

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Chandra Z. 2012. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: Bounabooks.
- Banks, John and Stuart Cunningham. 2014. *Games and Entertainment Software. Handbook of the Digital Creative Company*. Cheltenham UK.
- Cangara, Hafied. 2000. *Pengantar Ilmu Komunikasi. Second Edition*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Carr, C.T., & Hayes, R. A. 2015. *Social media: defining, developing, and devining*. Atlantic Journal of Communication.
- Fachruddin, Andi. 2017. *Dasar-Dasar Produksi Televisi: Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi, Dokumenter, dan Teknik Editing*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Flew, Terry. 2014. *New Media. Fourth Edition*. Australia: Oxford University Press.
- Hartley, John. 2005. *Creative Industries*. Oxford: Blackwell.
- Juul, Jesper. 2005. *Half Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press: Cambridge.
- Kuswita, Herry. 2006. *Mengenal Dasar-Dasar Program Televisi*. Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas INDONUSA Esa Unggul.
- Lievrow & Livingstone. 2005. *The Handbook of New Media: Social Shaping and Consequences of ICTs*. Edisi kedua. SAGE London.
- Liweri, Alo. 2017. *Komunikasi Antar Personal*. Jakarta: Prenada Media.
- Millerson, Gerald and Jim Owens. 2009. *Television Production*. Taylor & Francis.
- Moriansyah, L. 2015. *Pemasaran melalui media sosial: antecedents dan consequences social media marketing*. Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik.
- Mujiyanto, Haryadi. 2019. *Pemanfaatan Youtube sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar*. Garut: Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Garut.
- Mukarom, Zaenal. 2020. *Teori-Teori Komunikasi*. Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Musser, John dan Tim O'Reilly. 2007. *Web 2.0: Principles and Practices*. San Francisco: O'Reilly Radar.
- Nuqul, Fathul Lubabin. 2007. *Handout Psikologi Sosial 1*. Malang: Fakultas Psikologi UIN Maliki Malang.

- Nurudin. 2017. *Perkembangan Teknologi Komunikasi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Nuryanto, Hery. 2012. *Sejarah Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Balai Pustaka.
- Pambudi, Rilo. 2019. *Pengaruh Video Youtube terhadap Prestasi Belajar Matematika pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Sukoharjo Tahun Ajaran 2017/2018*. Jurnal Pendidikan Universitas Veteran Bantara
- Perry, Paul J. 1994. *Multimedia Developer's Guide*. Indiana: Sams Publishing.
- Romadhan, M. 2018. *Tren's Persoinal Branding Youtube Indonesia*. Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
- Roucek & Warren. 1973. *An Introduction to Sociology*. Totowa: Adams & Co.
- Schlagwein, D., & Hu, M. 2017. *How and why organisations use social media: five use types and their relation to absorptive capacity*. Journal of Information Technology.
- Suharyanuari. 2017. *Production Process Video Channel Youtube #SAAENIH*. Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Telkom.
- West, R., dan Turner, L. 2010. *Introducing Communication Theory. Fourth Edition*. New York: Mc Graw-Hill Education.

