DAFTAR PUSTAKA

Abie, R. W., & Rosmilawati, S. (2023). Perilaku Toxic Dalam Komunikasi Virtual Di Game Online Mobile Legends: Bang Bang Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. *Restorica: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara Dan Ilmu Komunikasi*, *9*(1), 44–48. https://doi.org/10.33084/restorica.v9i1.4577

Apriyanti, S., Putra, R. A., & Anrial, A. (2021). Komunikasi Virtual Mahasiswa Dalam Perkuliahan Non Tatap Muka. *At-Tanzir: Jurnal Ilmiah Prodi Komunikasi Penyiaran Islam*, 167. https://doi.org/10.47498/tanzir.v11i2.438

Arifin, I., Darmayanti, D. P., & Manda, D. (2024). Mobile Legends Sebagai Katalisator Komunitas dan Solidaritas (Studi Kasis Pada Pemuda di Desa Bonde Kecamatan Campalagian). *Phinsi Integration Review*, *7*(2), 192–198.

Ayu Armaya, A., Syafitri Yasmin, A., Agustina, D., & Nurbaiti, N. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Pengembangan Komunitas Virtual. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *1*(11), 829–834. https://doi.org/10.5281/zenodo.10393672

Azhar, I. (2018). *Interaksi Virtual Remaja di Media Sosial*. 6.

Creswell, J., & Guetterman, T. (2018). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research, 6th Edition*.

Effendi, M. (2009). Peranan Internet Sebagai Media Komunikasi. *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, *3*(2), 130–142. https://doi.org/10.24090/komunika.v3i2.143

Esterberg. (2015). *Metode Penelitian Pendid ikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Febriyana Ananda, B., Abidin Achmad, Z., Syarifah Alamiyah, S., Adi Wibowo, A., & Ahmad Fauzan, L. (2022). Variasi Komunikasi Virtual Pada Kelompok Pemain Game Mobile Legends. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, *12*(1), 2723–2557.

http://jurnalfdk.uinsby.ac.id/index.php/JIK

Fuentes, M. M. M. (2017). *Komunikasi Virtual Pengguna Game Online "Township."*

Gulo, W. (2002). *Metodologi penelitian*. Y. Hardiwati. Jakarta: Grasindo.

Hamdani, A. I. (2024). Gaya Komunikasi Komunitas BRIC Esports dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Strategi dalam Bermain Mobile Legends. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial*, *Vol. 4 No.*(2807–6087). https://doi.org/DOI : https://doi.org/10.47233/jkomdis.v3i3.1544

Iskandar, F. R., Hidayat, S., & Ganda, N. (2019). Dampak Permainan Mobile Legend terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, *1*(2), 116–122. https://doi.org/10.17509/ebj.v1i2.26599

Liliweri, A. (2017). *Komunikasi Antar Personal*. Kencana Prenada Media Group. https://books.google.co.id/books?id=QvSlDwAAQBAJ&lpg=PP1&pg=PP1#v=onepage&q&f=false

Miles, M. B., Huberman, A. M., & J, and S. (2017). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*.

Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif. PT Remaja Rosdakarya.*

Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti, A., Poppysari, S., Saputri, S., Ramdani, M., Jun, M., & Marsuki, I. (2021). Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar. *AL MA'ARIEF : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, *3*(1), 46–54. https://doi.org/10.35905/almaarief.v3i1.2039

Pratnyawan, A., & Rachmanta, R. D. (2021). *Sebaran Pemain Mobile Legends Indonesia, Terbanyak di Pulau Ini*. Suara.Com. https://www.suara.com/tekno/2021/08/12/142903/sebaran-pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-pulau-ini

Rizti, F. (2024). *Mobile Legends Jadi Game MOBA Paling Laris di Indonesia*.

GoodStats.Id. https://data.goodstats.id/statistic/mobile-legends-jadi-game-moba-paling-laris-di-indonesia-Yn0te

Rosalino Triyantama, A., & Santoso, E. (2019). Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG MOBILE menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG MOBILE RPX E-Sport. *Medium: Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi*, *7*(1), 53–70. www.viva.co.id

Saputra, gede E. D. &, & Agus, H. (2009). *Internet Game Online*. ttp://mbegedut.blogspot.com/ 2012/09/contoh-makalah-tentanggame-online.html

Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif*. Alfaberta. https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=20670

Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, *1*(1), 29. http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojssystem/index.php/CURERE/article/view/20/22

Werner, J. S. (2001). *Teori komunikasi: Sejarah, Metode, dan Terapan di dalam Media Massa*. Kencana.

Winarti. (2021). *Komunikasi Virtual Pengguna Game Online Mobile Legends Hareuy Squad*. 6.

Zulmi, F. A., & Akhlis, I. (2020). Pengembangan LKPD berekstensi EPUB berbasis Discovery Learning untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Unnes Physics Education Journal*, *9*(2), 209–216. http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej