

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E., & Rollings, A., (2007). *Game Design and Development*. USA: New Reader Publishing.
- Alsa, Asmadi. (2011). *Pendekatan Kuantitatif & Kualitatif serta kombinasinya dalam penelitian psikologi*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Afiyanti, Y. (2008). Focus group discussion (diskusi kelompok terfokus) sebagai metode pengumpulan data penelitian kualitatif. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 12(1), 58-62.
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290-304.
- Andini, A. R. Perilaku Pemain Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa Kota Tanjungpinang. *Perilaku Pemain Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa Kota Tanjungpinang*.
- Arikunto, S. (2014). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Azni. (2017). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak. Internet, Tersedia Dalam: <http://kolokium.ppj.unp.ac.id/index.php/kolokium-pls/article/view/28>. (Diakses 10 Juni 2022).
- Azwar, S. (1998). *Metode Penelitan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Boman, J. H., Krohn, M. D., Gibson, C. L., & Stogner, J. M. (2012). Investigating friendship quality: An exploration of self-control and social control theories' friendship hypotheses. *Journal of youth and adolescence*, 41(11), 1526-1540.

- Cunningham, G. B., Fairley, S., Ferkins, L., Kerwin, S., Lock, D., Shaw, S., & Wicker, P. (2018). eSport: Construct specifications and implications for sport management. *Sport management review*, 21(1), 1-6.
- Dewanto. (2007). Dampak Positif Dan Negative Game online. Diakses dari <http://library.gunadarma.ac.id/repository/files/253952/10507235/bab-i.pdf>. (Diakses pada tanggal 14 Juni 2022).
- Dinata, O., & Risdayati, R. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Clash of Clans Terhadap Perilaku Sosial (Studi Kasus Game Online Clash of Clans Pada Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Riau) (Doctoral dissertation, Riau University).
- Hamzah, M. (2015). Peran Kontrol Sosial Dalam Pengendalian Perilaku Mahasiswa Kos Sekitar Kampus Universitas Mulawarman Samarinda. 135. *Online* (<https://ejournal.sos.fisipunmul.ac.id/>).
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The development of Indonesian online game addiction questionnaire. *PloS one*, 8(4), e61098.
- Kristanto, V. H. (2018). *Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI)*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Karuniasari, Z., Ruhaena, L., & Ariyanto, M. D. (2017). Peran kontrol sosial dalam menghadapi kecanduan game online pada remaja (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Mahardy, D. Industri Game Indonesia hasilkan 4,45 triliun di 2015. *Tecno.Id*. Diunduh dari [http:// www. Tecno.id](http://www.Tecno.id). (Diakses pada 11 Juni 2022).
- Muadzah, S. (2020). Hubungan Antara Fungsi Keluarga Dan Internet Parenting Styles Dengan Kecenderungan Internet Gaming Disorder Pada Remaja (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS AIRLANGGA).
- Muhammad Akbar. (2017). Sejarah *ESport*. <https://duniagames.co.id/news/2970-ternyata-begini-sejarah-eSport-dari-dulu-sampai-kini-sudah-ada-sejak-tahun-1972>. Diakses pada tanggal 20 Juni 2022.



- Purwandari, E. (2011). Keluarga, Kontrol Sosial, dan Strain: Model Delinquency Remaja. *Humanitas: Jurnal Psikologi Indonesia*, 8(1). Santoso, G. (2007). *Fundamental metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Sugiyono, D. (2010). *Memahami penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2014



UNIVERSITAS  
GADJAH MADA

**PERILAKU GAMERS DAN KONTROL SOSIAL DALAM KOMUNITAS UGM ESPORT**  
ANGGORO SETO PRIYAMBODO, Drs. Hendrie Adji Kusworo, M.Sc., Ph.D.  
Universitas Gadjah Mada, 2022 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>