

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi,R.(2016).*MetodologiPenelitianKualitatif*,Yogyakarta:Ar-Ruzzmedia.
- Fauziah. (2013). *"Pengaruh game online terhadap Perubahan Perilaku Anak SMPNegeri 1Samboja.Jurnal IlmuKomunikasi"*,vol 3,1-16.
- Ali Amran, Eddy Marheni, Tjung Hauw Sin,&Ronni Yenes. (2020). Kecanduan Game Online Mobile Legends dan Emosi Siswa SMAN 3 Batusangkar. *Jurnal Patriot*. Vol 2, No 4.
- Badan Pusat Statistik Kota Makassar. 2022. *Kota Makassar dalam Angka 2022*.
- Badan Pusat Statistik Kota Makassar.2022. *Jumlah Penduduk Menurut Kecamatan dan Jenis Kelamin di Kota Makassar*.
- Fauzan, Latif Ahmad. (2019). *"Toxic Behavior Sebagai Perilaku Komunikasi Pemain Game online (Studi Etnografi Pada Pemain Game online Mobile legends: Bang Bang)"*. Tesis Magister Ilmu Komunikasi Universitas Gadjah Mada.
- Fauzi, Prima Moch, 2017, *"Tips Dan Trik Bermain Mobile Legends : Bang-Bang"*.Okezone.Com. Di Akses Tanggal 14 November 2018.
- Faurin, Lestari Ifmayani. *"Pengaruh Game online Terhadap Perilaku Sosial Remaja SMK di Desa Pener Kecamatan Taman Kabupaten Pemasang,"* Skripsi Sarjana, Universitas Pancasakti Tegal, 2021.
- Firmansyah, Fadly dkk. *"Dampak Game online Terhadap Perubahan Perilaku Mahasiswa,"e-Journal*, (Desember, 2019) hal. 98-103.
- Haidar. (2022). Prestasi Akademik Siswa Ditinjau Dari Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legends. Vol , No.3.

- Hadisuprpto,P.(2004). *“Studi Tentang Makna Penyimpangan Perilaku di Kalangan Remaja. Jurnal Kriminologi”*, vol 3,10-11.
- Harahap Yuli Yanti, 2017, *“Jurnal Edukasi, Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Ketergantungan Internet di Pustaka Digital Perpustakaan Daerah Medan”*.
- Iskandar, 2008. *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*, Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Keesing, Roger M. *Antropologi Budaya*. Jakarta: Anggota Ikapi, 1989.
- Koentjaraningrat. *Teori Antropologi I*. Jakarta: Universitas Indonesia (UI Press), 2009.
- Koentjaraningrat. *Pengantar Ilmu Antropologi. Rev.ed.*Jakarta: Bineka Cipta, 2009.
- Danandjaja, James. *Antropologi Psikologi*. Jakarta: Rajawali Pers, 1988.
- Kusumawardani,Syahrul.2015.”*Game online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash)”*.
- Lumban,T.G(2012).”*Hubungan Kecanduan Game online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Tehnik Universitas Indonesia”*. (skripsi di publikasikan). Depok : Fakultas Ilmu Keperawatan UI.
- Makassarkota.go.id.*GeografisKotaMakassar*.
<https://makassarkota.go.id/geografis/>. Diakses tanggal 15 Mei 2023 pukul 19.00 WITA.
- Martono, Nanag. *Sosiologi Perubahan Sosial*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Mira Safira, Tamara. *“Perilaku Konsumen Online (Studi Etnografi Terhadap Konsumen Bosquet Candy Cravers di Kota Medan),”* Skripsi Sarjana. Universitas Sumatera Utara, Medan, 2018.

- Mustamin. (2019). *Konseling Individu Dengan Sikap Kecanduan Game Online Mobile Legends Pada Siswa*. Vol 7, No 1.
- Nikmah, Laily Faridatun. "*Hubungan Antara Kecanduan Game online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Laki-laki Kelas VII SMPN 13 Malang,*" Tesis Master, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2015.
- Putri, R. C. S., Budiyono, & Kokotiasa, W. (2021). *Dampak Game online Mobile Legend terhadap Perilaku Remaja*. *Antropocene : Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1) 17.
- Rischa Pramudia Trisnani & Silva Yula Wardani, *Stop Kecanduan Game online*, UnipmaPress, Madiun, 2018.
- Spradley, P James. *The Ethnographic Interview*, terj. Misbah Zulfa Elisabeth. Yogyakarta: Tiara Wacana, 2006.
- Suryatni, Luh. "*Kecerdasan Emosional Dan Perilaku Manusia (Dalam Perspektif Antropologi),*" *Jurnal Mitra Manajemen*, Vol 7 No.2,(Oktober, 2015) hal. 1-8.
- Wibisono, and A. Naryoso, "*HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN GAME MOBILE LEGEND DAN PENGAWASAN ORANG TUA DENGAN PERILAKU AGRESIF VERBAL PADA ANAK REMAJA,*" *Interaksi Online*, vol. 7, no. 3, pp. 179-187, Jul. 2019.
- Yanti Andi Ari Dwi, 2018. *Dampak Game online Terhadap Perilaku Sosial Remaja*, IAIN Bengkulu.

DOKUMENTASI PENELITIAN



FITUR-FITUR MOBILE LEGEND

