Literatur Review. *Oksitosin : Jurnal Ilmiah Kebidanan*, 9(1), 31–39.
- Clarisa, D., Andang, S., & Surianto Fulgensius. (2022). Penggunaan Media Sosial Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja akhir. *Jurnal Keperawatan I CARE*, 3(2), 197–207.
- Dayani, M. (2023). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja di SMP Negeri 4 Takengon*. 89.
- Detria. (2013). *Efektivitas Teknik Manajemen Diri untuk Mengurangi Kecanduan Game online*.
- Ermawati, E. (2022). *Hubungan kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fkip Universitas Islam Riau*. 1(8.5.2017), 2003–2005. www.aging-us.com
- Farera, S. (2016). *Pengaruh Dampak Kecanduan Game Online terhadap Interaksi Sosial Siswa di Kelas XI SMA Negeri 3 Tapung Hulu*. 0, 1–23.
- Kurniawan, A. A., Kuryanto, M. S., & Ermawati, D. (2023). Hubungan Frekuensi Bermain Game Mobile Legend terhadap Tingkat Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(5), 3624–3632.
- Lutfia, A., & Agustang, A. (2022). Interaksi Sosial Pengguna Gadget Pada Siswa SMAN 5 Tanralili Maros. *Pinisi Journal of Sociology Education Review*, 2(3), 10–18.
- Maulida et al. (2020). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 287.
- Muflih, M., Hamzah, H., & Puniawan, W. A. (2017). Penggunaan Smartphone Dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di Sma Negeri I Kalasan Sleman Yogyakarta . *Idea Nursing Journal*, 1(1).
- Munisa. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan. *Abdi Ilmu*, 102–144.

- Pahlevi, A. N. (2018). *Hubungan Kecanduan Online Game Mobile Legend dengan Penyesuaian Sosial pada Remaja. Program Studi Psikologi FPSI-UKSW.*
- Partowisastro. (2003). *Perbandingan konsep diri dan Interaksi Sosial anak-anak remaja WNI asli dengan keturunan Tionghoa. Laporan Penelitian Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM.*
- Pinasti, A., & Khourennisa, R. N. (2022). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Kecenderungan Kecanduan Game Online Selama Pandemi Covid-19 pada Remaja di Kota Surabaya. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 9(5), 125–133.
- Pradipta, A. B., Ulfa, M., Alexander, L., Sirait, H. M., & Danny, A. J. (2019). Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial. *MEANS (Media Informasi Analisa Dan Sistem)*, 4(1), 71–80.
- Psikologi, F., & Budi, U. S. (2016). *Hubungan Antara Kohesivitas Kelompok Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa Sman 8 Surakarta.*
- Raden Muhammad Okfiyandi, D. A. (2022). *Interaksi Sosial ditinjau dari Intensitas Bermain Game Online Pada Remaja (Raden Muhammad dan Desy Arisandy)*. 16(3), 1–15.
- Rompas, Y. F., Zakarias, J. D., & Kawung, E. J. R. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Ilmiah Society*, 3(1), 1–11. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/jurnalilmiahsociety/article/view/45336>
- Safitri, S. S. (2020). *Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Surakarta. Edumaspul: Jurnal Pendidikan*. 1–76.
- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence: Perkembangan Remaja*. 6.
- Shaw. (2010). *Psikologi Sosial, Penerbit Rosdakarya Bandung.*
- Siti Fatmah, Muhammad Husni Ritonga, M. J. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU. *Jurnal Ilmu Sosial*, 2(4), 1659–1668.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kualitatif. Bandung: Alfabeta.*
- Syamsudin, A. P. P. P. J. (2008). *Analisis Perubahan Sosial.*
- Thibaut, K. P. R. cipta J. (2008). *Teori sosiologi*. 6.
- Utami, N. E., Nurhakim, I., & Agustian, T. (2023). *Dampak Permainan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Remaja*. 10(2), 129–138.