

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Astuti, I. D., & Irwansyah, I. (2022). Online alternative media and their effort to overcome news desert in Indonesia. *Jurnal Komunikasi*, 14(2), 382–403. <https://doi.org/10.24912/jk.v14i2.19044>
- Bungin, B. (2020). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Kencana Prenada Media Group.
- Cangara, H. (2017). *Perencanaan dan Strategi Komunikasi*. Rajawali Pers.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Fitrianto, R. A., & Editya, A. S. (2024). Klasifikasi Tweet Sarkasme Pada Platform X Menggunakan Bidirectional Encoder Representations from Transformers. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 6(3), 366–371. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v6i3.1344>
- Gunawan, A., Hidayatullah, A., & Hidayat, A. (2021). Pengembangan E-Sport dan Industri Gaming Menggunakan Analisis SWOT. *Jurnal Syntax Transformation*, 2(04), 409–421. <https://doi.org/10.46799/jst.v2i4.266>
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211–232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual(ly) athletes: Where eSports fit within the definition of “sport.” *Quest*, 69(1), 1–18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>
- Krisdanu, C. A., & Sumantri, K. (2023). TikTok sebagai Media Pemasaran Digital di Indonesia. *Jurnal Lensa Mutiara Komunikasi*, 7(2), 24–36. <https://doi.org/10.51544/jlmk.v7i2.4173>
- Mahendra, A. M., Anugrah, I. G., & Witra, W. P. P. (2024). Analisis Penerimaan Pengguna pada Platform Game Digital Menggunakan Metode TAM (Technology Acceptance Model). *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 7(6). <https://doi.org/10.32672/jnkti.v7i6.8409>
- McQuail, D., & Deuze, M. (2020). *McQuail's media and mass communication theory* (7th ed.). SAGE Publications. <https://uk.sagepub.com/en-gb/asi/book/mcquails-mass-communication-theory-3>
- Middleton, J. (1980). *Approaches to Communication Planning*. Unesco.

- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (1994). *Qualitative Data Analysis*. SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revi). PT Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah, M. R. (2017). *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Siosioteknologi*. Simbiosis Rekatama Media.
- Newzoo. (2024). *Global Esports & Live Streaming Market Report 2024*. <https://newzoo.com/resources/trend-reports/global-esports-live-streaming-market-report>
- Nurhasanah, A., Day, S. C. P., & Sabri, S. (2023). Media Sosial Tiktok Sebagai Media Penjualan Digital Secara Live di Kalangan Mahasiswa Universitas Ahmad Dahlan. *JSSH (Jurnal Sains Sosial Dan Humaniora)*, 7(2), 69. <https://doi.org/10.30595/jssh.v7i2.16304>
- Putra, R. W. (2023). Pola Komunikasi Melalui Fitur Virtual Pada Game Mobile Legends. *Avant Garde*, 11(1), 68. <https://doi.org/10.36080/ag.v11i1.2349>
- Putri, I. L. A., Astri, M. F., Rachman, H. A., & Alam, M. D. (2024). Sosialisasi Strategi Marketing Bisnis Melalui Media Sosial Tiktok. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 6(1), 286–293. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i1.1.4804>
- Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community*.
- Septianto, R. T., & Panjaitan, B. S. (2023). Budaya Komunikasi Virtual Pada Squad The Nine Souls Dalam Game Mobile Legends. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 13(1).
- Setiawan, Y. L., Nasir, J., & Putra, R. H. (2024). Komunikasi Virtual melalui Perilaku Trash-Talking Antar Pemain Game Online Mobile Legends. *Ekasakti Jurnal Penelitian Dan Pengabdian*, 5(1). <https://doi.org/10.31933/ejpp.v5i1.1244>
- Siddik, R., Roswaty, & Meilin Veronica. (2024). Pengaruh Konten Kreatif, Interaksi Pengguna dan Popularitas Influencer Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Pada Program Afiliiasi TikTok. *JEMSI (Jurnal Ekonomi, Manajemen, Dan Akuntansi)*, 10(2), 1048–1058. <https://doi.org/10.35870/jemsi.v10i2.2251>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Wellman, B., Gulia, M., & Tremain, M. (2000). *Net Surfers Don't Ride Alone: Virtual Communities As Communities*.
- Widyaningrum, A. Y. (2021). Kajian tentang komunitas virtual: Kesempatan dan

tantangan kajian di bidang ilmu komunikasi. *Komunikatif: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 10(2), 141–152. <https://doi.org/10.33508/jk.v10i2.3457>

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>

Winarti. (2021). *Komunikasi Virtual Pengguna Game Online Mobile Legends Hereuy Squad*. UIN Raden Intan Lampung.

Zahra, M. A. N., Wulandari, W., & Widya, Y. A. C. (2023). TikTok sebagai Media Sosial Populer untuk Komunikasi Bisnis. *Journal Syntax Idea*, 5(10), 1387–1394.