DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, N., Wahid, U., Kuswanti, S., & Hidayati, T. (2023). *Menelusuri Lanskap Kontemporer: Muslimat Al Washliyah dalam Islam dan Masyarakat*. YPM Publishing.

Alek. (2023). *Digital Discourse Analysis (DDA): A New Perspective on Language Use in the Digital Age*.

Amalia, E. I. (2021, November 5). *Mobile Legends Jadi Mobile Esports Terpopuler di Asia Tenggara*. Retrieved from hybrid.co.id: https://hybrid.co.id/post/mobile-*Esports*-terpopuler-di-asia-tenggara/

Annur, C. M. (2022, Juni 9). *Distribusi Penggemar E-Sport Global menurut Gender dan Usia (2022)*. Retrieved from databoks: https://databoks.katadata.co.id/produk-konsumen/statistik/346476d63f63744/mayoritas-penggemar-e-sport-adalah-laki-laki-muda

Apriliani, R. (2022). *Analisis Meme Covid-19 Dalam Akun Instagram@ Poliklitik (Kajian Semiotik-Pragmatik)*. Thesis. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Arifin, M. A., Usop, L. S., Cuesdeyeni, P., Susilawati, R., Suryanata, S., & Umega, U. (2023). Perilaku Toxic Dalam Permainan *Online* Mobile Legends Bang Bang. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan dan Bahasa*, 1(3), 266-283.

Arikunto, S. (2011). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bina Aksara.

Aripai, R., & Hayat, N. (2024). Analisis Semiotika Terhadap Penggunaan *Meme* Tikus Berkepala Puan Maharani. *CORE: Journal of Communication Research*, 1-7.

Azzahra, D. A. F., & Mahadian, A. B. (2021). Analisis Konten *Meme* Virus Corona Pada Media Sosial Facebook (studi Pada Fanpage *Meme* & Rage Comic Indonesia Dan 9gag). *eProceedings of Management*, *8*(6).

Berger, J.A., & Milkman, K.L. (2012). What Makes *Online* Content *viral*? *Journal of Marketing Research,* 49, 192 - 205.

Bíró, Szilvia; Botzenhardt, Florian & Ferdinand, Hans-Michael (2014). *Online* surveys vs. *online* observations: A comparative analysis of *online* research methods and their impact on brand management. *Markenbrand,* 2, 49-56.

Börzsei, L. K. (2013). *Makes a Meme Instead A Concise History of Internet Memes.*

Christing, A. (2023, Februari 28). *'What Are Different Types Of Humor?'.* Retrieved from CleanComedians*:* https://cleancomedians.com/what-are-the-different-types-of-humor/

Darley, A. (2002). *Visual digital culture: Surface play and spectacle in new media genres*. Routledge.

Dawkins, R. (1976). *The Selfish Gene*. Oxford: Oxford University Press

EMB, T. (2024, Januari 22). *Marketing with Internet Memes: Pros and Cons*. Retrieved from Expandamybusiness: https://blog.emb.global/internet-memes-for-marketing-strategies/

Faherty, F. R. (2018). *Strategi IESPA (Indonesia E-sports Association) dalam Mengkampanyekan E-sports di Indonesia.* Skripsi. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia

Feroza, C. S., & Misnawati, D. (2020). Penggunaan Media Sosial Instagram Pada Akun @Yhoophii_official Sebagai Media Komunikasi Dengan Pelanggan. *Jurnal Inovasi*, *14*(1), 32–41.

*Game*s, d. (2024). *Diakuisisi Team Liquid, Pihak AURA & ECHO Ungkap Pertimbangan Utamanya*. Retrieved from dunia*game*s: https://dunia*game*s.co.id/discover/article/pertimbangan-utama-aura-echo-diakuisisi-team-liquid

Ginting, A. S. (2024). Psikologi Humor Menguak Manfaat dan Mekanisme Ketawa. *Circle Archive*, *1*(4).

Gottschalk, l. (1986). *Understanding History; A Primer of Historical Method, ed Terjemahan Nugroho Notosusanto*. Jakarta: UI Press.

Guntara, G. (2016). *Analisis Semiotik Makna Nasionalisme Pada Film Soekarno Karya Hanung Bramantyo*. Bandung: Universitas Pasundan.

Hadi, A., dkk. (2021). *Penelitian Kualitatif Studi Fenomenologi, Case Study, Grounded Theory, Etnografi, Biografi*. Purwokerto: CV Pena Persada.

Hamid, A. I. (2020). Analisis Semiotik *Meme* Anies Baswedan Banjir Jakarta. *Dialektika Komunika: Jurnal Kajian Komunikasi dan Pembangunan Daerah, 8*(1), 36-45.

Hartanti. (2008) Apakah Selera Humor Menurunkan Stres? Sebuah Meta-analisis. *Anima, Indonesia Psicology Jurnal*. Vol. 24, No. 1, Hlm 38-35

Herdiansyah, H. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.

Hidayah, F., Panjaitan, B. S., & Harianto, F. (2021). Brand Image *Game* Mobile Legends Terhadap Minat Bermain. *Jurnal Ilmu Komunikasi, 11*(2), 61-71.

Hoption, C., Barling, J., & Turner, N. (2013). "It's not you, it's me": transformational leadership and self-deprecating humor. *Leadership & Organization Development Journal, 34*(1), 4-19.

Hutchins, B. (2008). Signs of meta-change in second modernity: The growth of e-sport and the World Cyber *Games*. *New Media and Society*. https://doi.org/10.1177/146144480809 6248

Ikhsan, A., et al. (2014). *Metodologi Penelitian Untuk Akuntansi Dan Manajemen*. Bandung: Citapustaka Media.

Irfansyah, A. (2023). Ada Indonesia Coy: Kebanggan Nasionalistik dan Ironi dalam Ekspresi. *Jurnal Simbolika Research and Learning in Communication Study*, *9*(2), 142-161.

Iryadi, A. M. (2023). *Analisis Konten Meme pada Media Sosial Instagram (Studi Analisis Isi Pesan Meme pada Konten Instagram@ Politicaljokesid)*. Skripsi. Serang: UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Johanis, A. (2018). *Analisis Struktur Kerangka Dan Proses Penciptaan Meme Internet Indonesia*. Thesis. Semarang: Universitas Diponegoro

Kaplan, A. & Haenlein, M. (2010). *User of the world, unite! the challenge! and opportunities of social media*. Prancis: Business Horizons.

Kertanegara, M. R., Nabila, A., Berlian, C. N., Jeaniffer, E., Dwi, F., & Sabrina, I. (2020). Pengaruh Tingkat Literasi Media terhadap Perilaku Penyebaran Hoax di Kalangan Generasi Z (Studi pada Siswa SMA Negeri 4 Depok). *Jurnal Konvergensi*, *2*(1), 80–161.

Kharis, S. A. A., Arisanty, M., Wiradharma, G., Robiansyah, A., Zubir, E., Sukatmi, S., & Permatasari, S. M. (2024). Penguatan Digital Culture Siswa dalam Meningkatkan Literasi Digital: Pendekatan Teoritis dan Praktis. *I-Com: Indonesian Community Journal*, *4*(3), 2055-2062.

Kietzmann, Jan H. (2011). *Social Media? Get Serious! Understand the Functional Building Blocks of Social Media*. Simon Fraser University.

Kress, G., & van Leeuwen, T. (2006). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. London: Routledge.

Kurniawan, F. (2019). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi), 15*(2), 61–66.

Lasiyono, U., & Alam, W., Y. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif*. Sumedang: Mega Press Nusantara.

Littlejohn, S. W., Foss, K. A., & Oetzel, J. G. (2017). *Theories of Human Communication (11th ed.)*. USA: Waveland Press.

Mandasari, R. (2025, Januari 23). *Arti Jokes: Memahami Humor dan Dampaknya dalam Kehidupan Sehari-hari*. Retrieved from liputan6.com: https://www.liputan6.com/feeds/read/5886515/arti-jokes-memahami-humor-dan-dampaknya-dalam-kehidupan-sehari-hari?page=2

Ma'rifattulloh, B., & Sudrajat, O. M. (2023). *Film Dokumenter Ekspositori Tim E-Sport Mobile Legends Dalam Bidang Penyutradaraan*. Skripsi. Bandung: Universitas Pasundan.

Martin, R. A., Puhlik-Doris, P., Larsen, G., Gray, J., & Weir, K. (2003). "Individual differences in uses of humor and their relation to psychological well-being: Development of the Humor Styles Questionnaire." *Journal of Research in Personality*, *37*(1), 48-75.

McLuhan, M. (1969). *Technological Determinism*. Canada: MassCommTheory.com.

McQuail, D. (2000). *Mass Communication Theory*. London: Sage Publications.

Miles & Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif., ed. Tjetjep Rohedi Rosidi*. Jakarta: Universitas Indonesia.

Mirzoeff, N. (1998). *What Is Visual Culture? In: Mirozeff, N., Ed., The Visual Cultural Reader*. London: Routledge.

Moloeng, L., J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Muftitama, A. (2023). Perilaku Komunikasi pada Masyarakat Cyberspace:(Netnografi *Meme* Rage Comic di Situs 1cak. com). *Jurnal PIKMA: Publikasi Ilmu Komunikasi Media Dan Cinema, 5*(2), 288-303.

Muhasyim, & Putra A., A. (2024). *Meme* sebagai Media Dakwah: Analisis Konten *Meme*islam.id di Kalangan Milenial. El Madani. *Jurnal Dakwah dan Komunikasi Islam, 5*(01), 23-39. doi:10.53678/elmadani.v5i01.1723

Mulyana, A., & Vazza, A. P. (2023). *Social Construction of New Media in Cyberspace*. PT Rekacipta Proxy Media.

