

DAFTAR PUSTAKA

- Abercrombie, N. (2010). *Kamus Sosiologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Aji, C. (2012). *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: Bouna Books.
- Ardianto, E. (2012). *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Baran, S. J. (2017). *Pengantar Komunikasi Massa Melek Media dan Budaya*. (R. Manalu, Trans.) Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Beck, J. (2007). *Gamer Juga Bisa Sukses*. Jakarta: PT Grasindo.
- Bungin, B. (2013). *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Cangara, H. (2006). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Furuta. (1994). *Komunikasi Antarbudaya Sebuah Perbandingan Antara Jepang-Amerika*. Jakarta: CV Antartika.
- Liliweri, A. (2011). *Gatra-gatra Komunikasi Antarbudaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Liliweri, A. (2013). *Dasar-dasar Komunikasi Antarbudaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Littlejohn. S. (2009). *Teori Komunikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.
- McQuail, D. (2011). *Teori Komunikasi Massa* (6 ed. Vol.2). (P. I. Izzati, Trans.) Jakarta: Salemba Humanika.
- Morissan. (2013). *Teori Komunikasi*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Mulyana, D. (2000). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Mulyana, D. (2007). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2014). *Komunikasi Antarbudaya: Panduan Berkomunikasi Dengan Orang-orang Berbeda Budaya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Myers, D. (2012). *Psikologi Sosial* (Edisi 10). (A. Tuyasni, Trans.) Jakarta: Salemba Humanika.
- Nasrullah, R. (2014). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Nurudin. (2004). *Komunikasi Massa*. Malang: CESPUR.
- Rakhmat, J. (2007). *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ridwan, A. (2016). *Komunikasi Antarbudaya*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Rohim, S. (2016). *Teori Komunikasi: Perspektif, Ragam, dan Aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sarosa, S. (2017). *Penelitian Kualitatif: Dasar-dasar* (2 ed.). Jakarta: PT Indeks.
- Severin, W. (2014). *Sejarah, Metode, dan Terapan di Dalam Media Massa*. (S. Hariyanto, Trans.) Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- West, R dan L. H. Turner. (2010). *Pengantar Teori Komunikasi* (3 Ed., Vol.2). (M. N. Maer, Trans.) Jakarta: Salemba Humanika.
- West, R. dan L. H. Turner. (2008). *Pengantar Teori Komunikasi*. (M. Natalia, Trans.) Jakarta: Salemba Humanika.
- Yin, R. (2015). *Studi Kasus: Desain dan Metode* (1 ed.). (M. D. Mudzakir, Trans.) Jakarta: Rajawali Pers.

Sumber lain:

Jurnal

- Adyapradana, G. (2012). Identitas dan Pembentukan Stereotipe Pemain Indonesia Dalam Online Game. *Jurnal Komunikasi Indonesia*.
- Affandi, M. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*.
- Agustyanto, A. (2013). Tanggapan Masyarakat Pengguna Twitter Terhadap Representasi Citra Partai Demokrat Di Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 1, 153-172.
- Bahari, Y. (2008). Model Komunikasi Lintas Budaya Dalam Resolusi Konflik Berbasis Pranata Adat Melayu dan Madura di Kalimantan Barat. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6.
- Cole, H. (2007). *Social Interactions in Massively Mutiplayer Online Role-Playing Gamers*. *CyberPsychology and Behavior*.
- Febrianti, F. (2014). Hambatan Komunikasi Antarbudaya Masyarakat Suku Flores dan Lombok di Desa Bukit Makmur Kecamatan Kaliorang Kabupaten Kutai Timur. *eJournal Ilmu Komunikasi*.
- Fitria, M.E. (2015). Dampak Online Shop di Instagram Dalam Perubahan Gaya Hidup Konsumtif Perempuan Shopaholic di Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*.
- Hardyanti, W. (2017). Diskrepansi Kepuasan Pembaca Media Online Islam; Studi Komparatif Kesenjangan Kepuasan Membaca Situs eramuslim.com di Kalangan Dosen dan Mahasiswa di Malang. *Jurnal Sospol*, 3(1).
- Liu, C. (2016). Model of Online Game Addiction: The Role of Computer-Mediated Communications Motives. *Telematics and Informatics*.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. London: MIT Press.
- McLuhan, M. (1962). *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Toronto: University of Toronto Press.

