

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. R., & Abidin, M. (2021). Urgensi Komunikasi Model Stimulus Achadah, A., & Sari, E. L. (2022). GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN AKHLAK. *Aulada : Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 3(2), 222–232. <https://doi.org/10.31538/aulada.v3i1.1278>
- Abdurrahman. (2021). Analisis Resepsi Komunitas Esports Mengenai Caster Pada Konten Piala Menpora Esports 2020. Komunikasi Kalbis Institute.
- Agustina, L. (2018). LIVE VIDEO STREAMING SEBAGAI BENTUK PERKEMBANGAN FITUR MEDIA SOSIAL. *Diakom*, 1(1), 17–23. <https://doi.org/10.17933/diakom.v1i1.16>
- Akbar, A. (2018) *Efektivitas Youtube Sebagai Media Penyebaran Informasi* (Studi Pada Serambi on TV), Skripsi Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Antony, Mayfield. 2008. *What is Social Media?*. London: iCrossing
- Ardianto, Komala, Karlinah. 2012. *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*. Bandung. Simbiosis Rekatama Media
- Audi E. Prasetyo. (2017). *Penonton ESport Lebih Banyak dari Olahraga Tradisional*. <https://www.ggwp.id/2017/09/17/penonton-eSport-di-atas-olahraga>
- Ayudya, T. D., Aritonang, B. M., & Krisnawati, E. (2019). ANALISIS WACANA HATE SPEECH DALAM LIVE STREAMING YOUTUBE LIGAGAME E-SPORTS TV. *Jurnal Komunikasi Dan Bisnis*. <https://doi.org/10.46806/jkb.v7i2.632>
- Belinda, A. (2022). *Kepuasan Followers dalam Menggunakan Akun Kuliner Instagram @anakjajan = Followers Satisfaction in Using the @anakjajan Culinary Account*.
- Billy,R. (2020) Meluruskan Stigma Miring Tentang Esports di Masyarakat. Retrieved January 3.2022 from esports.id: [Esports ID | Meluruskan Stigma Miring Tentang Esports di Masyarakat](https://esports.id/meluruskan-stigma-miring-tentang-esports-di-masyarakat)
- Budi, N. (2021, August 6). *Mobile Legends Jadi Terfavorit di Indonesia, Yuk Tengok Berapa Jam Gamer Bermain Setiap Hari*. *bola.com*. <https://www.bola.com/e-sports/read/4625822/mobile-legends-jadi-terfavorit-di-indonesia-yuk-tengok-berapa-jam-gamer-bermain-setiap-hari>

- Bungin, Burhan. (2006). *Sosiologi Komunikasi Teori, Paradigma, dan Diskursus*
- Can Facebook Be Used by Businesses to Communicate Internally? (n.d.). Chron. Retrieved December 22, 2022, from <https://smallbusiness.chron.com/can-facebook-used-businesses-communicate-internally-28204.html>
- Cangara, Hafied. 2010. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cara Melakukan Live Stream di YouTube - Panduan Cara Kerja YouTube*. (n.d.). Cara Melakukan Live Stream Di YouTube - Panduan Cara Kerja YouTube. https://www.youtube.com/intl/ALL_id/howyoutubeworks/product-features/live/
- Chen, C. C., & Lin, Y. C. (2018). *What drives live-stream usage intention? The perspectives of flow, entertainment, social interaction, and endorsement*. *Telematics and Informatics*, 35(1), 293–303. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2017.12.003>
- Dan Zarella. 2010. *The Social Media Marketing Book*. Oreilly Media. USA.
- Darmawan, D. (2012). “*Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*”. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Destriani, D.A (2022) *Uses and gratification tayangan drama Korea terhadap penonton pria di Jakarta - Universitas Pelita Harapan Institutional Repository*. (n.d.). <http://repository.uph.edu/48644/>
- Dewi, D. a. N. N. (2018). Modul Uji Validitas dan Reliabilitas. *ResearchGate*. https://www.researchgate.net/publication/328600462_Modul_Uji_Validitas_dan_Reliabilitas.
- Dr. Rulli Nasrullah, M. (2017). *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- Edge, N. (2013). *Evolution of the Gaming Experience : Live Video Streaming and the Emergence of a New Web Community*. *The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, 4(2), 33–39.
- Effendy, O.U. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Firmansah, Y. A. (2021, February 5). *Apa Itu Caster (Shoutcaster) Esports? - Esportsnesia*. Esportsnesia. <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-caster-shoutcaster-esports/>
- Flew, Terry. 2002. *New Media: An Introduction*. UK: Oxford University Press.

