

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. Z., & Rachma, I. (2018). Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data Dan Metode Penelitian. *The Journal of Society & Media*, 2(2), 130–145. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jsm/index>
- Cengage Learning.
- Creswell, John W & Creswell, J. D. (2018). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches Fifth Edition*. SAGE Publications, Inc.
- Daymon, C., & Holloway, I. (2011). *Qualitative Research Methods in Public Relations and Marketing Communications*. Routledge.
- Dinansyah, F., Tjokrodinata, C., & Bangun, C. R. A. (2022). The Role of Esports Organisations in Accessibility for Disability Players. *Ultimacomm: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 14(1), 67–79. <https://doi.org/10.31937/ultimacomm.v14i1.2569>
- DSLRL. *Seminar Nasional Dan Call for Paper SANCALL 2014*, 1(3), 12–19.
- Evi, N. (2019). *Teori Komunikasi Umum dan Aplikasinya*. CV Andi Offset.
- Febriyana Ananda, B., Abidin Achmad, Z., Syarifah Alamiyah, S., Adi Wibowo, A., & Ahmad Fauzan, L. (2022). Variasi Komunikasi Virtual Pada Kelompok Pemain Game Mobile Legends. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(1), 2723–2557. <http://jurnalfdk.uinsby.ac.id/index.php/JIK>
- Game Mobile Paling Banyak di-Download di RI 2023*. (2024, January 2024). Retrieved from <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20240112142520-37-505163/raja-game-mobile-ri-terbaru-mobile-legends-dan-pubg-kalah>
- Kriyantono, R. (2020). *Teknik Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif dan Kualitatif Disertai Contoh Praktis Skripsi, Tesis, dan Disertai Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*. Prenadamedia Group.
- Lunenburg, F. C. (2011). *Educational Administration: Concepts and Practices*.
- Moleong, L. . (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2017). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. PT. Remaja Rosdakarya.

- Richard West, L. H. T. (2017). *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis dan Palikasi Peraturan Tentang Pelaksanaan Esport Di Indonesia*. (2021, August 12). Retrieved from <https://pbsi.org/en>
- Riinawati. (2019). *Pengantar Teori Manajemen Komunikasi dan Organisasi*. Pustaka Baru.
- Safitri, S., & Fikri. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Game Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada User Game Online. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pandohop*, 2(1), 28–33. <https://doi.org/10.37304/pandohop.v2i1.4396>
- Satria F150 Cirebon Dalam Memberikan Manfaat Positif. *Network Media*, 3(2), 24–27. <https://doi.org/10.46576/jnm.v3i2.845>
- Satria, D. P., Nabila, H., Maulidia, & Rasel, M. J. (2021). Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online "Mobile Legends" di Lingkungan Keluarga. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 43.
- Soejanto, A. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Alfabeta.
- Suhara, R. B., Sapari, Y., & Nuranto, A. (2020). *Komunikasi Kelompok Club Suzuki*
- Suranto. (2018). *Komunikasi Organisasi Prinsip Komunikasi Untuk Peningkatan Kerja Organisasi*. Rosda.
- Wijaya, T., & Paramita, E. L. (2014). PENGARUH ELECTRONIC WORD OF MOUTH (eWOM) TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN KAMERA
- Yin, R. K. (2019). *Case Study Research Design and Methods*. SAGE Publications, Inc.