

## DAFTAR PUSTAKA

- Altman, I. (1973). Social penetration: The development of interpersonal relationships. *Holt, Rinehart, & Winston*, 196.
- Altman, I., & Taylor, D. (1973). Social penetration: The development of interpersonal relationships. *Holt, Rinehart, & Winston*, 196.
- Anffani, Y. A., & Aji, G. G. (2022). PEMAKNAAN DAN MOTIF PESERTA VIRTUAL BLIND DATE DALAM RUANG KOMUNIKASI VIRTUAL @VIRTUALBLINDDATE. *The Commercio*, 5(3), 313–322. <https://doi.org/10.26740/tc.v5i3.49054>
- Azizah, A. N., Nursanti, S., & Nurkinan. (2024). *Self-Disclosure Pada Game Online Mobile Legends Dalam Komunikasi Interpersonal Untuk Mendapat Pasangan Virtual Penggunaanya*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.10464685>
- Blogsecond.com. (2021, November 3). *Cara Masuk ke Chat Global Bahasa Lain di Mobile Legends*. Blog Second. <https://blogsecond.com/2021/11/cara-masuk-chat-global-bahasa-lain-ml/>
- Boczkowski, P. J., Matassi, M., & Mitchelstein, E. (2018). How Young Users Deal With Multiple Platforms: The Role of Meaning-Making in Social Media Repertoires. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 23(5), 245–259. <https://doi.org/10.1093/jcmc/zmy012>
- Butsi, F. I. (2019). MEMAHAMI PENDEKATAN POSITIVIS, KONSTRUKTIVIS DAN KRITIS DALAM METODE PENELITIAN KOMUNIKASI. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi Communique*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.62144/jikq.v2i1.27>
- Clayton, R. B., Nagurney, A., & Smith, J. R. (2013). Cheating, breakup, and divorce: Is Facebook use to blame? *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 16(10), 717–720. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0424>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4. ed). SAGE.
- Creswell, J. W. (2020). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset: Memilih Di Antara Lima Pendekatan* (3rd ed.). Pustaka Pelajar.
- Crotty, M. (1996). *Phenomenology and nursing research*.
- DeVito, J. (2016). *The Interpersonal Communication Book* (14th ed).
- Furman, W., Brown, B. B., & Feiring, C. (1999). *The Development of Romantic Relationships in Adolescence*. Cambridge University Press.
- Haliza, N., & Kurniawan, A. (2021). HUBUNGAN ANTARA KETERBUKAAN DIRI DENGAN KESEPIAN PADA DEWASA AWAL PENGGUNA APLIKASI DATING ONLINE. 1(1). <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2952396&val=26228&title=HUBUNGAN%20ANTARA%20KETERBUKAAN%20DIRI%20DENGAN%20KESEPIAN%20PADA%20DEWASA%20AWAL%20PENGGUNA%20APLIKASI%20DATING%20ONLINE>
- Humas-unesa. (2023, Juni 4). *Guys, Kenali Risiko Terberat Pacaran Virtual, Pakar UNESA; Pertimbangkan Baik-baik*. Universitas Negeri Surabaya.

