DAFTAR PUSTAKA

Aditya, F. (2024). Analisis Pengguna Aplikasi PUBG MOBILE Menggunakan Metode Game-Design Factor dan System Usability Scale (SUS). Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Ahmad Khairul Nuzuli. 2020. Faktor yang Memengaruhi Efektivitas Komunikasi Antar Pemain Game Online PUBG.

Akbar, Revianda. Amrullah., Az-zahra, Hanifah. Muslimah., Brata, Komang. Candra. (2019). Evaluasi User Experience Pada Game PUBG MOBILE Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer. Vol 3:2

Alfian, F., & Sari, W.,P.E.(2022). Pola Komunikasi Kelompok Virtual Dalam Game PUBG Mobiile (Studi Kasus Tim Redlineze E-Sport). Koneksi, 6(1), 29. Https://Doi.Org/10.24912/Kn.V6i1.10665

Alfansyur A & Mariyani. (2020). *Seni Mengelola Data : Penerapan Triangulasi Teknik, Sumber Dan Waktu Pada Penulisan Pendidikan Sosial*.

Amin, Achmad. 2022. Komunikasi Virtual Game Squad Conslaw Mobile Legends Dalam Tournament Online. Universitasislam Negeri Sunan Ampel Surabaya, *https://Digilib.Uinsa.Ac.Id/56081/2/Achmad%20Chusaini%20Nasichul%20Amin B95218092.Pdf*

Ananda. Achmad. Et, All. 2022. Variasi Komunikasi Virtual Pada Kelompok Pemain Game Mobile Legends. Jurnal Ilmu Komunikasi. Vol 12:1

Andreyano. 2018. Analisis Semiotika Komunikasi Virtual Player Game Dota 2 Dalam Menerapkan Strategi Psywar. Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik. Vol 5:1

Andrianto, Novan. 2022. Peran Analisis Semiotik Dalam Film The Social Dilemma Dalam Teori "Cmc" *Computer Mediated Communication*. Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain Dan Media. Vol 1:2

Anggraeni, Novatia. 2017. Komunikasi Virtual Pengguna Game Online "Township". Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. *Https://Digilib.Uinsa.Ac.Id/19411/43/Novatia%20anggraeni_B06213035.Pdf*

Ardianto, Heri. 2022. Motif Perempuan Bermain Game Online Pubg Mobile (Studi Pada Kalangan Mahasiswi Fakultas Ilmu Komunikasi Islam Riau). Universitas Islam Riau. *Https://Repository.Uir.Ac.Id/15224/1/159110177.Pdf*

Arifah. Candrasari. 2022. Pola Komunikasi Virtual Dalam Komunitas Games Online - Juitik. Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Komunikasi. Vol 2:2

Arnus. 2015. *Computer Mediated Communication* (CMC), Pola Baru

Berkomunikasi. Al-Munzir. Vol 8:2. *https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/al-munzir/article/view/744/680*

Astuti, Yanti. 2015. Dari Simulasi Realitas Sosial Hingga Hiper-Realitas Visual: Tinjauan Komunikasi Virtual Melalui Sosial Media Di *Cyberspace*. Jurnal Komunikasi Profetik. Vol 8:2

Bangun, O. (2023). Efektivitas voice chat sebagai media komunikasi dalam game pubg mobile. *Jurnal Komunikasi*, *16*(1), 34-42.

Cahyonugroho. (2024). Peran Komunikasi Virtual Dalam Membangun Kinerja Tim Bermain Game Online Pada Grup Discord Hangouts. *Αγαη*, *15*(1), 37–48.

Darwin, N. (2023). Komunikasi Interpersonal Pemain Game Pubg Mobile Dalam Meningkatkan Strategi Permainan Di Deoxys E-Sports. *TRILOGI : Jurnal Penulisan Ilmu Sosial Dan Eksakta*, *3*(2), 141–150. http://repository.unmuhjember.ac.id/18570/

DeVito, J. A. (2016). *Komunikasi Antarmanusia (Edisi Kelima)*. Jakarta: Kencana.

