

DAFTAR PUSTAKA

- Kurniawan, A. (2020). *E-sport: Kompetisi dan perkembangan*. Surabaya: Media Teknologi.
- Lim, J. (2017). *The rise of e-sports in Asia*. Singapore: Digital Playbook Press.
- Faidillah, R. (2020). *Sejarah dan perkembangan e-sport*. Jakarta: Pustaka Digital.
- Kurniawan, A. (2020). *E-sport: Kompetisi dan perkembangan*. Surabaya: Media Teknologi.
- Wicaksana, D. (2023). *Digitalisasi dalam olahraga*. Bandung: Tekno Publikasi.
- Schwab, K. (2016). *The fourth industrial revolution*. Crown Business.
- Tubbs, S. L., & Moss, S. (2008). *Human communication: Principles and contexts* (11th ed.). McGraw-Hill diakses pada tanggal 13 Desember 2024 pukul 15.00 WIB.
- Forsyth, D. R. (2010). *Group dynamics* (5th ed.). Wadsworth Cengage Learning.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.
- Castells, M. (1996). *The rise of the network society*. Blackwell Publishers.
- Brown, T. (2018). *The impact of internet addiction on social awareness*. Journal of Digital Behavior, 15(3), 45-58.
- Fakhtu Amirul Wicaksana, M. F. N. (2022). Komunikasi, Koordinasi, Dan Kerjasama Dalam Game Kompetitif Mobile Legend. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(8.5.2017), 2003–2005. <https://jurnal.syntaxliterate.co.id/index.php/syntax-literate/article/view/7034> diakses pada tanggal 25 Mei 2024 pukul 10.00 WIB.
- Idhom, A. M. N., Hasmawati, F., & Hamandia, M. R. (2024). Pola Komunikasi Pemain Game Online Mobile Legends Bang Bang dalam Membentuk Kekompakan Tim (MLBB) di Banyuasin. *Pubmedia Social Sciences and Humanities*, 1(4), 18. <https://doi.org/10.47134/pssh.v1i4.210> diunduh pada tanggal 24 Mei 2024 pukul 19.27 WIB.
- Irwanto, I. (2023). Pola Komunikasi Antar Gamers Pada Fitur Chat (IN-GAME) Studi Fenomenologi Pemain Game Online Mobile Legends di Bandung. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 3702–3710 diunduh pada tanggal 25 Mei 2024 pukul 11.23 WIB.
- Kurniawan, F. (2020). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v15i2.29509> diunduh pada tanggal 24 Mei 2024 pukul 21.46 WIB.
- Mobilelegendsfyi. (2024). Pemain Aktif Mobile Legends di Indonesia. https://www.instagram.com/mobilelegendsfyi/p/C23UyVdviIT/?img_index=1 diakses pada tanggal 24 Mei 2024 pukul 14.53 WIB.
- Ngalimun. (2018). *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pangestu, M. R. I. (2023). Communication Strategies of the Online Mobile Legend Gaming Community: Source Queens Racing (SQRC) Esport. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 24, 1–11. <https://doi.org/10.21070/ijins.v25i.967> diunduh pada tanggal 26 Mei 2024 pukul 14.45 WIB.
- Pratama, N. B. (2020). Pola Komunikasi Kelompok Squad Golden Beast Game

Mobile Legends Di Surabaya. http://digilib.uinsa.ac.id/46087/2/BayuNugrahaPratama_B76214029.pdf diunduh pada tanggal 26 Mei 2024 pukul 16.37 WIB.

Surya Wicaksana, T. (2023). Pola Komunikasi Tim Gamers Mobile Legends: Bang Bang. 1–107. diunduh pada tanggal 24 Mei 2024 pukul 15.46 WIB.

Zikri Fachrul Nurhadi dan Achmad Wildan Kurniawan. (2017). Kajian Tentang Efektivitas Pesan Dalam Komunikasi. Jurnal Komunikasi 3. no. 1.

