

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-kandari, Ali J., Ahmed A. Al-hunaiyyan, and Rana Al-hajri. 2016. "The Influence of Culture on Instagram Use." *Journal of Advances in Information Technology* 7(1):54–57. [https://scholar.google.co.id/scholar?hl=en&as\\_sdt=0%2C5&q=The+Influence+of+Culture+on+Instagram+Use&btnG=](https://scholar.google.co.id/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=The+Influence+of+Culture+on+Instagram+Use&btnG=).
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Atmoko, Bambang D. 2012. *Instagram Handbook Tips Fotografi Ponsel*. Jakarta: Media Kita.
- Bugin, Burhan. 2011. *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik Dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Candra and Masya. 2016. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016." *Konseli: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 03:155. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli/article/view/575>.
- Daeli, Gratianus. 2018. "Kontribusi Status Sosial Ekonomi Orang Tua , Akses Game Online , Dan Akses Media Sosial Siswa Terhadap Minat Baca Siswa SMA Negeri Yogyakarta." *Skripsi*.
- Dahliah. 2015. "Game Online Dan Interaksi Sosial Menyorot Intensitas Dan Kualitas Interaksi Sosial Gamer." *Paradigma Madani* 2(2):2–22.
- Damayanti, Christie. 2015. "Seminar 'Game Online' - Kominfo : Ketika Kreatifitas Anak Dan Remaja Berseberangan Dengan Dampak Negatifnya." [www.kompasiana.com](http://www.kompasiana.com). Retrieved March 27, 2019 (<https://www.kompasiana.com/christiesuharto/55198e5181331168789de0d3/seminar-game-online-kominfo-ketika-kreatifitas-anak-dan-remaja-berseberangan-dengan-dampak-negatifnya?page=all>).
- Ediyati, Asri. 2018. "Anak Hobi Main Game Online? Pahami 2 Aturan Penting Yuk, Bun." [www.haibunda.com](http://www.haibunda.com). Retrieved March 13, 2019 (<https://www.haibunda.com/parenting/20181217122018-61-31798/anak-hobi-main-game-online-pahami-2-aturan-penting-yuk-bun>).
- Gerungan. 2010. *Psikologi Sosial*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Griffiths, Mark D. and Mehwash Mehroof. 2010. "Online Gaming Addiction: The Role of Sensation Seeking, Self-Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, and Trait Anxiet." *Cyberpsychology, Behaviour, and Social Networking* 13(3). <https://www.liebertpub.com/doi/abs/10.1089/cyber.2009.0229>.

- Griffithsc, Mark D., Peter K. Jonasonb, and Kagan Kircaburuna. 2018. "The Dark Tetrad Traits and Problematic Online Gaming: The Mediating Role of Online Gaming Motives and Moderating Role of Game Types." *Personality and Individual Differences* 135:298–303. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0191886918304343>
- Habiby, Wahdan Najib. 2017. *Statistika Pendidikan*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Herdiansyah, Haris. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Herdiansyah, Haris. 2013. *Wawancara, Observasi, Dan Focus Groups: Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Indahtiningrum, Fitriana. 2013. "Hubungan Antara Kecanduan Video Game Dengan Stres Pada Mahasiswa Universitas Surabaya." 2(1):1–17. <http://journal.ubaya.ac.id/index.php/jimus/article/view/147>.
- Koentjaraningrat. 2002. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Lee, Dongwon, Kyungsik Han, and Jin Yea Jang. 2015. "No Reciprocity in " Liking " Photos : Analyzing Like Activities in Instagram." *College of Information Sciences and Technology* 273–82. <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=2791043>.
- Luthfi, Ahmad. 2017. "Techno of The Week: Game Fight of Gods Timbulkan Kontroversi Hingga Akhirnya Diblokir Kominfo." *www.techno.okezone.Com*. Retrieved March 25, 2019 (<https://techno.okezone.com/read/2017/09/16/326/1777195/techno-of-the-week-game-fight-of-gods-timbulkan-kontroversi-hingga-akhirnya-diblokir-kominfo%0D>).
- Manampiring, Randolph A. 2015. "Peranan Media Sosial Instagram Dalam Interaksi Sosial Antar Siswa SMA Negeri I Manado ( Studi Pada Jurusan IPA Angkatan 2012 )." *E-Journal "Acta Diurna"* IV:1–6. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/index/index>.
- Moleong, Lexy J. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi Dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nisrina, M. 2015. *Bisnis Online, Manfaat Media Sosial Dalam Meraup Uang*. Yogyakarta: Kobis.
- Pangestika, Nurullita R. 2017. "Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Skripsi* 9–42.

- Pebriana, Putri Hana. 2017. "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1(1):1–11.
- Prahasto, Aryo. 2017. "Media Mainstream Vs Media Sosial." *www.kompasiana.com*. Retrieved March 13, 2019 (<https://www.kompasiana.com/aryoprahasto/590bf06dfd22bd2712c976a4/media-mainstream-vs-media-sosial%0D>).
- Pratama, Eka. 2014. *Masyarakat Dan Komputer*. Bandung: Informatika.
- Pratama, Fajar. 2019. "Kamis 21 Maret 2019 Fajar Pratama." *m.detik.com*. Retrieved March 25, 2019 (<https://m.detik.com/news/berita/d-4477842/telaah-game-pubg-mui-sudah-komunikasi-dengan-kominfo>).
- Pratiwi, Pradipta Christy, Tri Rejeki Andayani, and Nugraha Arif Karyanta. 2012. "Perilaku Adiksi Game-Online Ditinjau Dari Efikasi Diri Akademik Dan Keterampilan Sosial Pada Remaja Di Surakarta." *Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa* 1.
- Rahma, Awiya. 2018. "Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online." *Skripsi*.
- Ridlo, Muhamad. 2018. "Waduh, 7 Anak Di Banyumas Alami Gangguan Mental Akibat Gim Online." *m.liputan6.com*. Retrieved March 26, 2019 (<https://m.liputan6.com/regional/read/3664492/waduh-7-anak-di-banyumas-alami-gangguan-mental-akibat-gim-online>).
- Siregar, Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Edisi Pert. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Ståle, Pallesen, Elvis, Mazzoni, Zsolt, Demetrovics, J. Daria, Kuss, D. Mark, Griffiths, Joël, Billieux, Cecilie Schou, and Andreassen. 2016. "The Relationship Between Addictive Use of Social Media and Video Games and Symptoms of Psychiatric Disorders: A Large-Scale Cross-Sectional Study." *Psychology of Addictive Behaviors* 30:252–62.
- Subandowo, M. 2017. "Peradaban Dan Produktivitas Dalam Perspektif Bonus Demografi Serta Generasi Y Dan Z." *Sosiohumanika: Jurnal Pendidikan Sains Sosial Dan Kemanusiaan* 10:191–208. <http://www.journals.mindamas.com/index.php/sosiohumanika/article/view/920>.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, Dan Disertasi*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. 2015a. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Cetakan ke. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. 2015b. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukandarrumudi. 2012. *Metodologi Penelitian: Petunjuk Praktis Untuk Peneliti Pemula*. Vol 4. Yogyakarta: . Gadjah Mada University Press.
- Sulistyowati, Budi and Soerjono Soekanto. 2015. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Edisi Revisi. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Syahrani, Ridwan. 2015. "Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya." *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling* 1:84–92. <http://ojs.unm.ac.id/JPPK/article/view/1537>.
- Syam, Nina W. 2012. *Psikologi Sosial Sebagai Akar Ilmu Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sztömpka, Piotr. 2017. *Sosiologi Perubahan Sosial*. Edisi ke-8. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Untari, Pernita H. 2018. "Konsumsi Berita, 79% Generasi Milenial Gunakan Media Sosial." *www.techno.okezone.com*. Retrieved March 5, 2019 (<https://techno.okezone.com/read/2018/09/06/207/1947014/konsumsi-berita-79-generasi-milenial-gunakan-media-sosial>).
- Waleleng, Rondonuwu, and Nainggolan. 2018. "Peranan Media Sosial Instagram Dalam Interaksi Sosial Antar Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Unsrat Manado." *Jurnal Acta Diurna* 7:6–9. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/index/index>.
- Wikipedia. 2019. "Instagram." *Id.Wikipedia.Org*. Retrieved April 29, 2019 (<https://id.wikipedia.org/wiki/Instagram>).
- YongJin, D. 2010. *Korea's Daring Gaming Empire*. London: MIT Press.