Devito, J. A. (2022). *The Interpersonal Communication Book* (16th ed.). Boston: Pearson Education.

Fara Hasna Arifah, & Yuli Candrasari. (2022). Pola Komunikasi Virtual Dalam Komunitas Games Online. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Komunikasi*, *2*(2), 55–66. https://doi.org/10.55606/juitik.v2i2.206

Fathan, S., Naufal, S., Nayiroh, L., & Teguh, M. P. (2024). *Studi Netnografi Pada Komunitas Virtual GIM PUBG Mobile BnW Esport*. https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/HERITAGE/article/view/5373/2985

Halid. Salakay. 2023. Analisis Perilaku Komunikasi Gamer Dengan Lingkungan Sekitar (Studi Kasus Pada Mahasiswa Fisip Gamer Pubg Mobile). Jurnal Ilmu Komunikasi Pattimura. Vol 2:1

Hanyfah, S., Fernandes, G. R., & Budiarso, I. (2022). Penerapan Metode Kualitatif Deskriptif Untuk Aplikasi Pengolahan Data Pelanggan Pada Car Wash. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, *6*(1), 339–344. https://doi.org/10.30998/semnasristek.v6i1.5697

Hayati. Aidin. 2024. Network society: Budaya Komunikasi Virtual Masyarakat Betawi Modern (Etnografi Virtual Pada Akun Media Sosial Surya Danna dan Nyak Kopsah). Jurnal Ilmu Komunikasi. Vol 11:1

Hudhriah, S., Rahman, A. M., Rayhansyah, A., & Nisa, P. K. (2024). Peran Komunikasi Virtual sebagai Metode Pembelajaran Jarak Jauh. *AKSIOMA : Jurnal Sains Ekonomi Dan Edukasi*, *1*(5), 231–242. *https://doi.org/10.62335/3wz2nc74*

Irwanto, I., & Dini Rahmawati, S. S. (2022). POLA KOMUNIKASI ANTAR GAMERS PADA FITUR CHAT (IN GAME) Studi Fenomenologi Pemain Game Online Mobile Legends di Bandung.

Junep. Frenky. 2017. Analisis Komunikasi Virtual Pada Kelompok Gamers Dota 2. Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penulisan. Vol 3:1

Jonathan Ronaldo, E., & Markus Idulfilastri, R. (2022). Hubungan Kepribadian Neuroticism Terhadap Sikap Mahasiswa Pemain Battle Royale X Game. *Versi Cetak)*, *6*(3), 642–649. https://doi.org/10.24912/

Kristanto, T. A. (2022). *No Title* [INSTITUT BISNIS dan INFORMATIKA KWIK KIAN GIE]. http://eprints.kwikkiangie.ac.id/4741/

Mangara, J. N., & Cindoswari, A. R. (2023). Analisis Komunikasi Digital Pada Aksi Kekerasan Verbal Komunitas Mobile Legends Squads Project Trv Dikota Batam. *SCIENTIA JOURNAL : Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, *5*(3), 1–10. https://doi.org/10.33884/scientiajournal.v5i3.7827

Maparesa, Yanuar. 2019. Proses Komunikasi Antar Gamer Pubg Mobile Team Threenity E-Sport Semarang. Universitas Semarang. *https://eskripsi.usm.ac.id/files/skripsi/G31A/2015/G.311.15.0061/G.311.15.0061- 15-File-Komplit-20190903013511.pdf*

Nindi Lestari. (2022). *Etnografi Virtual Pada Akun @jagobahasacom*. *9*, 356– 363. https://etheses.iainkediri.ac.id/7232/

Nuzuli. 2020. Faktor Yang Memengaruhi Efektivitas Komunikasi Antar Pemain Game Online Pubg. Jurnal Komunikasi Global. Vol 9:1

Oktaviana. Achmad. Et, all. 2021. Budaya komunikasi virtual di Twitter dan Tiktok: Perluasan makna kata estetik. Jurnal Satwika: Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial. Vol 5:2

Pane. Mahendra. 2023. Impersonal Communication Between PUBG Mobile Online Game Players on Team Bee. Journal of Humanities and Social Sciences Innovation. Vol 3:4

Purnama. Et, all. 2024. Strategi Komunikasi Virtual Tim Dalam Game Mobile Legends Bang Bang: Analisis Komunikasi Verbal Dan Non Verbal. Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Komunikasi (SEMAKOM). Vol 2:2. *https://conference.untag- sby.ac.id/index.php/semakom/article/view/4537*

Putri, Ayu Angraeni. 2019. Komunikasi Antarbudaya Diantara Pemain Game Online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile (Studi Kasus Komunikasi Menggunakan Fitur Voice Chat Game Online Player unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile).

