

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Z. A., & Ida, R. (2019). The shifting role of the listeners in the mediamorphosis process of culture radio: A case study of Jodhipati 106.1 FM.
- Adyapradana, G. (2012). Akomodasi Komunikasi Pemain Game Online Dalam Menghadapi Stereotipe (Studi Kasus: Stereotipe Pemain Indonesia Dalam Game Online Battle of Immortals).
- Akbar, A. (2022, 9 3). *Diorama*. Diambil kembali dari Diorama: <https://diorama.suaramerdeka.com/video-game/pr-1834384139/mobile-legends-dan-dua-game-ini-jadi-yang-paling-populer-di-esports-asia-tenggara>
- Alijoyo, A. (2021). *Structured or Semi-structured Interviews*. CRMS.
- Ananda, B. F., Achmad, Z. A., Alamiyah, S. S., Wibowo, A. A., & Fauzan, L. A. (2022). Variasi komunikasi virtual pada kelompok pemain Mobile Legends.
- Anggraini, N., & Sugiyanto, D. R. (2021). Pemaknaan Bahasa Dalam Percakapan Pemain Online Game.
- Apriliani, S. R. (2020). Computer-Mediated Communication sebagai Sarana Presentasi Diri Guru PAUD.
- Beebe, S., & Masterson, J. (2017). *Communicating in small groups: Principles and practices*. Pearson.
- Belous, D. (2021, 11 3). *Escharts*. Diambil kembali dari <https://escharts.com/news/mobile-esports-world-map-asia-2021>
- Bungin, B. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Kencana Prenada Media.
- Candranita, F. D. (2020). Hubungan aktivitas penggunaan game online dengan emosional pengguna pada siswa-siswi kelas xi SMA negeri 3 Bondowoso.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches 4th Edition*. California: SAGE Publications.
- Dian Budiargo, E. B. (2015). *Berkomunikasi ala net generation*. Jakarta: Elex MEdia Komputindo.
- Ekklesia, M. Y., Drs. Buddy Riyanto, M., & Dr. Herning Suryo S, M. (2022). Perilaku komunikasi interpersonal sesama gamer (Studi kasus pada komunitas gamer BWC di kampung Gendingan Jebres RW 16 Surakarta).

- Fahreza, N., & Christin, M. (2020). Teater sebagai media untuk mengasah kemampuan.
- Freeman, G. Z., & Wohn, D. Y. (2017). eSports as An Emerging Research Context at CHI: Diverse Perspectives on Definitions.
- Garrelts, N. (2014). *The meaning and culture of Grand Theft Auto: Critical essays*. McFarland.
- Griffin, E. (2018). *A first look at communication theory*. McGraw Hill.
- Hadipranata, A. F., & Sudardjo. (1999). Pengaruh pembentukan kelompok (team building) terhadap etos kerja dan kontribusinya bagi produktivitas.
- Hutagaol, B. (2018, April 22). *esportsnesia*. Diambil kembali dari <https://esportsnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/>
- Macey, J., & Hamari, J. (2017). eSports, skins and loot boxes: Participants, practices and problematic behaviour associated with emergent forms of gambling.
- Mamduh, N. (2021, November 6). *telset*. Diambil kembali dari <https://telset.id/games/jenis-jenis-game-kelebihan-kekurangannya/>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung.
- Mulyana, D. (2013). *Ilmu komunikasi: suatu pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nabilah, K. (2021, April 1). *esportsnesia*. Diambil kembali dari <https://esportsnesia.com/kasual/apa-itu-atlet-esports-apa-itu-pro-player/>
- Nabilah, K. (2021, May 8). *esportsnesia*. Diambil kembali dari <https://esportsnesia.com/komunitas/4-komunitas-gamer-daerah-indonesia/>
- Narendra, P. (2008). *Metodologi riset komunikasi : panduan untuk melaksanakan penelitian komunikasi*. Yogyakarta: Balai Pengkajian dan Pengembangan Informasi (BPPI) Wilayah IV Yogyakarta.
- Nathaniel, M. (2023, Maret 31).
- Nugroho, C. (2020). *CYBER SOCIETY: Teknologi, Media Baru, dan Disrupsi Informasi*. Prenada Media.
- Nurhaliza, W. O., & Fauziah, N. (2020). komunikasi kelompok dalam virtual community.
- Permana, P. (2023, Mei 3).

- Prastowo, A. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Prayugo, D. W. (2018). Pengaruh Komunitas Virtual Terhadap Minat Beli Online Pada Grup Facebook Bubuhan Samarinda. 143-157.
- Ramadani, M. I. (2018). Penarikan Diri Dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014).
- Ramadhan, I., Puspita, R., & Nurhaliza, W. O. (2022). Ragam bahasa dalam komunikasi virtual kelompok pemain game online point blank melalui media sosial discord untuk mencapai kemenangan.
- SABILA, B. A. (2022). Analisis jaringan komunikasi kelompok harapan keluarga dalam proses pengembangan agrowisata lebah madu trigona desa salut.
- Samsu. (2017). *Metode penelitian: (Teori dan aplikasi penelitian kualitatif, kuantitatif, mixed methods, serta research & development)*. Pusaka Jambi.
- Santoso, P. (2016). KONSTRUKSI SOSIAL MEDIA MASSA.
- Sari, Y., Erlyani, N., & Akbar, S. N. (2016). Peranan komunikasi interpersonal terhadap kohesivitas kelompok pada komunitas motor di Banjarbaru.
- Simamora, P. R. (2021). *Komunikasi Organisasi*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Siregar, R. T., Enas, U., & putri, D. E. (2021). *Komunikasi Kelompok*. Widina.
- Sonata, A. H. (2023, April 25).
- Suprpto, T. (2009). *Pengantar teori & manajemen komunikasi*. Medpress.
- Surahman, Rachmat, M., & Supardi, S. (2016). *Metodologi Penelitian*. Jakarta Selatan: Pusdik 5SM Kesehatan.
- Tawakal, C. U. (2023, February 1). *hitekno*. Diambil kembali dari <https://www.hitekno.com/games/2023/02/01/090327>
- Tike, A. (2017). POLA KOMUNIKASI DALAM PENANGGULANGAN KONFLIK.
- Trianto, Y. (2018). Pola komunikasi virtual dalam percakapan tim game online Counter Strike.
- Ulum, U., & Sinduwiatmo, K. (2016). Komunikasi Komunitas Skinhead Sidoarjo dalam Proses Pengambilan Keputusan Kelompok.

*Universitas Multimedia Nusantara*. (2023, Mei). Diambil kembali dari Universitas Multimedia Nusantara Web site:  
<https://uscope.umn.ac.id/activities/fortius>

Wibowo, E. P. (2018, Februari 9). *Metaco*. Diambil kembali dari <https://metaco.gg/mobile-legends/panduan-mobile-legends-berkomunikasi-efektif>

Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). *Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends)*.

Yin, R. K. (2018). *Case Study Research Design and Application: Design and Methods; Sixth Edition*. Los Angeles: SAGE.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA