

DAFTAR PUSTAKA

- Alaika Amaly Khaira, Gisella Aisyah, Hocky Nis Kharisma Dewi, Rahma Aniq Aulia, & April Laksana. (2024). Pengaruh Media Digital dalam Penggunaan Media Sosial Terhadap Pola Komunikasi Interpersonal pada Remaja. *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial Dan Humaniora*, 2(4), 357–366. <https://doi.org/10.47861/tuturan.v2i4.1376>
- Alghzali, R. D. (2022). Hubungan Kompetensi Sosial Dengan Komunikasi Interpersonal Pada Siswa. *Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 7(2), 175. <https://doi.org/10.29240/jdk.v7i2.5782>
- Anasa, D. P., & Tambunan, N. (2025). Interpersonal Communication Strategies of PAI Teachers in Enhancing Students' Learning Motivation at State High School 12 Medan. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 10(1), 203–209. <https://doi.org/10.24815/jimps.v10i1.33908>
- Anggraini, C., Ritonga, D. H., Kristina, L., & Syam, M. (2022). *Komunikasi Interpersonal*. 1(3), 337–342.
- Asmarani, Z., & Wahyuni, S. (2023). Konsep Diri Individu Pengguna Media Sosial terhadap Komunikasi Interpersonal Remaja. *Journal of Education Research*, 4(3), 1548–1558.
- Baltzar, P., Hassan, L., & Turunen, M. (2024). Forced to Choose Silence: Social Gaming with Disabilities. *Simulation and Gaming*, 55(6), 1011–1031. <https://doi.org/10.1177/10468781241259831>
- Brazaville, K., & Basuni, A. (2023). PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL DALAM KELUARGA (Studi Kuantitatif Intensitas Bermain Game Online Free Fire Terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal Dalam Keluarga Pada Komunitas Sunda Girls Regional J. <https://ejournal.unsub.ac.id/index.php/FIKOM/article/view/1802>
- Budiawan, N., & Sari, N. N. (2024). *Intensitas Bermain Game Online dengan Kecenderungan Perilaku Agresif pada Agregat Remaja*. 5(2), 253–263.
- Dimas, M., Harni, R., Fikri, M. Al, Kamal, A., Islam, U., & Sumatera, N. (2024). *Komunikasi Interpersonal Antara Pemain Game Mobile Legends Pada Komunitas Sibakukek Lubuk Pakam*. 2, 16–24.
- Gapanwa, F., & Rahmah, E. (2026). Efektivitas Pencarian Informasi Generasi Z Menggunakan Information Foraging Theory (IFT) pada Dinas Perpustakaan Kabupaten Pesisir Selatan. 6(2), 89–92.
- Ghozali. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IMB SPSS 25*.
- Hanifah, F. D., Dianto, M., & Wae, R. (2026). PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP KOMUNIKASI INTERPERSONAL PESERTA DIDIK. *PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP KOMUNIKASI INTERPERSONAL PESERTA DIDIK*, 11(1), 1513–1523.

- Khotimah, K., Raharja, G., & Pamungkas, G. (2025). *Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Siswa Penggemar Game Online Di SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta*. 5(1), 11–19.
- Linggom, G. J., & Abraham, R. H. (2022). *Pengaruh Komunikasi Interpersonal Remaja Virtual terhadap Komunikasi*. 6(1), 93–101.
- Made Agung Darmawan, N. M. A. W. (2025). 1 1 , 2. 4(4), 617–626.
- Mason, A. J., & Carr, C. T. (2022). Toward a Theoretical Framework of Relational Maintenance in Computer-Mediated Communication. *Communication Theory*, 32(2), 243–264. <https://doi.org/10.1093/ct/qtaa035>
- May Poh Low, S., Bolong, J., Waheed, M., & Wirza, J. (2022). 10-year Systematic Literature Review of Social Penetration in Online Communication. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 12(14), 29–47. <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v12-i14/15813>
- Nayottama, F. F., Widiyanti, M. M., & Sejati, V. A. (2025). *Pola Komunikasi Antar Pemain Mobile Legends : Bang Bang Usia Dewasa Muda di Kota Madiun*. 5, 10125–10133.
- Nuzuli, A. K., Ningsih, M. S., Astri, P. B., Fazli, M., Palenza, N. R., & Ghazali, A. (2023). Gangguan Komunikasi pada Mahasiswa Pecandu Game Online Mobile Legend. *Jurnal PIKMA: Publikasi Media Dan Cinema*, 5(2), 261–271.
- Penulis, I., Safitri, R., Lindawati, Y. I., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2025). *Sultra Educational Journal (Seduj) Perubahan Pola Komunikasi pada Remaja di Desa Sukabares*. 5(2). <http://jurnal-unsultra.ac.id/index.php/seduj><http://jurnal-unsultra.ac.id/index.php/seduj>
- Posner, M. I. (2007). *Cognitive Psychology Book Review*. 105(4), 458–461.
- Pratama, F. R., Komariah, N., & Rodiah, S. (2023). Hubungan antara kemampuan literasi digital dengan pencegahan berita hoaks di kalangan mahasiswa. *Informatio: Journal of Library and Information Science*, 2(3), 165. <https://doi.org/10.24198/inf.v2i3.43792>
- Rahmat, A., & Abidin, M. (2021). URGENSI KOMUNIKASI MODEL STIMULUS ORGANISM RESPONSE (S-O-R) DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN Andi. *Pengantar Ilmu Komunikasi*, 6(2), 242.
- Ramadhani, A. F., & Jatnika, D. C. (2025). Dinamika Interaksi Sosial Remaja Di Era Digital Dan Peran Pekerja Sosial. *Share : Social Work Journal*, 14(2), 148–155. <https://doi.org/10.24198/share.v14i2.59963>
- Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, I. I. J. (2024). KONSEP PENELITIAN CASUAL-COMPARATIVE (EX POST FACTO RESEARCH). 2, 306–312.
- Rinker, T. (University at B. (2013). *On the Treatment of Likert Data*. 1–16.
- Sari, P. W. (2023). Self-Disclosure Interaksi Dalam Jaringan Online Pada Teori

- Penetrasi Sosial. *Jurnal Common*, 7(1), 13–21. <https://doi.org/10.34010/common.v7i1.8144>
- Simamora, B. (2022). Skala Likert, Bias Penggunaan dan Jalan Keluarnya. *Jurnal Manajemen*, 12(1), 84–93. <https://doi.org/10.46806/jman.v12i1.978>
- Sofi, S., Ansor, J., & Ohan Lusia, M. (2025). Improving High School Students' Interpersonal Communication Skills through Collaborative Learning: An Experimental Study. *Journal of Education Technology and Inovation*, 8(1), 75–85. <https://doi.org/10.31537/jeti.v8i1.2365>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D* (Alfabeta).
- Sulkifli, A., Hikmah, N., Ilyas, W., & Abidin, K. (2025). *Analisis Gaya Komunikasi Interpersonal Generasi Z melalui Game Mobile Legends di Watampone*.
- Sun, X., Yu, V., & Chen, V. H. H. (n.d.). Toxic behavior in multiplayer online games: the role of witnessed verbal aggression, game engagement intensity, and social self-efficacy. *Chinese Journal of Communication*, 18(4), 426–444. <https://doi.org/10.1080/17544750.2024.2425662>
- Tri, I. N., Putra, A., Mahesa, I. K., Qinantha, C., Istri, T., & Pandu, A. (2023). *Jurnal Teknik Informatika dan Komputer Analisis User Experience Pada Game Mobile Legends Dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough*.
- van Tonder, J. I., Jordaan, J., & Esterhuyse, K. (2023). Self-esteem, Interpersonal Communication Competence, and Media and Technology Usage as Predictors of Loneliness Among University Students. *SAGE Open*, 13(1). <https://doi.org/10.1177/21582440221148379>
- Wahyuni, R., Nuraini, N., & Yulia, C. (2024). Hubungan Dukungan Sosial Dengan Penyesuaian Diri Siswa Kelas X Sma Negeri 50 Jakarta. *Research and Development Journal of Education*, 10(2), 768. <https://doi.org/10.30998/rdje.v10i2.24478>
- Walsh, O., Linehan, C., & Ryan, C. (2025). Is there evidence that playing games promotes social skills training for autistic children and youth? *Autism*, 29(2), 329–343. <https://doi.org/10.1177/13623613241277309>
- Widyastuti, N. W. (2022). Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online. *Maarif*, 17(1), 95–111. <https://doi.org/10.47651/mrf.v17i1.157>
- Wulan Febrianti.H.A.Y.G Wibisono, M. K. (2021). Pengaruh Intensitas menonton Youtube Terhadap perkembangan komunikasi Interpersonal Sisw/1 Kelas 4 & 5 Desa Sukanagara Rw 01 Cikupa kabupaten Tangerang. *Nusantara Hasana Journal*, 1(1), 40–47.
- Yusuf, M. A., Herman, H. T., Abraham, A., & Rukmana, H. (2024). Analisis Regresi Linier Sederhana dan Berganda Beserta Penerapannya. *Journal on Education*, 06(02), 13331–13344.