

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal. 2014. Metode Penelitian Kualitatif. Jakarta: Rajagrafindo
- Alexander F.K.Sibero. 2011. Kitab Suci Web Programming, Mediakom, Yogyakarta
- Amarullah, A. (2020, April 13). *Developer mobile legends dukung bermain game di rumah saat wabah corona*. <https://techno.okezone.com/>. Retrieved November 8, 2020, from <https://techno.okezone.com/read/2020/04/13/326/2198296/developer-mobile-legends-dukung-bermain-game-di-rumah-saat-wabah-corona>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian : Suatu pendekatan praktik*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cangara, Hafied. 1998. Pengantar Ilmu komunikasi. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Creeber, G. & Martin, R (ed.). (2009), *Digital Cultures: Understanding New Media*, Berkshire-England: Open University Press.
- Creswell, J. W. 2012. *Research design Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar
- Gillin dan Gillin. *Cultural Sociology, a Revision of An Introduction to Sociology*. New York: The Macmillan Company, 1954.
- Harjono. (2009). *Mendayagunakan Internet*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- <https://www.instagram.com/araxixesports/>
- <https://www.instagram.com/p/CJ1t8ABM9KU/>
- Jasson. (2009). *Role Playing Game (RPG)Maker (software penampung kreatifitas, inovasi dan imajinasi bagi game designer)*. Yogyakarta : CV ANDI OFFSET.

- Moleong, Lexy J. 2015. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mondry. 2008. Teori dan praktik Jurnalistik. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mondry. (2008). Pemahaman Teori dan Praktik Jurnalistik. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mulyana, Deddy. 2007. Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Nugroho D, Riant. (2004). Kebijakan Publik, Formulasi, Implementasi dan Evaluasi. Jakarta: Gramedia
- Pawito, dan C Sardjono. (1994). Teori-Teori Komunikasi. Buku Pegangan Kuliah Fisipol Komunikasi Massa S1 Semester IV. Surakarta, Universitas Sebelas Maret.
- Putra ,Febriyanto Pratama. 2012. “ Pembuatan Game Animasi 3D Role Playing Game Untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity3D dan Bahasa Pemrograman C#.”. Skripsi. Surakarta: Fakultas Komunikasi dan Informatika Jurusan Teknik Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rifki, B. (2020, September 14). *Mobile legends resmi rilis logo baru, sarat makna & filosofis*. esports.id. Retrieved December 9, 2020, from <https://esports.id/mobile-legends/news/2020/09/ca172e964907a97d5ebd876bfdd4adbd/mobile-legends-resmi-rilis-logo-baru-sarat-makna--filosofis>
- Ruslan, Rosady. 2003. Metode Penelitian PR dan Komunikasi. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Setyani. 2013. Penggunaan Media Sosial sebagai Sarana Komunikasi bagi Komunitas (http://digilib.uns.ac.id/pengguna.php?mn=detail&d_id=31514). Diakses pada hari kamis tanggal 17 Desember 2020, Pukul 16.00.

Sugiyono (2017:9), Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV

Sugiyono (2011) Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. Alfabeta

Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B. Bandung: Alfabeta.

Thomas, L., & Johnson, E. B. (2014b). *Contextual Teaching Learning*. Jakarta:Kaifa.

Utari, P. (2011). Media sosial, new media dan gender dalam pusaran teori komunikasi. *Bab buku komunikasi*, 2.

Wahono, R.S. 2009. Antara Game, Pendidikan dan HP (Game Mobile Learning Sebagai Wacana Pendidikan). <http://www.m-edukasi.net/artikel-mobilelearning-isi.php?kodenya=2009-ac>. Akses 13 Mei 2010.

