

DAFTAR PUSTAKA

- Abriani, I. A., Abdullah, Z., & Sumule, M. (2018). Perilaku Komunikasi Pengguna *Game* Online “Mobile Legends” (Studi Pada Mahasiswa FISIP Universitas Halu Oleo). *Jurnal Komunikasi UHO*, 3(1), 1–9.
- Adams, E., & Rollings, A. (2010). *Fundamentals of game design*. Barkeley, CA: New Riders.
- Agoesta, S. A. (2016). Pola Komunikasi Pemain *Game* Online Lost Saga (Studi Deskriptif Kualitatif Pola Komunikasi *Gamer* Remaja dalam Penggunaan Fasilitas Chatting *Game* Online Lost Saga di Kota Surakarta). *Jurnal Universitas Sebelas Maret*, 1–217.
- Aji, C. Z. (2012). *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: Bouna Books.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Asmani, J. M. (2012). *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.
- Baran, S. J. (2008). *Pengantar Komunikasi Massa Melek Media dan Budaya* (Terj.). Jakarta: Erlangga.
- Beck, J. C., & Wade, M. (2007). *Gamer Juga Bisa Sukses*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Bryman, A. (2008). *Social Research Methods*. New York: Oxford University Press.
- Bungin, B. (2012). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Cangara, H. (2015). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Danaher, P. J., Wilson, I., & Davis, R. (2013). *A Comparison of Online and Offline Consumer Brand Loyalty, Marketing Science* (Terj.). Jakarta: Erlangga.
- Darmawan, B. (2018). *Relasi Kuasa dalam Game Online DotA 2 (Studi Etnografi Virtual tentang Dinamika Otoritas Kekuasaan didalam Proses Komunikasi Komunitas Virtual Game Online DotA 2 Server South East Asia)*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Darmawan, D. (2012). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya: PT Remaja Rosdakarya.

- Dede. (2018). Pengaruh Komunitas Virtual Terhadap Minat Beli Online Pada Grup Facebook Bubuhan Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 143–157.
- Efendi, A., Astuti, P. I., & Rahayu, N. T. (2017). Analisis Pengaruh Penggunaan Media Baru Terhadap Pola Interaksi Sosial Anak Di Kabupaten Sukoharjo. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 18(2), 12–24.
- Goldberg, A. A., & Larson, C. E. (2006). *Komunikasi Kelompok Proses Diskusi dan Penerapannya*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Hamidati, A. (2011). *Komunikasi 2.0 Teoritisasi dan Implikasi*. Yogyakarta: Mata Padi Pressindo.
- Harun, R., & Ardianto, E. (2011). *Komunikasi Pembangunan: perspektif Dominan, Kaji Ulang, dan Teori Kritis*. Jakarta: Rajawali Press.
- Ida, R. (2014). *Metode Penelitian: Studi Media dan Kajian Budaya*. Jakarta: Kencana.
- Junep, A. R., & Frenky. (2017). Analisis Komunikasi Virtual Pada Kelompok Gamers DOTA 2. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian*, 3(1), 1–16.
- Kartono, K. (2014). *Patologi Sosial dan Kenakalan Remaja*. Jakarta: Cakrawala.
- Kreitner, R., & Kinichi, A. (2015). *Perilaku Organisasi* (Edisi Keli). Jakarta: Penerbit Salemba Empat.
- Kriyantono, R. (2016). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Kurniawan, D. (2013). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain *Game* Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pgrri Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1), 97–103.
- Liliweri, A. (2017). *Komunikasi Antar Pribadi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Mc Quail, D. (2006). *Teori Komunikasi Massa Suatu Pengantar* (Terj. Agus). Jakarta: Erlangga.
- Moleong, L. J. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Muhammad, A. (2010). *Komunikasi Organisasi*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Mulyana, D. (2015). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mustofa, A. (2019). Inilah Fakta dan Data Seputar PUBG Mobile, Setahun Setelah Perilisnya. Diambil 29 September 2019, dari <https://hybrid.co.id/post/data-fakta-pubg-mobile-satu-tahun-pertama>
- Nasrullah, R. (2014). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Kencana.
- Noviadhista, U. F. (2018). PUBG Mobile Catatkan Rekor Baru, Segini Penghasilan Mereka Sebulan. Diambil 29 September 2019, dari <https://technologue.id/pubg-mobile-catatkan-rekor-baru-segini-penghasilan-mereka-sebulan/amp/>
- Nuruddin. (2014). *Sistem Komunikasi Indonesia*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Poerwandari, E. K. (2015). *Pendekatan Kualitatif Dalam penelitian Psikologi*. Jakarta: Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi (LPSP3) Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- Priono, A. (2019). 5 Tim Esports Indonesia Dengan Catatan Kemenangan Beruntun di Kancan Lokal. Diambil 29 September 2019, dari <https://hybrid.co.id/post/5-tim-esports-indonesia-dengan-catatan-kemenangan-beruntun-di-kancan-lokal>
- Priyadi, B. (2006). *Metode Evaluasi Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ricky, R., Sudrajat, R. H., & Pamungkas, I. N. A. (2016). Pola Komunikasi Kelompok *Game* Online (studi Virtual Etnografi Pada Pengguna *Game* “clash Of Clans” Komunitas 1-ron). *eProceedings of Management*, 3(1), 753–760. Diambil dari <http://librarye proceeding.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/3424/3249>
- Ruslan, R. (2003). *Metode Penelitian PR dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sariyanto. (2019). Perilaku Komunikasi Pecandu *Game* Online di Kota Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan. *JOM FISIP*, 6(1), 1–15.
- Sendjaja, S. D. (2008). *Modul Teori Komunikasi (Cet Ke-8)*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Severin, W. J., & Tankard, J. W. (2009). *Teori Komunikasi Sejarah, Metode, dan Terapan di Dalam Media Mass* (Terj.). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Shaw, M. E. (1976). *Group Dynamics: The Psychology of Small Group Behavior*. McGraw-Hill.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto, Y. (2018). Pola Komunikasi Virtual Dalam Percakapan Tim *Game Online Counter Strike: Global Offensive* Dalam Menyusun Strategi Permainan. *Jurnal Spektrum Komunikasi*, 6(1), 41–55.
- Triyantama, A. R., & Santoso, E. (2019). Model Komunikasi Virtual Pemain *Game* PUBG MOBILE menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok *Game* PUBG MOBILE RPX E-Sport. *Jurnal Medium*, 7(1), 53–71.
- Widjaja, A. W. (2013). *Komunikasi dan Hubungan Masyarakat*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wursanto, I. (2012). *Dasar-Dasar Ilmu Organisasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Yana, S. E. (2017). *Komunikasi Kelompok Dalam Membentuk Team Work (Studi Pada Komunitas Tiga Dewa Adventure Saat Mendaki Gunung Raung Jawa Timur)*. Bandar Lampung: Universitas Lampung. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Young, K. (2009). *Internet addiction: A Handbook and Guide to evaluation and treatment: Hoboken*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Zamroni, M. (2009). Perkembangan Teknologi Komunikasi Dan Dampaknya Terhadap Kehidupan. *Jurnal Dakwah*, X(2), 195–211.