DAFTAR PUSTAKA

Adam Ernest Dan Rollings Andrew. 2006. Fundamentals Of Game Design. Prentice Hall. Yogyakarta : Graha Ilmu

Adi Soenarno, Learning Process Games untuk Pelatihan Manajemen, (Yogyakarta, CV. Andi Offset, 2007)

Agus, Hermawan. 2012. Komunikasi Pemasaran. Jakarta: Erlangga

Alfian, F., & Purnama Sari, W. (n.d.). Frinico Alfian, Wulan Purnama Sari: Pola Komunikasi Kelompok Virtual dalam *Game PUBG Mobile* (Studi Kasus Tim *Redlineze E-Sport*) Pola Komunikasi Kelompok Virtual dalam Game *PUBG Mobile* (Studi Kasus *Tim Redlineze E-Sport*).

Aprilisnti, P., & Naila Hakamihya Maqamah: Komunikasi Verbal dan Non Verbal Pada Kelompok *Game Clash Of Clans* (Studi CMC Pada Kelompok *IndoShadowsArmy)*

Arikunto. (2006). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta : PT. Rineka Cipta

Bayu, Nugraha, P.: Pola Komunikasi Kelompok *Squad Golden Beast Game Mobile Legends* Di Surabaya

Cangara, H. (1998). Pengantar Ilmu Komunikasi (Edisi ke 2). Raja Grafindo Persada, 2016.

Cangara, H. (2004). Pengantar Ilmu Komunikasi (Edisi ke 1). Raja Grafindo Persada, 2004.

Cangara, Hafid, Pengantar Ilmu Komunikasi, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002

Christoper, R., Greg, W,. & Martin, R. (2005) *Online Building Techniques Used by Video Game Developer.*

Deddy Mulyana, Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2016), 82

Devito, J. A. 2004. Komunikasi Antar Manusia. Tangerang Selatan: Karisma Publshing Group

Djamarah, Bahri Syaiful. 2004. Pola Komunikasi Orang Tua & Anak Dalam keluarga. Jakarta: PT. Reneka Cipta.

Dr. Redi Panuju, M.Si. 2018, Pengantar studi ilmu komunikasi, Jakarta, Paramedia grup

Dr. Yasir, M.Si. 2020, Pengantar Ilmu Komunikasi, Yogyakarta, Deepublish.

Effendy, O. U. (2008). Dinamika Komunikasi (T. Surjaman (ed.); Cet.6 1989). Remadja Rosdakarya, 2008.

Effendy, O. U. (2017). Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek (Ed 1, cet). Bandung PT Remaja Rosdakarya.

Fara Hasna, A., & Yuli Candrasari: Pola Komunikasi Kelompok *Game online* (Studi Netnografi Pada Kelompok *Facebook Ghensin Impact Indonesia Official)*

Fotios, S., & Damon: *Efficient Game Communication In Collaborative Online Multiplayer Game.*

Handioza, H., & Jusuf Ariz., W., S.I.P., M.A.: Pola Komunikasi Virtual Dalam Kelompok *Game online* (Studi Kasus Dalam Kelompok Purworejo *Play Together*).

Hardjana, A. M. (2007). Komunikasi Interpersonal Dan Intrapersonal. Yogyakarta: Kanisius

Hardjana, Agus.M. (2003). Komunikasi Intrapersonal & Komunikasi Interpersonal. Yogyakarta: Kanisius

Januar, M., & Iwan, E. F. T. 2006. G.A.M.E Mania. Depok: Gema Insani.

Kurnia Arofah. Komunikasi Kelompok dan Eksternalisasi Pengetahuan Tacit Dalam Pengambilan Keputusan Organisasi. Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol.11, No.1, 2013. Hal.41

Liliweri, A. 1991. Komunikasi Antar Pribadi. Bandung: Citra Aditya Bakti.

Moleong, L. J. (2018). Metodologi penelitian kualitatif (Edisi revi). PT Remaja Rosdakarya2018. https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1133305

Muhammad, A. (2009). Komunikasi organisasi (Ed. 1. Cet). Bumi Aksara.

Mulyana, D. (2017). Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar (Cet. 21, 2). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Narbuko Cholid. (2013). Metodologi Penelitian. Jakarta: Bumi Aksara.

Nurudin, Ilmu Komunikasi Ilmiah dan Populer, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2017)

Oki, A., Jurusan, S., & Komunikasi, I. (n.d.-a). Pola Komunikasi Pemain *Game online Call Of Duty* (COD) Didalam Kelompok *Clan FTR.*

Oki, A., Jurusan, S., & Komunikasi, I. (n.d.-b). Pola Komunikasi Pemain *Game online Call Of Duty* (COD) Didalam Kelompok *Clan FTR.*

Onong Uchjana, *Ilmu Komunikasi*, (Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 2001), 9 .

Rara Agustin, M,. & Farid Rusdi. (2021). *Virtual Communication Behavior Patterns of AyoDance Online.*

Redi Panuju, Redi. (2018) PENGANTAR STUDI (ILMU) KOMUNIKASI Komunikasi sebagai Kegiatan Komunikasi sebagai Ilmu. Prenada Media Group.

Roudhonah, Ilmu Komunikasi, (Depok : PT.Raja Grafindo Persada, 2019), 156

Schultheiss, D., Bowman, N. D., & Schumann, C. (2008). *Community vs. Soloplaying in Multiplayer Internetgames.*

Sugiyono. (2017). Metode penelitian bisnis: pendekatan kuantatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D (S. Y. Suryandari (ed.); Cetakan 1). Bandung: Alfabeta.

Supardi, Malian, S. (2005). Metodologi Penelitian Ekonomi dan Bisnis. UII Press Yogyakarta.

Vivian, H, H, C,. & Henry Been, L, D. (2010). *Socializing In An Online Gaming Community: Social Interaction In World Of Warcraft*.

Wiryanto, 2005. Pengantar Ilmu Komunikasi, Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

Wursanto, IG. (2002). Dasar-Dasar Ilmu Organisasi. Yogyakarta: Andi Offset.

Yulian Ekklesia, M., Riyanto, B., & Suryo, H. S. (n.d.). PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL SESAMA *GAMER* (Studi Kasus Pada Kelompok *Gamer* BWC Di Kampung Gendingan Jebres RW 16 Surakarta).

Zikri Fachrul Nurhadi & Achmad Wildan Kurniawan, 2017. “Kajian Tentang Efektivitas Pesan Dalam Komunikasi,” Jurnal Komunikasi 3, no. 1.