

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Beck, John C dan Mitchell Wade. (2007). *Gamer Juga Bisa Sukses*. Jakarta : PT Grasindo
- Beck, J. C., & Wade, M. (2004). *Got Game: How the Gamer Generation is Reshaping Business Forever*. Professional development collection. Amerika Serikat: Harvard Business School Press
- Budiargo, Dian. (2015). *Berkomunikasi Ala Net Generation*. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Creswell, J. W. (2007). *Qualitative inquiry & research design: Choosing among five approaches*. 2nd edn. California: Sage.
- Creswell, John W. (2014). *Research design pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. YOGYAKARTA : PUSTAKA PELAJAR
- Djamarah, Bahri Syaiful. (2014). *Pola Asuh Orang Tua Dan Komunikasi Dalam Keluarga Upaya Membangun Citra Membentuk Pribadi Anak*. Jakarta: Renika Cipta
- Gunawan, Imam. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif.: Teori dan Praktik* Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Herdiansyah, Haris. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Kriyantono, R. (2006). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana
- Kyung, H. K., Park, J.Y., Kim, D.Y., Moon, H.I., & Chun, H.C. (2002). *E-Lifestyle and Motives To Use Online Games Journal, Irish Marketing Review*
- Miles, B. Mathew dan Michael Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*. Jakarta: UIP
- Moleong, L.J. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nasrullah, Rulli, Dr. M.Si. (2014). *Teori dan Riset Media Siber (cyber media)*. Jakarta Kencana Prenadamedia Group.
- Nasrullah, Rulli, Dr. M.Si. (2018). *Etnografi virtual : riset komunikasi, budaya, dan sosioteknologi di internet*
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV

Werner J. & James, W. Tankard. (2001). *Teori Komunikasi Sejarah, Metode, dan Terapan di Dalam Media Massa*. Jakarta: Kenca Pernada.

JURNAL

Annisa Risecha Junep, F. (2018). ANALISIS KOMUNIKASI VIRTUAL PADA KELOMPOK GAMERS DOTA 2. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran dan Penelitian*, 3(1), 1-16.

Bachri, B. S. (2010). Meyakinkan validitas data melalui triangulasi pada penelitian kualitatif. *jurnal teknologi pendidikan*, 10(1), 46-62.

Djunaidi, A. & Dwiastuti. (2007). Hubungan antara Traits Kepribadian dengan Addiction Level pada Pemain Online Game. *Jurnal Psikologi*: 22-40

Dunan, A. (2019). KOMUNIKASI VIRTUAL GAME ONLINE DEFENCE OF THE ANCIENT-DOTA 2 PADA KOMUNITAS RAZER GAMING DEPOK VIRTUAL COMMUNICATION IN THE DEFENCE OF THE ANCIENT-DOTA 2 ONLINE GAME AT THE RAZER GAMING DEPOK COMMUNITY. *Masyarakat Telematika Dan Informasi: Jurnal Penelitian Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 10(2), 28-36.

Littlejohn, Stephen W., dkk. *Theories of Human Communication: Eleventh Edition*. 2017. Illinois: Waveland Press, Inc.

Triyantama, A. R., & 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.

Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi virtual dalam game online (studi kasus dalam game mobile legends). *Koneksi*, 3(1), 261-267.

SKRIPSI

Surya Adhi Agoesta. (2016). *Pola Komunikasi Pemain Game Online Lost Saga (Studi Deskriptif Kualitatif Pola Komunikasi Gamer Remaja dalam Penggunaan Fasilitas Chatting Game Online Lost Saga di Kota Semarang)*. Universitas Sebelas Maret. Surakarta

WEBSITE

DataReportal.com

Hootsuite.com