- Geeter, D. (2019, February 26). Twitch created a business around watching video games — here's how Amazon has changed the service since buying it in 2014. CNBC. <https://www.cnbc.com/2019/02/26/history-of-twitch-gaming-livestreaming-and-youtube.html>
- Griffin, Em. (2012). *A First Look at Communication Theory* (8th ed.). New York: Mc Graw Hill
- Hadisaputra, H., Nur, A. C., & Sulfiana, S. (2022). Fenomena Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa di Sulawesi Selatan). *Edu Cendikia Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(02), 391–402. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i02.1690>
- Handayani, R. (2018). *Analisa Aktivitas Fandom Mobile Legend Indonesia Dalam Membangun Struktur Komoditas Baru (Studi Tentang Media Baru)*. *Al-MUNZIR*, 11(1), 141–162. <https://doi.org/10.31332/am.v11i1.934>
- Hidayanto, S. (2020, July 1). Eksistensi video game streaming dalam industri gaming Indonesia. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, 4(2), 485. <https://doi.org/10.25139/jsk.v4i2.1995>
- Humaizi. (2018). *Uses and Gratifications Theory*. Medan: USU Press.
- IKRAR 'AL (2020). *Pengaruh Game Mobile Legends Bang-bang Terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa-lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa - Repository IAIN PAREPARE*. (n.d.). <http://repository.iainpare.ac.id/1466/>
- Kanozia, R., & Ganghariya, G. (2021). *More than K-pop fans: BTS fandom and activism amid COVID-19 outbreak*. *Media Asia*, 48(4), 338–345. 22 <https://doi.org/10.1080/01296612.2021.1944542>
- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1973). *Uses and Gratifications Research*. *The Public Opinion Quarterly*, 37(4), 509–523. <http://www.jstor.org/stable/2747854>
- Khillar, S. (2022). Difference Between Conceptual and Operational Variable | Difference Between. *Difference Between*. <http://www.differencebetween.net/miscellaneous/difference-between-conceptual-and-operational-variable/>
- Kriyantono, R. 2014. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta : Prenadamedia Group.

- Kurniawan, F. (2019). *E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v15i2.29509>
- Kurniawan, F. (2019). *E-sport dalam fenomena olahraga kekinian. JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61-66. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jorpres/article/view/29509/12954>
- Lee, E., & Oh, S. J. (2015). Computer-Mediated Communication. *Communication*. <https://doi.org/10.1093/obo/9780199756841-0160>
- Littlejohn, S. W., Foss, K. A., & Oetzel, J.G. (2021). *Theoris of Human Communication*, 12th Edition. Long Grove, IL: Waveland Press, Inc
- Liliweri, Alo. 2015. *Komunikasi Antar-Personal*. Jakarta: Kencana.
- Meilivia, S. (2022, December 13). *Facebook Adalah: Definisi dan Sejarah, Fitur, Manfaat - Socialights*. Socialights. <https://journal.socialights.id/facebook-adalah/>
- Membuat live stream YouTube dengan encoder - Bantuan YouTube*. (n.d.). <https://support.google.com/youtube/answer/2907883?hl=id>
- McQuail, D. (2010). *Mass Communication Theory (6th ed.)*. New Delhi: Sage Publications.
- McQuail, Dennis. 2002. *Teori Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Erlangga
- Nainggolan, N. T., Mawati, A. T., Gandasari, D., & Kato, I. K. (2021). *Komunikasi Organisasi: Teori, Inovasi dan Etika*. *ResearchGate*. https://www.researchgate.net/publication/350955168_Komunikasi_Organisasi_Teori_Inovasi_dan_Etika
- Nurudin. 2013. *Ilmu Komunikasi: Ilmiah dan Populer*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Setyawan, Ryan Ari & Marzuki, Yumarlin. 2018. *Survei aplikasi live streaming & chat di kalangan pelajar*. Seminar Nasional Edusaintek. Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Janabadra. Yogyakarta
- Severin, Werner J. And James W. Tankard. 2009. *Teori Komunikasi*. Jakarta:Kencana

- Stellarosa, Y., Firyal, S. J., & Ikhsano, A. (2018). *PEMANFAATAN YOUTUBE SEBAGAI SARANA TRANSFORMASI MAJALAH HIGHEND*. *Lugas*, 2(2), 59–68. <https://doi.org/10.31334/ljk.v2i2.263>
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabet.
- Teknologi Komunikasi di Masyarakat*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ulum, B, (2018). *Game “Mobile Legends Bang Bang” Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan“ONE DIMENSIONAL MAN”*.
- Wagner, M. (2006). *On the Scientific Relevance of e-Sports*. In *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development* (pp. 437-442). Las Vegas: CSREA Press.
- Walther, J. B. (1996). Computer-Mediated Communication. *Communication Research*, 23(1), 3–43. <https://doi.org/10.1177/009365096023001001>
- Wati & Rizky. (2009). *5 Jam Belajar Cepat Menggunakan Facebook*. Bandung: Yrama Widya
- West, Richard, Lynn H. Turner. 2008. *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi* Edisi 3. Jakarta: Salemba Humanika
- West, Richard dan Lynn H. Turner. (2010). *Introducing communication: Theory Analysis and Application* (4th ed.). New York: Mc Graw Hill..
- Widi, S. (2022, August 4). Pengguna Facebook di Dunia Capai 2,93 Miliar per Kuartal II/2022. *DataIndonesia.id*. <https://dataindonesia.id/internet/detail/pengguna-facebook-di-dunia-capai-293-miliar-per-kuartal-ii2022>
- Widjaja. 2010. *Komunikasi: Komunikasi dan hubungan masyarakat*. Jakarta: Bumi Aksar
- Yanti, D.R (2022) *TINGKAT KEPUASAN FOLLOWERS TWITTER @COPPAMAGZ TERHADAP MEDIA ONLINE COPPAMAGZ SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAILY K-POP NEWS - Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Repository*. (n.d.). <https://repository.uin-suska.ac.id/60893/>
- Yudihastira, R., & Mutia, T. (2020). *PENERAPAN MEDIA STREAMING YOUTUBE OLEH GEMILANG TV SEBAGAI WADAH INFORMASI DI*

INDRAGIRI HILIR. *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah Dan Komunikasi*,
2(4), 191. <https://doi.org/10.24014/jrmdk.v2i4.12162>