Putri, Fitri. 2020. Budaya Komunikasi Virtual Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Pembelajaran Daring di UIN Walisongo Semarang). Jurnal Komunikasi Islamika: Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Kajian Islam. Vol 7:2

Purnamasari. Et, all. 2023. Komunikasi Secara Virtual Para Pemain MMORPG Ragnarok X: Next Generation. Jurnal Ilmiah Komunikasi. Vol 15: 1

Rachmawati, R. (2023). Strategi Komunikasi Kelompok Antar Pemain Game Online Player Unknown's Battleground Pada Kelompok Top. *Prosiding Konferensi Nasional Sosial dan Politik (KONASPOL)*, *1*, 515-526.

Ramadhan, A. W. (2021). Perilaku Komunikasi Interpersonal Gamers Game Online Pubg Mobile (Studi Kasus: Pada Gamers Pubg Mobile Online Di Angkringan Kopi Lelet). Skripsi. Fakultas Teknologi Informasi Dan Komunikasi Universitas Semarang. Semarang

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

Safitri. 2020. Game Online Dan Pengaruh Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta. Jurnal Pendidikan Edumaspul. Vol 4:2

Salim. Adnan. Et, all. 2023. *'Playerunknowns Battlegrounds' (Pubg) Online Multiplayer Audio Chats And Intercultural Competence. International Conference of Research on Language Education*. *https://www.europeanproceedings.com/article/10.15405/epes.23097.74*

Situmeang. Et, all. 2022. Analisis Pola Komunikasi Kelompok Squad Hunter Glory Dalam Game Pubg Mobile. Madhangi: Jurnal Ilmu Komunikasi. Vol 1:1

Sugiyono. 2020. Metode Penulisan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Cetakan ke-2). Bandung. ALFABETA

Susila, T. (2023). Komunikasi digital. In *Buku Dosen-2009* (Issue July). http://repository.trisakti.ac.id/usaktiana/index.php/home/detail/detail_koleksi

Triyantama, A. Santoso, E. 2019. Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG MOBILE menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG MOBILE RPX E-Sport. Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.Vol 7:1

Thoifin, A. (2022). *Sugiyono, Metode Penulisan Kuantitatif, Kualitatif, Dan RnD. p,10. 41*. 41–46.

Vardhani, N. K., & Tyas, A. S. P. (2019). Strategi Komunikasi Dalam Interaksi Dengan Mahasiswa Pertukaran Asing. *Jurnal Gama Societa*, *2*(1), 9. https://doi.org/10.22146/jgs.40424

Veronica yourlanda, & Cindoswari, A. R. (2023). Analisis Komunikasi Virtual Gamers Mobile Legend Pada Siswa/i SMAN 21 Kota Batam. *Communicology: Jurnal Ilmu Komunikasi*, *11*(1), 1–15.

https://doi.org/10.21009/communicology.031.01

Widyanti. Andyta. *2022.* Komunikasi Interpersonal antar Anggota PUBG Mobile Secara Online dan Offline *(Studi pada Komunikasi Impersonal antar*

Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends). *Koneksi*, *3*(1), 261. *https://doi.org/10.24912/kn.v3i1.6222*

Wood, J. T. (2016). *Intepersonal Communication: Everyday Encounters* (4th ed.). Belmont, CA: Wadsworth/Thomson Learning.

Yulhaidir, Bangun. 2023. Efektivitas Voice Chat Sebagai Media Komunikasi Dalam Game Pubg Mobile. Jurnal Komunikasi. Vol 16:1