

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyanti, Y., & Rachmawati, I. N. (2014). *Metodologi penelitian kualitatif dalam riset keperawatan*. Jakarta.
- Andri Arif Kustiawan, S. M. (2019). *JANGAN SUKA GAME ONLINE: PENGARUH GAME ONLINE DAN TINDAKAN PENCEGAHAN*. Magetan: CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Bernet, R., Kern, I., Marbach, E., & Embree, L. E. (1993). *An Introduction to Husserlian Phenomenology: Northwestern University Studies in Phenomenology and Existential Philosophy*. Evanston: Northwestern University Press.
- Ding, M. (2020). *Logical Creative Thinking Methods*. New York: Taylor & Francis Group.
- DiYanni, R. (2015). *Critical and Creative Thinking A Brief Guide for Teachers*. Malden: Wiley Blackwell.
- Dr. R. A. Fadhallah, S. M. (2021). *Wawancara*. UNJ Press.
- Drs. KUNTJOJO, M. (2021). *PSIKOLOGI PENDIDIKAN*. Guepedia.
- Harsan, A. (2011). *Jago Bikin Game Online*. Jakarta: PT. Transmedia.
- Jaya, I. M. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Teori, Penerapan, dan Riset Nyata*. Anak Hebat Indonesia.
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2012). *Principles of Marketing*. New Jersey: Prentice Hall.
- Manzilati, A. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif Paradigma, Metode, dan Aplikasi*. Universitas Brawijaya Press.
- Millington, C. (2019). *The Friendship Formula: Add great friends, subtract toxic people and multiply your happiness released*. London: Head of Zeus .
- Murtiningsih, S. (2021). *Filsafat Pendidikan Video Games Kajian tentang Struktur Realitas dan Hiperealitas Permainan Digital*. UGM Press.
- Nurhakim, S. (2015). *Dunia Komunikasi dan Gadget Evolusi alat Komunikasi, Menjelajah Jarak dengan Gadget*. Zikrul Hakim Bestari.
- Richard Paul, L. E. (2017). *The Nature and Functions of Critical & Creative Thinking*. California.

- Rizki, A. (2021, April 20). *One Esports*. Retrieved from Seorang Grandmaster Catur kesulitan pelajari Dota 2: <https://www.oneesports.id/dota2/seorang-grandmaster-catur-kesulitan-pelajari-dota-2/>
- Rorong, M. J. (2020). *Fenomenologi*. Deepublish.
- Sbour, A. (2014). *Ensiklopedia Komunikasi*. Jakarta: Simbiosis Rekatama.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wandira, S. A., & Alfianto, A. G. (2021). *MERUBAH STIGMA SOSIAL PADA SESEORANG DENGAN COVID-19 (Sebuah Pedoman Psikoterapi)*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- West, R., & Turner, L. H. (2010). *Introducing Communication Theory: Analysis and Application*. New York: McGraw Hill.
- Yati Afyanti, I. N. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Riset Keperawatan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Zaid, H., & Bayuaji, A. A. (2021). *Teori Komunikasi Dalam Praktik*. Purwokerto: Zahira Media Publisher.
- Zakiah, I., & Ritanti, N. (2021). *Kecanduan Game Online Pada Remaja Dan Penanganannya*. Media Sains Indonesia.

