

DAFTAR PUSTAKA

- Andrew F. Wood dan Matthew J. Smith.. Online Communication: Linking Technology, Identity and Culture. (New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc. 2005)
- Annisa Risecha Junep, Frenky. (2016). Analisis Komunikasi Virtual Pada Kelompok Gamers Dota2. Fakultas Sosial dan Humaniora. Universitas Putera Batam
- Ardianto, E. (2007). Komunikasi Massa Suatu Pengantar. Bandung: Simbiosis
- Arikunto. (2006). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Atkinson, P. and Hammersley, M. (1994) "Ethnography and participant observation," in Denzin, N. K. and Lincoln, Y. S. (eds.) Handbook of qualitative research. Thousand Oaks: Sage Publications, Inc.
- Bambang, Riyanto. (2012). Dasar-dasar Pembelanjaan. Yogyakarta: BPFE
- Bate, S. P. (1997) "Whatever Happened to Organizational Anthropology? A Review of the Field of Organizational Ethnography and Anthropological Studies," Human Relations.
- Boellstorff, Tom. 2008. Coming of Age in Second Life : An Anthropologist Explores
- Burhan Bungin, Sosiologi Komunikasi, (Jakarta: Kencana, 2006)
- David. (2016). Perancangan Game Online Android Berggenre Horror. Cogito Smart
- Dian Wisnuwardhani, S. F. (2012). Hubungan Antarpribadi. Jakarta: Salemba Humanika.
- Djamarah, Bahri Syaiful. 2004. Pola Komunikasi Orang Tua & Anak Dalam keluarga. Jakarta: PT. Reneka Cipta.
- Djunaidi, A. & Dwiastuti. 2007. Hubungan antara Traits Kepribadian dengan Addiction Level pada Pemain Online Game.

- Dr. Rusman, M.Pd, Dr. Deni Kurniawan, M.Pd, Cepi Riyana, M.Pd, Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (Mengembangkan Profesionalitas Guru), (Jakarta; PT. Raja Grafindo Persada, 2012)
- Drs. Djoko Purwanto, M.B.A, —Komunikasi Bisnis/Edisi Ketiga” (Jakarta, Erlangga, 2006)
- Hine, C. (2000). *Virtual Ethnography*. London: Sage Publications Ltd.
- Hybrid.co.id. (Tahun publikasi tidak diketahui). Jumlah Pemain Dota 2 Kembali Naik. Diakses pada 1 Juli 2023, dari <https://hybrid.co.id/post/jumlah-pemain-dota-2-kembali-naik>
- J.Moleong, Lexy.2014. *Metode Penelitian Kualitatif* , Edisi Revisi. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Jalaludin Rakhmat, Psikologi Komunikasi, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018)
- Jodie, Pratama. (2021) *Pola Komunikasi Antara Pelatih dan Atlet U-13 Always Futsal Klub*
- Joseph A. Devito, *The Interpersonal Communication Book*, (Longman: New York, 1998)
- Katadata. (2022, 16 Februari). Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia. Diakses pada 1 Juli 2023, dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- Khairil, Muhammad. (2012). *Perilaku Komunikasi Terpidana Kelompok Terorisme*. Jurnal Ilmu Komunikasi Yogyakarta.
- Kurniawati, R. N. (2014). *Komunikasi Antapersonal Konsep dan Teori Dasar*.Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Liga Game. (Tanggal publikasi tidak diketahui). *Steam Charts Dota 2 Catat Jumlah Pemain Tertinggi dalam 21 Bulan*. Diakses pada 1 Juli 2023, dari <https://www.ligagame.tv/dota-2/steam-charts-dota-2-catat-jumlah-pemain-tertinggi-dalam-21-bulan>

- Marentek, Sondakh, dan Kawengian, "POLA KOMUNIKASI INTERPERSONAL DOSEN DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI 2014,
- Marlin Mamarodi Johnny J. Senduk Antonius. Boham, —Kajian Game Clash Of Clans Bagi Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado.
- McQuail, Denis. 2010. *McQuail's Mass Communication Theory*, 6th edition. London: SAGE Publications Ltd.
- Muhammad, A. (2009). *Komunikasi Organisasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyana, Deddy. (2008). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya
- Muslimin. (2010). *Teknologi Media Modern dan Upaya Mempertahankan Kebudayaan*. Jakarta: Erlangga.
- Pradipta Irlanto, Aloysius Bagas and Ulfa, Marinah and Alexander, Leonardo and Sirait, Hema M and Danny, Alexander J (2019) Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial (Studi Kasus Mahasiswa UAJY). *MEANS, Media Informasi Analisa dan Sistem*, 4 (1).
- Rakhmat, J. (2012). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya Rekatama Media.
- Rheingold, Howard. (1993). *The Virtual Community: Homesteading on The Electronic Frontier*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81
- Rulli Nasrullah, 2016, *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, Sosioteknologi*, Cet.kedua, Simbiosis Rekatama Media, Bandung
- Rulli, Nasrullah. (2014). *Teori dan riset media siber (cybermedia)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

- Severin, Werner J. dan James W. Tankard. (2009). Teori Komunikasi Sejarah, Metode, dan Terpaan di Dalam Media Massa, Edisi Kelima. Jakarta: Kencana.
- Sobur, A. (2006). Ensiklopedia Komunikasi. Jakarta: Simbiosis Rekatama
- Stanley J. Baran, Pengantar Komunikasi Massa Melek Media dan Budaya (Jakarta: Erlangga, 2008)
- Sugiyono. (2017a). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta CV.
- Sutaryo, "Sosiologi Komunikasi" (Yogyakarta: Arti Bumi Intaran, 2005) the Virtual Human. New Jersey. Princenton University Press
- Thurlow, Crispin, Laura Lengel and Alice Tomic. Computer Mediated Communication : Social Interaction and The Internet. (California : SAGE Publications, 2004)
- Trianto, Yonatan. 2018. *Pola Komunikasi Virtual Dalam Percakapan Tim Game Online Counter Strike*. Jurnal Spektrum Komunikasi Vol 6 No.1
- V.Oisiana, S. I. (2016). Komunikasi Organisasi Dalam Perspektif Objektif dan Perpektif Subjektif (1st ed.). Yogyakarta: Ekuilibria.
- Yugowati, P. (2016). Manajemen Pengetahuan dan Implementasinya Dalam Organisasi dan Perorangan. Jurnal Manajemen Maranatha, 16(1).
- Zakiah, K (2008) Penelitian etnografi komunikasi: tipe dan metode. Jurnal Komunikasi, (91), hal. 181