

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Surya Ningsih. (2024, July 24). *Fenomena Game Online dan Dampaknya di Masyarakat*. RRI.
- AC Sari, R Hartina, R Awalia, H Irianti, N. A. (2018). Komunikasi Dan Media Sosial. *Jurnal The Messenger, January 2019*.
- Ananda, B. F., Achmad, Z. A., Alamiyah, S. S., Wibowo, A. A., & Fauzan, L. A. (2022). Variasi komunikasi virtual pada kelompok pemain Mobile Legends.
- Andi Miranda, Isti Prabawani, & Ririn Kusumawati. (2023). Pengaruh Komunikasi Internal Terhadap Kinerja Karyawan PT.XYZ. *Jurnal Mahasiswa Kreatif, 1(3)*, 34–42. doi: 10.59581/jmk-widyakarya.v1i3.227
- Anggraini, N., & Sugiyanto, D. R. (2021). Pemaknaan Bahasa Dalam Percakapan Pemain Online Gim.
- 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.
- Bodnar, M., & Houghton, R. (2020). *Constructivism in Educational Research: A Review of the Literature*.
- Budiargo, Dian. 2015. *Berkomunikasi ala Net Generation*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kompas Gramedia
- Candranita, F. D. (2020). Hubungan aktivitas penggunaan gim online dengan emosional pengguna pada siswa-siswi kelas xi SMA negeri 3 Bondowoso.
- Creswell, J.W. (2021). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*.
- Debora, G., Ilmu, P., Fakultas, K., Sosial, I., & Universitas, P. (2024). *Proses Pembelajaran Dalam Tinjauan Ilmu Komunikasi. 1(2)*, 74–82.
- Dian Budiargo, E. B. (2015). *Berkomunikasi ala net generation*. Jakarta: Elex MEdia Komputindo.
- Escharts. <https://escharts.com/news/mobile-esports-world-map-asia-2021> Diakses pada 15 februari 2024 pukul 16.10
- Fajri,Choirul. (2012). Tantangan Industri Kreatif-Gim Online di Indonesia. *Jurnal Komunikasi. Volume I. h.443-444*

- Fauziah, M. (2022). *ISSN: 2775-7374 PERSIAPAN DAN PELAKSANAAN PERTEMUAN DARING ISSN: 2775-7374 komunitas di PT Narada Piranti PT Narada Piranti Teknologi dan terhadap produk dari PT Narada Penulisan laporan ini menggunakan Metode analisis data yang dilakukan.* 300–304.
- Gee, J.P. (2021). *An Introduction to Discourse Analysis: Theory and Method.*
- Griffin, E. (2018). *A first look at communication theory.* McGraw Hill.
- <https://www.suara.com/tekno/2021/08/12/142903/sebaran-pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-pulau-ini> diakses pada 15 Februari 2024 pukul 15.39.
- Hutagaol, B. (2018, April 22). *esportsnesia.* Diambil kembali dari <https://esportsnesia.com/gim/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/>
- Irwanti, M. (2022). *BUKU AJAR TEORI KOMUNIKASI ORGANISASI DAN MANAJEMEN.* www.damerapress.co.id
- Kurnia, Eka. (2019). *Pola Komunikasi Mahasiswa Gamers (Studi Pada Mahasiswa Sosiologi Di Universitas Negeri Makassar).* Jurnal Universitas Negeri Makassar.
- Lukito Agung, R. Wahyu Utamidewi dan Luluatu N. (2019). *Pola Komunikasi Komunitas Gim Online Forza Horizon 4 (Studi Etnografi Virtual Mengenai Pola Komunikasi Dalam Grup Discord).* Fakultas Ilmu Komunikasi. Universitas Yudharta Pasuruan.
- Mamduh, N. (2021, November 6). *telset.* Diambil kembali dari <https://telset.id/games/jenis-jenis-gim-kelebihan-kekurangannya/>
- MOONTON Games. (2024). *About Us.* MOONTON.
- Miller, K. (2015). *Organizational Communication: Approaches and Processes Seventh Edition. Reputation Management: The Key to Successful Public Relations and Corporate Communication,* 240–241.
- Mutia Annur, C. (2023, April 6). *Mobile Legends, Game Seluler Paling Disukai di Indonesia.* Databoks.
- Puji, S. (2016). *Konstruksi Sosial Media Massa Puji Santoso Dosen Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Al-Balagh, 1(1), 34.*
- Rachmawati. (2022). *Komunikasi Kelompok Antar Pemain Game Online Player Unknown ' S Battleground Pada. Prosiding Konferensi Nasional Sosial Politik (KONASPOL), 1, 515–526.*
- Rahmat Lukito, A., Utamidewi, W., Nayiroh, L., Jl Ronggo Waluyo, K. H., Timur, T., & Barat, J. (2022). *POLA KOMUNIKASI KOMUNITAS GAME ONLINE FORZA HORIZON 4 (Studi Etnografi Virtual Mengenai Pola Komunikasi Dalam Grup Discord).* <https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/HERITAGE>

- Ramadani, M. I. (2018). Penarikan Diri Dalam Gim Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014).
- Ravianto, J. 2014. Produktivitas dan Pengukuran. Binaman Askara. Jakarta
- SABILA, B. A. (2022). Analisis jaringan komunikasi kelompok harapan keluarga dalam proses pengembangan agrowisata lebah madu trigona desa salut.
- Setiawan, Rudy. (2013). Kekuatan New Media dalam Membentuk Budaya Populer di Indonesia. E-Jurnal Komunikasi Universitas Mulawarman. Vol.1, 355-374.
- Simamora, P. R. (2021). Komunikasi Organisasi. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Siregar, R. T., Enas, U., & putri, D. E. (2021). Komunikasi Kelompok. Widina.
- Studi Ilmu Komunikasi, P., Dakwah dan Komunikasi, F., Sunan Ampel Surabaya Jl Ahmad Yani, U., Timur, J., Febriyana Ananda, B., Abidin Achmad, Z., Syarifah Alamiyah, S., Adi Wibowo, A., Ahmad Fauzan, L., & Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur, U. (2022). VARIASI KOMUNIKASI VIRTUAL PADA KELOMPOK PEMAIN GAME MOBILE LEGENDS. In *Jurnal Ilmu Komunikasi* (Vol. 12, Issue 1). <http://jurnalfdk.uinsby.ac.id/index.php/JIK>
- Wibowo, E. P. (2018, Februari 9). Metaco. Diambil kembali dari <https://metaco.gg/mobile-legends/panduan-mobile-legendsberkomunikasi-efektif>
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi Virtual dalam Gim Online (Studi Kasus dalam Gim Mobile Legends).