- McQuail, D. (2000). *McQuails Communication Theory (4th Edition)*. London: Sage Publications.
- McQuail, D. (2011). *Teori Komunikasi Massa* (6 ed. Vol.2). (P. I. Izzati, Trans.) Jakarta: Salemba Humanika.
- Natalia, I. (2007). Model Komunikasi Antarbudaya Ekspatriat Guangdong Machinery Exp.Imp.Ltd China (Gmc) Dengan Orang Indonesia Dalam Rangka Menjalani Kerjasama Dengan Orang Indonesia di Surabaya. *Jurnal Ilmiah Scriptura*.
- Nuryanto. (2011). Ilmu Komunikasi Dalam Konstruksi Pemikiran Wilbur Schramm. *Jurnal Komunikasi Massa*, 4(2).
- Ramadhani, A. (2013). Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus di Warnet Zerowings, Kandela dan Mutants di Samarinda). *eJournal Ilmu Komunikasi*.
- Rosihan, A. (2012). Stereotipisasi Etnis Pribumi Atas Etnis Pendatang (Studi Deskriptif Stereotip pada Etnis Komerang atas Etnis Jawa: Studi Kasus di SMA Negeri 1 Martapura di Martapura, OKU Timur, Sumatera Selatan). *Universitas Indonesia*.
- Sampat, B. (2016). Motivations For Social Network Site (SNS) Gaming: A Uses and Gratification & Flow Perspective. *Journal of International Technology and Information Management*, 25(3).
- Syahputra, R. (2016) Komunikasi Homoseksual Berbasis Teknologi. *Jurnal Komunikasi Indonesia*.
- Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, USA.
- Wiklund, M. (2005). Game Mediated Communication Multiplayer Games as the Medium for Computer Based Communication. *Stockholm University*.

Website

- APJII. (2017). *Hasil Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2017*. Retrieved Desember 09, 2018, from Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia: <https://www.apji.or.id/content/read/39/342/Hasil-Survei-Penetrasi-dan-Perilaku-Pengguna-Internet-Indonesia-2017>.
- Clinton, B. (2018, Oktober 16). *Game PUBG Mobile Diunduh 100 Juta Kali di Android*. Retrieved Februari, 2019, from Kompas.com: <https://tekno.kompas.com/read/2018/10/16/19080037/game-pubg-mobile-diunduh-100-juta-kali-di-android>.
- Endrue, J. (2018, July 10). *Spesifikasi Smartphone Yang Mendukung PUBG Mobile!*. Retrieved Mei 14, 2019, from Codashop: <https://news.codashop.com/spesifikasi-smartphone-yang-mendukung-pubg-mobile/>.
- GCube. (2018, April 23). *Sekilas Tentang Masalah Cheat di PUBG Mobile*. Retrieved Juli 12, 2019, from GCube: <https://pubgmobile.gcube.id/masalah-cheat-di-pubg-mobile/>
- GCube. (2018, Agustus 25). *Fortnite vs PUBG! Manakah Game Battle Royale Terbaik?*. Retrieved 14 Mei, 2019, from GCube: <https://fortnite.gcube.id/fortnite-vs-pubg-indonesia/>.
- Grid Games. (2019, Januari 23). *Sama-sama Bergener Battle Royale, Ini Dia Perbedaan PUBG dan Free Fire*. Retrived Mei 11, 2019, from GridGames.ID: <https://gridgames.grid.id/amp/151612894/sama-sama-bergenre-battle-rpyale-ini-dia-perbedaan-pubg-dan-free-fire?page=all>.
- Kucklich, J. (2003, May 1). *Perspectives of Computer Game Philology*. Retrieved November 25, 2018, from Game Studies: <https://gamestudies.org/0301/kucklich/>.
- Kumaran. (2018, Agustus 11). *Epic Games Merilis Fortnite Android Beta, Berikut Spesifikasi dan Cara Download*. Retrieved Mei 14, 2019, from Kumaran: <https://m.kumaran.com/teknologi/epic-games-merilis->

[fortnite-android-beta-berikut-spesifikasi-dan-cara-download-1533814983435185831](https://www.fortnite.com/android-beta-berikut-spesifikasi-dan-cara-download-1533814983435185831).

Liputan Game. (2017, Agustus 30). *Apa itu Toxic Player*. Retrieved Juli 07, 2019, from Liputan Game: <https://liputangame.com/apa-itu-toxic-player/>

We Are Social. (2018). *Digital In 2018 In Southeast Asia*. Retrieved Mei 12, 2019, from We Are Social: <https://www.slideshare.net/wearesocial/digital-in-2018-in-southeast-asia-part-2-southeast-86866464>.

