

DAFTAR PUSTAKA

- Alfaruqi, M. N., & Dwihantoro, P. (2022, December 2). VALORANT GAME VIRTUAL COMMUNICATION WITH DISCORD. *INJECT (Interdisciplinary Journal of Communication)*. doi:10.8326/inject. v7i2. 221-236
- Arbeau, K., Thorpe, C., Stinson, M., Budlong, B., & Wolff, J. (2020). The meaning of the experience of being an online video game player. 2. doi:https://doi.org/10.1016/j.chbr.2020.100013
- Arini, S. (2022). Edukasi Stunting Sejak Dini Di Posyandu Remaja (Estu Jadi Dipuja) Menggunakan Media Game Online: Stunting Education Since Early Age At Adolescent Integrated Health Center (Estu Jadi Dipuja) By Using Game Online As The Media. *Jurnal Jaringan Penelitian Pengembangan Penerapan Inovasi Pendidikan (Jarlitbang)*.
- Arisandi, & Herman. (2014). *BUKU PINTAR PEMIKIRAN TOKOH-TOKOH SOSIOLOGI DARI KLASIK SAMPAI MODERN*. Jakarta: IRCiSoD.
- Azizah, A., & Eliza, D. (2021, April). Pelaksanaan Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca dan Menulis pada Anak. doi:10.31004/basicedu.v5i2.798
- Cahyadi, R. A. (2023). Trash Talking pada Game Super-Sus dan Cara Penanggulangannya. *Inter Komunika*, 5.
- Correa Souza, A. C., Pegorini, J. L., Yada, N. T., & Costa, L. M. (2021). Exploring toxic behavior in multiplayer online games: perceptions of different genders. *Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment - SBGames*.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design : Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. London: SAGE Publications.
- Creswell, J. W. (2015). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset* (3 ed.). Pustaka Pelajar.
- D, G., W, M., T, L., Y, Y., & D, Y. (2019). Electronic-Sports Experience Related to Functional Enhancement in Central Executive and Default Mode Areas. *Neural Plast.*

- Douglas, H. (2010, January). Types of Community. doi:10.1007/9780-387-93996-4-542
- Hariadi, & Samsi, S. (2011). *Dinamika Kelompok, Teori dan aplikasinya untuk analisis keberhasilan kelompok tani sebagai unit belajar, kerjasama, produksi, dan bisnis*. Yogyakarta: Pasca Sarjana UGM.
- Jayanti, N. A. (2015). Komunikasi Kelompok "Social Climber" Pada Kelompok Pergaulan di Surabaya Townsquare (Sutos). *Jurnal E-Komunikasi*, 2.
- Kurniawan, D. K. (2022). PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA TERHADAP PERKEMBANGAN PSIKOLOG ANAK DENGAN TINGKAT KECEMASAN ORANG TUA. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran*. doi:http://dx.doi.org/10.30596%2Fjppp.v3i2.10835
- Kurniawan, R. R. (2023). Politik Uang Dalam Pemilu 2019: Sebuah Kajian Interaksionisme Simbolik Pada Masyarakat Kelurahan Dompok Tanjungpinang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*.
- Liliweri, A. (2014). Komunikasi Antar Pribadi: PT Citra Aditya Bakti. *Sosiologi dan Komunikasi Organisasi*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Mardon, A. A. (2021). *Symbolic Interactionism*.
- Mead, G. H. (2015). *Mind, Self & Society* (The Definitive Edition ed.). The University of Chicago Press Chicago and London.
- Muhammad, R., & Manalu, R. (2017, Oktober). Analisis Pemanfaatan Virtual Community sebagai Media Komunikasi Kelompok melalui Sosial Media. *Interaksi Online*, 1-11.
- Novianti, E., & Pramesta, A. (2019). *Teori Komunikasi Umum dan Aplikasinya*.
- Nurhaliza, W. O. (2020). Komunikasi Kelompok Dalam Virtual Community. *Komunida*, 21.
- Purandina, I. Y. (2021). IMPLEMENTASI MEDIA DIGITAL UNTUK PERKEMBANGAN BAHASA INGGRIS ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.
- Putri, N. W. (2020). Dampak game online: studi fenomena perilaku trash-talk pada remaja. *Jurnal Psikologi Malahayati*.

- Quwaider, M., Alabed, A., & Duwairi, R. (2019). The Impact of Video Games on the Players Behaviors: A Survey. *Procedia Computer Science*, 151. doi:https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.04.077
- Redmond, M. (2015). *Symbolic Interactionism*.
- Ridho, M. R., Muhaimin, M., & Harjono, H. S. (2021). PENGARUH APLIKASI DISCORD DALAM PEMBELAJARAN DARING TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATAKULIAH KOMPUTER. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*. doi:10.33557/jedukasi.v14i1.1367
- Saleh, H. D. (2014). Fenomena Penyalahgunaan NAPZA Di Kalangan Remaja Ditinjau Dari Teori Interaksionisme Simbolik Di Kabupaten Jember (The Phenomenon of Substance Abuse among Adolescents Based on Symbolic Interactionism Theory in Jember Regency). *Pustaka Kesehatan*, 469.
- Sasauw, P. I. (2023). Analisis Hubungan Gaya Kepemimpinan, Motivasi dan Komunikasi Terhadap Kinerja Perawat Pada Rumah Sakit Umum Daerah Tobelo. *EMBA*, 273.
- Setyawan, A., & Soraya, I. (2020, Maret). Efek Media Sosial dalam Menciptakan “Borderless Communication” Pejabat Publik & Masyarakat (Analisis Komunikasi Interaksional Akun Instagram @Ridwankamil). *Jurnal Komunikasi*.
- Siregar, N. S. (2011). Kajian Tentang Interaksionisme Simbolik. *Jurnal Ilmu Sosial-Fakultas Isipol Uma*, 104.
- Tutiasri, R. P. (2016). Komunikasi Dalam Komunikasi Kelompok. *Channel*, 83.
- Wehbe, R. R., & Nacke, L. (2015, October). Towards Understanding the Importance of Co-Located Gameplay.
- Wiemeyer, J., Nacke, L., Moser, C., & Mueller, F. F. (2016). 9 Player Experience.
- Wonodihadrjo, F. (2014). Komunikasi Kelompok Yang Mempengaruhi Konsep Diri Dalam Komunitas Cosplay "COSURA" Surabaya. *Jurnal E-Komunikasi*, 2.
- Yin, R. K. (2017). *Case Study Research and Applications : Design and Methods*. London: SAGE Publications.
- Yin, R. K. (2018). *Case Study Research : Design and Methods Fourth Edition*. London: SAGE Publisher.

Zanki, H. A. (2020). Teori Psikologi dan Sosial Pendidikan (Teori Interaksi Simbolik). *Journal of pedagogy*, 118.