Mulyono, A. K. (2024, November 26). *Meme sebagai Alat Komunikasi Politik di Kalangan Generasi Muda*. Retrieved from kumparan.com: https://kumparan.com/annisa-khoirunnur-mulyono/*meme*-sebagai-alat-komunikasi-politik-di-kalangan-generasi-muda-23bB99elySJ

Muslimawati, N. (2024, Februari 29). *Pendapatan Industri Permainan Esport RI Tembus Rp 43 T di 2023*. Retrieved from kumparanbisnis: https://kumparan.com/kumparanbisnis/pendapatan-industri-permainan-esport-ri-tembus-rp-43-t-di-2023-22G3IAs4scU/full

Nasrullah, R. (2017). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan. Sosioteknologi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Putra, A. S., Aditriyana, M. R., Widya, N. S., & Nurhadi, Z. F. (2023). Meme Politik Sebagai Representasi Komunikasi Kritis Di Media Sosial. *Jurnal Syntax Fusion*, *3*(09), 1004-1017.

Rachman, J. B., Adityani, S., Suryadipura, D., Utama, B. P., Aprilia, B., Suherman, A., & Alfaizi, K. (2020). Esport sebagai sumber soft power Indonesia: Sosialisasi kepada anak muda. *Caradde: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 3*(1), 43-52.

Rahayu, S., Herman, D. Z., & Sastra, A. Z. (2019, April). *Meme*: Gaya Komunikasi Baru Dalam Interaksi Digital. *In Conference on Communication and News Media Studies*, 1, 258-258.

Ramdhan, Muhammad. (2021). *Metode Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.

Rice, R., E. (1984). *The New Media: Communication, Research, and Technology*. California: Sage Publications.

Rogers, R. (2013). *Digital Methods*. London: Sage Publications.

Rohman, A. (2011). *Pengelolaan Sekolah Berbasis Religi Studi Situs Madrasah Aliyyah Futuhiyyah*. Thesis. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Saniscara, P., Jasjfi, E. F., & Waspada, A. E. B. (2021). Wacana Ekspresi Humor Dan Kreativitas *Meme* Film Pengabdi Setan 2017. *Jurnal Seni dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 3(2), 133-144.

Saputro, P. (2024). *Terkuak Alasan Sebenarnya Team Liquid Akuisisi Aura Esports*. Retrieved from inetdetik: https://inet.detik.com/esport/d-7399722/terkuak-alasan-sebenarnya-team-liquid-akuisisi-aura-*Esports*#:~:text=Namun%20ke%20depannya%20akan%20berubah,punya%20brand%20presence%20yang%20kuat.

Seo, Y., & Jung, S.-U. (2016). Beyond solitary play in computer *game*s: The social practices of *Esports. Journal of Consumer Culture*, 16(3), 635–655. doi:10.1177/1469540514553711.

Shifman, L. (2014). *Memes in Digital Culture*. The MIT Press.

Social, W. A. (2024). *Digital 2024: Global Overview Report*. Retrieved from datareportal: https://datareportal.com/reports/digital-2024-global-overview-report

Sopyan, E. R. (2023). Perancangan Informasi Tentang Tertawa Melalui Media Buku (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).

Suprayitno, D., Irmadiani, N. D., Munizu, M., Muchayatin, M., Mawarni, I., Saktisyahputra, S., ... & Erwin, E. (2024). *Manajemen Pemasaran: Teori dan Strategi*. Yogyakarta: PT. Green Pustaka Indonesia.

Surbakti, C., W. (2024). *Daftar Tim MPL ID S14 dan Roster Lengkap*. Retrieved from oneesporst.id: https://www.one*Esports*.id/mobile-legends/daftar-tim-mpl-id-s14-dan-*roster*/

Syarbaini, S. (2023). *Pemahaman dan Strategi Komunikasi Politik*. Jakarta: Prenada Media.

Telkomsel. (2022). *Asal Usul MPL ID, Kompetisi Mobile Legends Paling Bergengsi*. Retrieved from Telkomsel: https://www.telkomsel.com/jelajah/jelajah-lifestyle/asal-usul-mpl-id-kompetisi-mobile-legends-paling-bergengsi

Tobin, E. R. (2022). *Hit Them Where It Hurts: Self-Deprecating Humor in Adult Animation as a Stress Coping Mechanism*. Temple University.

Turnip, B. R., & Hukom, A. (2023). Pengaruh Perkembangan Industri *Esports* Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia. *Cemerlang: Jurnal Manajemen dan Ekonomi Bisnis*, *3*(2), 131-139.

Utari, P. (2011). *Media Sosial, New Media dan Gender dalam Pusaran Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Aspikom.

Wahyudi, F., & Kencana, W. H. (2024). Instagram Content Strategy for *Esports* Events@ Mpl. Id. Official in Increasing *Esports* Tourism. *Journal of Humanities, Social Sciences And Business*, *3*(2), 414-430.

Wahyudi, R. (2017). Perancangan Media Informasi Untuk Mengingkatkan Pemahaman tentang Aspek Positif dari Permainan W-sports. *eProceedings of Art & Design*, *9*(5).

Wali, C. N., & Widiyanto, W. (2020). Aksiologi *Esports* sebagai olahraga non fisik di Indonesia. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, *6*(3), 640-656.

Yus, F. (2018). Multimodality in *Meme*s: A Cyberpragmatic Approach. in Analyzing Digital Discourse: New Insights and Future Direction. *Springer International Publishing*. 105– 131. https://doi.org/10.1007/978-3-319-92663-6_4