- [//www.unesa.ac.id/guys-kenali-risiko-terberat-pacaran-virtual-pakar-unesa-pertimbangkan-baik-baik](http://www.unesa.ac.id/guys-kenali-risiko-terberat-pacaran-virtual-pakar-unesa-pertimbangkan-baik-baik)
- Kriyantono, R. (2020). *Teknik praktis riset komunikasi kuantitatif dan kualitatif disertai contoh praktis Skripsi*.
- Kumparan.com. (2022). *Singkatan MOBA, Berikut Penjelasan Lengkapnya*. kumparan. <https://kumparan.com/info-sport/singkatan-moba-berikut-penjelasan-lengkapnya-1xqHqmRTyQ5>
- Kumparan.com. (2024). *Cara Membuat Squad ML untuk Pemula | kumparan.com*. <https://kumparan.com/tutorial-game/cara-membuat-squad-ml-untuk-pemula-231UtXJ6l4f/1>
- Kustiawan, W., Lubis, I. Y., Natasya, N., Sartika, I., Dewi, F. K., Supriadi, T., & Anggianto, I. (2022). Teori Penetrasi Sosial. *JURNAL EDUKASI NONFORMAL*, 3(2), Article 2. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/4933>
- Lapakgaming.com. (2024, April 16). Affinity ML: Keuntungan, Jenis-jenis, dan Cara Menggunakannya. *Blog Lapakgaming*. <https://www.lapakgaming.com/blog/id-id/affinity-ml/>
- Liputan6.com. (2023, November 16). *ByteDance Mau Jual Developer Mobile Legends Moonton?* liputan6.com. <https://www.liputan6.com/tekno/read/5454850/bytedance-mau-jual-developer-mobile-legends-moonton>
- Maharani, S. H. (2023). “Lebih Banyak Dramanya Daripada Nyatanya”: Makna, Motif, dan Keberlanjutan Hubungan Pacaran Virtual di Twitter. *Emik*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.46918/emik.v6i2.2037>
- Metaco.gg. (2018). *Panduan Mobile Legends: Cara Berkomunikasi dengan Efektif*. <https://metaco.gg/>
- Moleong, L. J. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif, cet. Ke-30*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Moonton.com. (t.t.). *About Us-Develop games and fun for players all over the world*. Diambil 25 Oktober 2024, dari <https://en.moonton.com/about/index.html>
- Murdiani, T., Hermawati, T., & Nugraha, R. P. (2021). Self-Disclosure In Finding Dating Partners Among Users of Online Game Application. *International Journal of Social Science and Human Research*, 04(03). <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v4-i3-16>
- Pardede, P. (2009). Paradigma Penelitian. *Universitas Kristen Indonesia*. <https://parlindunganpardede.wordpress.com/class-assignment/research/articles/paradigma-penelitian/>
- Permassanty, T. D., & Irawan, C. H. (2018). Proses Penetrasi Sosial Antar Pemain Pada Game Mobile Legends. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.30656/lontar.v6i2.950>
- Puspitasari, I., & Aprilia, M. P. (2022). Penetrasi Sosial dalam Mencari Pasangan Pada Aplikasi Kencan Online Bumble. *MUKASI: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(3), Article 3. <https://doi.org/10.54259/mukasi.v1i3.986>
- Saputri, C. T., Nursanti, S., & Lubis, F. O. (2023). *Proses Keberhasilan Hubungan Pengguna Aplikasi Kencan Online Tinder Generasi Z*. 7.

- Scott Crapo, J., & Bradford, K. (2021). Multidimensional family development theory: A reconceptualization of family development. *Journal of Family Theory & Review*, 13(2), 202–223. <https://doi.org/10.1111/jftr.12414>
- Sedarmayanti, & Hidayat, S. (2002). *Metodologi Penelitian* (1 ed.). Mandar Maju.
- Semiawan, Conny. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*.
- Suara.com. (2021). *Sebaran Pemain Mobile Legends Indonesia, Terbanyak di Pulau Ini*. suara.com. <https://www.suara.com/tekno/2021/08/12/142903/sebaran-pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-pulau-ini>
- Sugiyono, D. (2015). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Tribunnews. (2019, September 12). *Cerita Pasangan yang Kenal Berkat Mobile Legend, Pilih Pacaran Lewat Mabar Ketimbang Ngedate*. Tribunnews.com. <https://www.tribunnews.com/lifestyle/2019/07/04/cerita-pasangan-yang-kenal-berkat-mobile-legend-pilih-pacaran-lewat-mabar-ketimbang-ngedate>
- West, R. L., & Turner, L. H. (2010). *Introducing communication theory: Analysis and application* (4th ed). McGraw-Hill.
- Wood, J. T. (2016). *Interpersonal Communication: Everyday Encounters*.
- Zonagadget.co.id. (2023, Juli 19). *Cara Melihat Chat Pribadi di Mobile Legend Terbukti Berhasil. Zona Gadget Indonesia*. <https://www.zonagadget.co.id/cara-melihat-chat-pribadi-di-mobile-legend/>

