

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E., & Rollings, A. (2006). *Game Artitechure and Design*. New Ridings Publishing.
- Ali, N. (2014). *Komunikasi Kelompok dan Organisasi*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press.
- Andreyano, D. (2018). Analisis Semiotika Komunikasi Virtual Player Game Dota 2 Dalam Menerapkan Strategi Psywar. *JOM FISIP*, Vol.5 No.1.
- Anggriyani, E. (2014). Analisis Peran Komunikasi Anggota Kelompok dalam Jaringan Komunikasi. *Jurnal Penelitian Ilmu Peternakan*, 107-113.
- Arifin, Z. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Rosdakarya.
- Bachri, B. S. (2010). Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 46-26.
- Cartwright, D., & A, Z. (1968). *Group Dynamics : Research and Theory*. New York: Harper & Row.
- Chérif, O. A., & Makhlof, M. (2016). Using Serious Games To Manage Knowledge: The SECI Model Perspective. *Journal Of Business Research*, 69(5), 1539-1543.
- Dalle, S. (2020). Dampak Game Online Dota 2 Dalam Perubahan Komunikasi Interpersonal Remaja Di Game Center Blitz Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*, Vol.8 No.2.
- Dávideková, M., & Hvorecký, J. (2017). Collaboration Tools for Virtual Teams In Terms of the SECI Model. *ResearchGate*.
- Effendy, O. U. (1989). *Kamus Komunikasi*. Bandung: PT. Mandar Maju.
- Elia, Y. (2019). 4 Pandangan Negatif Tentang Game Yang Lemah Argumentasinya. [hybrid.co.id. https://hybrid.co.id/post/pandangan-negatif-tentang-game](https://hybrid.co.id/post/pandangan-negatif-tentang-game).
- Fardiyah, A. R., & Prima, A. (2017). Pemikiran Kelompok Dalam Komunitas Untuk Pengembangan Skill Anggota (Studi Pada Komunitas Instameet Di Bandar Lampung). *Jurnal Metakom*, Vol.1 No.2.
- Hariadi, S. S. (2011). Dinamika Kelompok: Teori Dan Aplikasinya Untuk Analisis Keberhasilan Kelompok Tani Sebagai Unit Belajar, Kerjasama, Produksi dan Bisnis. *Universitas Gadjah Mada*.
- Harris, T., & Sherblom, J. (2008). *Small Group Team Communication*. New York: Pearson Education.

- Hasibuan, L. (2019). Ini Deretan Gamer Terkaya dari Game Online di RI. *cncindonesia.com*. <https://www.cncindonesia.com/tech/20190218161829-37-56202/ini-deretan-gamer-terkaya-dari-game-online-di-ri>.
- Hosseini, S. M. (2011). The Application Of SECI Model As a Framework Of Knowledge Creation In Virtual Learning. *Asia Pacific Education Review*, 263-270.
- Ikhsan. (2020). Sejarah Game dan Esports Dota 2 Yang Legendaris. *indoesports.com*. <https://www.indoesports.com/news/dota-2/sejarah-dan-esports-dota-2-yang-legendaris>.
- Info, T. (2022). Turnamen Dota 2. <https://infotourney.com/tournament/dota-2>.
- Jayanti, N. A. (2015). Komunikasi Kelompok "Social Climber" Pada Kelompok Pergaulan di Surabaya Townsquare. *Jurnal E-Komunikasi*.
- Junep, A. R., & Frenky. (2017). Analisis Komunikasi Virtual Pada Kelompok Gamers Dota 2. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian*, Vol.3 No.1.
- Komaruddin, H. (2000). *Analisis Wacana*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kristiani, D., Sedyono, E., & Iriani, A. (2016). Berbagi Pengetahuan Menggunakan Edmodo Berbasis Socialization Model SECI (Studi Kasus: SMK Negeri 1 Boyolali). *Seminar Nasional & Konferensi Ilmiah Sistem Informasi, Informatika & Komunikasi*, 206-214.
- Lebho, M. A., Lerik, M. D., Wijaya, R. P., & Littik, S. K. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, Vol.2 No.2 202-212.
- Makinuddin, & Hadiyanto, T. S. (2006). *Analisis Sosial: Bersaksi Dalam Advokasi Irigasi*. Bandung: Yayasan AKATIGA.
- Makkl, S. (2020). Pengguna Gim Online Meningkatkan 75 Persen Kala Corona. *cnnindonesia.com*. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200331163816-185-488789/pengguna-gim-online-meningkat-75-persen-kala-corona>.
- McQuail, D. (1987). *Mass Communication Theory (Teori Komunikasi Massa)*. Jakarta: Erlangga.
- Milton, N. (2015). Innovation and knowledge management: competitors or partners? *Knowledge Management*, 27-38.
- Muhammad, A. (2017). Sejarah Esport. <https://duniagames.co.id/news/2970-ternyata-beginisejarah-eSport-dari-dulu-sampai-kini-sudah-ada-sejak-tahun-1972>.
- Muhammad, R., & Manalu, S. R. (2017). Analisis Pemanfaatan Virtual Community sebagai Media Komunikasi Kelompok melalui Sosial Media. *Doctoral dissertation*.

- Mulyana, D. (2007). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyani. (2016). Tim Virtual dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Kerjasama dalam Tim Virtual. *Buletin Bisnis & Manajemen*, Volume 02, No. 02.
- Nathan. (2021). Why Is Dota 2 so Hard for Beginners to Learn?. deluxegamer.com. <https://deluxegamer.com/why-is-dota-2-so-hard/>.
- Nurchahyo, R., & Sensuse, D. I. (2019). Knowledge Management System Dengan SECI Model Sebagai Media Knowledge Sharing Pada Proses Pengembangan Perangkat Lunak Di Pusat Komputer Universitas Tarumanegara. *Jurnal Teknologi Terpadu*, Vol.5 No.2.
- Nurhayati, W. (2020). Groupthink Dalam Pembuatan Keputusan Kegiatan Bina Desa Kelompok Mahasiswa Pecinta Alam. *Jurnal Nasional Indonesia*, Vol.1 No.1.
- Raco, J. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Grasindo.
- Ramadhan, B. (2020). Ini Data Pengguna Internet di Seluruh Dunia Tahun 2020. teknoia.com. <https://teknoia.com/data-pengguna-internet-dunia-ac03abc7476>.
- Rettberg, J. W. (2008). *Quests in World of Warcraft: Deferral and repetition*. London, England: MIT Press.
- Ririn, P. T. (2016). Komunikasi Dalam Komunikasi Kelompok. *Journal Management System*, 81-90.
- Rosyidi, M. I. (2018). Komunikasi Kelompok Dalam Pemberdayaan Masyarakat Kampung Kelbung Pasca Konflik Madura-Sampit. *Jurnal Komunikasi*, 51-62.
- Setiyanti. (2012). Membangun kerja sama tim (kelompok). *Jurnal Site Semarang (Edisi Elektronik)*, 59-65.
- Sitokdana, M. N. (2017). Strategi Pengembangan E-Culture Berbasis Ap Iwol Menggunakan SECI Model. *Annual Research Seminar*, 188-196.
- Sorji, & Toni. (2021). Dota 2 Community Is Nice. https://steamcommunity.com/app/570/reviews/?browsefilter=toprated&snr=1_5_100010_.
- Steinkuehler, C. A., & Williams, D. (2006). Where everybody knows your (screen) name: Online games as "third places". *Journal of computer-mediated-communication*, 885-909.
- Stewart, L. T., & Sylvia, M. (2001). *Konteks-Konteks Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudrajat, R. R. (2016). Pola Komunikasi Kelompok Game Online (Studi Virtual Etnografi Pada Pengguna Game "Clash Of Clans" Komunitas 1-RON). *e-Proceeding of Management*, Vol.3 No.1.

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihandono, & Sama, H. (2020). Studi Komparasi Jenis Kepribadian Pemain Game Dengan Karakter Dota. *Journal Uib*, Vol.1 No.1.
- Suryadi, A. (2017). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal PETIK*, Vol.3 No.1.
- Teguhta, & Dunan, A. (2019). Komunikasi Virtual Game Online Defence Of The Ancient Dota 2 Pada Komunitas Razer Gaming Depok. *Jurnal Masyarakat Telematika dan Informasi*, Vol.10 No.2.
- Trianto, Y. (2018). Pola Komunikasi Virtual Dalam Percakapan Tim Game Online Counter Strike : Global Offensive Dalam Menyusun Strategi Permainan.
- Tutiasari, R. P. (2016). Komunikasi Dalam Komunikasi Kelompok. *Journal Management System*, Vol.4 No.1.
- Wahyono, E. (2018). Komunikasi Kelompok: studi dialog komunitas dalam pengembangan masyarakat di perkotaan. *Journal of Communication*, 113-130.
- Wahyu, P. (2014). Game Adventure Misteri Kotak Pandora. *Jurnal Telematika*, Vol.7 No.2.
- Watzlawick, P., Bavelas, J. B., & Jackson, D. D. (1967). *Pragmatics of human communication : a study of interactional patterns, pathologies, and paradoxes*. New York: Norton.
- Wijaya, I. S. (2013). Komunikasi Interpersonal dan Iklim Komunikasi Dalam Organisasi. *Jurnal Dakwah Tabligh*, Vo.14 No.1.
- Wiradi, G. (2002). *Analisis Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yugowati, P. (2016). Manajemen Pengetahuan dan Implementasinya Dalam Organisasi dan Perorangan. *Jurnal Manajemen Maranatha*, 16(1).
- Zuraidah, E. (2018). Knowledge Management System Untuk SDM Menggunakan SECI Model (Studi Kasus: Koperasi Karyawan). *Jurnal Informatika*, 157-168.