

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Buffa, Elwood S., dan Rakesh K. Sarin, *Modern Production/ Operations Managemen*, Wiley & Sons, New York, 1987.
- Dr. H. Syukriadi Sambas, M.Si, Sosiologi Komunikasi, CV Pustaka Setia, 2015
- Hovland, Carl I. (2009). Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar. Terjemahan Dedy Mulyana. Jakarta: Erlangga.
- Mulyana, deddy. 2014. Ilmu komunikasi suatu pengantar. Remaja rosdakarya
- Nasrullah, Rulli. 2014. Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia). Jakarta : Kencana, Prenadamedia Group
- P. joko Subagyo. 2011. Metode Penelitian dalam Teori dan Praktik. Yogyakarta: Penerbit Rineka Cipta
- Prof. H. Hafied Cangara, M.Sc., Ph.D. (2014). Perencanaan Strategi Kumunikasi. Jakarta: Rajawali Pers
- Prof . Dr. Sugiyono, Alfabeta, 2017. Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung : Indonesia (IKAPI)
- Prof. Drs. Onong Uchjana Effendy, M.A. Ilmu komunikasi (teori dan praktek), Bandung, PT Remaja Rosdakarya. 2009
- Prof. Dr. H.M. Burhan Bungun, S,Sos. M.Si, Sosiologi Komunikasi, Kencana Prenada Media Group, 2006
- Severin, Werner J dan James W. Tankard. 2005. Teori Komunikasi, Sejarah, Metode, & Terpaan di dalam Media Massa. Jakarta: Kecana Prenada Media Grup
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: Alfabeta
- Supriyati. 2011. Metodologi Penelitian.Bandung: Labkat press.
- Stewart L. Tubbs, Sylvia Moss, "Human communication", penerjemah, Deddy Mulyana, Gembirasari, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2005

Werner J. Severin & Jamer W. Tankerd, Jr. Kencana 2011. Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, & Terapan di dalam Media Masa, Edisi Kelima. Kencana Prenada Media Group

Widjaja, A. W. 2002. Ilmu komunikasi: pengantar studi. Rineka cipta. Jakarta.

Jurnal

Agus hermawan, hiburan dunia maya, (bandung: pustaka setia,2009), hal. 20.

Aji Chandra Zebeh, Berburu Rupiah Lewat Game Online (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), Hal 7

Jhon C. Beck, Gamer Juga Bisa Sukses, (Jakarta: Pt Grasindo,2007, Hal. 92

Krista Subakti, “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja”, Jurnal Cirere, Vol. 01, No.01, April 2017, Hal.32

Annisa Risecha Junep, Frenky. (2017). ANALISIS KOMUNIKASI VIRTUAL PADA KELOMPOK GAMERS DOTA 2, Halaman 1-16

Agung Rahmat Lukito, Wahyu Utamidewi, Luluatu Nayiroh.(2019). POLA KOMUNIKASI KOMUNITAS GAME ONLINE FORZA HORIZON 4 (Studi Etnografi Virtual Mengenai Pola Komunikasi Dalam Grup Discord). Halaman 16-26

Mia Ambarwati, Nurhadi, Abdul Rahman3. (2022). Trash-Talking Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS

Website

Adityaningsih Dyah Laraswati 2021. tentang Pola Komunikasi Virtual Kerja Dari Rumah (*Work From Home*) Karyawam PT. Indonesia Nusantara Pada Masa Pandemi Covid-19. ([diakses pada 2 november 2022 pukul 08.00](https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/35791))
<https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/35791>

Bahrul Ulum (2018). Game “Mobile Legends Bang Bang” Dikalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan “One Dimensional Man” Herbert Marcuse.

(diakses pada 3 november 2022, pukul 10.00.
http://digilib.uinsby.ac.id/27232/3/Bahrul%20Ulum_E71213100.pdf

Caroline Vinci Wijaya, Sinta Paramita (2019). Konunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends). (diakses 3 november 2022 pukul 13.00) <https://journal.untar.ac.id/index.php/koneksi/article/view/6222>

Clario Telenkaho (2017). Pola Interaksi Pemain Game Online”Mobile Legends” (Studi Deskriptif Kualitatif Interaksi Pemain Dalam Penggunaan Fitur Chatting Game Online “Mobile Legends”). (diakses 4 November 2022 pukul 09.00).
<http://eprints.kwikkiangie.ac.id/1792/>

Novita anggraeni, (2017). Komunikasi virtual pengguna game online “township”. (diakses 4 november 2022 pukul 11.00).
https://documentsn.com/document/101bc_komunikasi-virtual-pengguna-game-online-township.html

Winarti, (2021). KOMUNIKASI VIRTUAL PENGGUNA GAME ONLINE MOBILE LEGENDS HEREUY SQUAD. (diakses 4 november 2022 pukul 15.00).
<http://repository.radenintan.ac.id/17373/>

Galuh Putri Riyanto. (2022). Jumlah Pengguna Internet Indonesia 2021 Tembus 2022 Juta. (diakses pada tanggal 2 november 2022 pukul 11.00.
<https://tekno.kompas.com/read/2021/02/23/16100057/jumlah-pengguna-internet-indonesia-2021-tembus-202-juta/>

Syahrul Nizam (2021). “Sejarah Mobile Legends.” diakses 16 november 2022 pukul 09.00.
<https://gamedaim.com/tokoh/sejarah-mobile-legends/>

Fitriani Aryani (2022). “Cara Melihat Chat di Mobile Legends, Gampang Banget!”. diakses 16 November 2022 pukul 11.00. <https://motiska.id/4936/cara-melihat-chat-di-mobile-legends/>

Aliftya Amarilisya (2022). “cara menghidupkan voice chat di Mobile Legends.” Diakses 17 November 2022 Pukul 10.00.

<https://teknologi.bisnis.com/read/20220221/564/1502870/ini-cara-menghidupkan-voice-chat-di-mobile-legends-mudah-banget>

[Dominique Frans \(dominiquefrans\), \(2021\). “Penjelasan Tentang 5 Role yang Ada dalam Game Mobile Legends!”. diakses pada 18 november 2022, pukul 12.00.](https://dailyspin.id/esports/mobile-legends/penjelasan-tentang-5-role-yang-ada-dalam-game-mobile-legends/)