

DAFTAR PUSTAKA

- ActivePlayer.io. (2023). *Valorant. The Game Statistics Authority*.
- Agoesta, S. A. (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 Surakarta). *Skripsi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret*.
- AL Fazri, M., Putri, I. A., & Suhairi, S. (2021). Keterampilan Interpersonal Dalam Berkomunikasi Tatap Muka. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 2(1), 46–58. <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v2i1.510>
- Alfian, F., & Sari, W. (2022). Pola Komunikasi Kelompok Virtual dalam Game PUBG Mobile (Studi Kasus Tim Redlineze E-Sport). *Koneksi*, 6, 29. <https://doi.org/10.24912/kn.v6i1.10665>
- Arisandi, R. A. (2017). *POLA KOMUNIKASI KELOMPOK GAME ONLINE FPS (FIRST PERSON SHOOTER) POINT BLANK (Studi pada kelompok clan cannibal. corp di hardcore net Malang)*. University of Muhammadiyah Malang.
- Ayuandari, M. T. (2019). *Pola Komunikasi Kelompok Pada Komunitas Game Online Dota 2 Mahasiswa ITATS*. Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
- Baltezarević, R., & Baltezarević, B. (2018). THE IMPACT OF VIDEO GAMES ON THE eSPORTS FORMATION. *Facta Universitatis, Series: Physical Education and Sport*, 16(1), 137. <https://doi.org/10.22190/FUPES170614012B>
- Bodenheimer, B. (1999). *Computer Animation and Simulation*. Eurographics.
- Bungin, B. (2006). *Sosiologi Komunikasi*. Kencana Prenada Media Group.
- Changara, H. (2006). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Craig, R. T. (2017). Definitions and Concepts of Communication. In *Communication*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/obo/9780199756841-0172>
- Devito, J. A. (2011). *Komunikai Antar Manusia*. Karisma Publishing Group.
- DeVito, J. A. . (2019). *The interpersonal communication book*. Pearson Education, Inc.
- Dirham. (2019). GAYA KEPEMIMPINAN YANG EFEKTIF. In *DINAMIS-Journal of Islamic Management and Bussines* (Vol. 2, Issue 1).

- Djamarah, S. B. (2004). *Pola komunikasi orang tua dan anak dalam keluarga (sebuah perspektif pendidikan Islam)*. Rineka Cipta.
- Dzhulai, N. (2023). *150+ statistik video game paling populer*. <https://marketsplash.com/id/statistik-video-game/>
- Effendy, O. U. (2017). *Ilmu Komunikasi Teori Dan Praktek* (Tjun Surjaman, Ed.; 28th ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Effendy, O. Uchjana., & Surjaman, Tjun. (1990). *Ilmu komunikasi teori dan praktek*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Febriansyah, F., Octaviani, V., & Sari, S. (2024). Pengalaman Komunikasi Atlet E-Sport Mobile Legends Kota Bengkulu Dalam Upaya Memenangkan Permainan. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 3(3).
<https://doi.org/10.37676/mude.v3i3.6556>
- Hariyanto, D. (2021). Buku Ajar Pengantar Ilmu Komunikasi. In *Buku Ajar Pengantar Ilmu Komunikasi*. Umsida Press.<https://doi.org/10.21070/2021/978-623-6081-32-7>
- HARTONO, H. (2023). *POLA KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM KOMUNITAS GAME ONLINE (Studi Kasus dalam Komunitas Purworejo Play Together)*. Universitas Gadjah Mada.
- Heriawan, S., Santoso, B., & Sos, S. (2016). *Pola Komunikasi Kelompok Pada Komunitas Scooter "Vespa" Dalam Menjalin Hubungan Solidaritas (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Kelompok Komunitas Ikatan Scooter Wonogiri di Wonogiri)*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Hutchins, B. (2008). Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Cyber Games. *New Media & Society*, 10(6), 851–869. <https://doi.org/10.1177/1461444808096248>
- Idhom, A. M. N., Hasmawati, F., & Hamandia, M. R. (2024). Pola Komunikasi Pemain Game Online Mobile Legends Bang Bang dalam Membentuk Kekompakan Tim (MLBB) di Banyuwasin. *Pubmedia Social Sciences and Humanities*, 1(4), 18. <https://doi.org/10.47134/pssh.v1i4.210>
- Junep, A. R. (2018). ANALISIS KOMUNIKASI VIRTUAL PADA KELOMPOK GAMERS DOTA 2. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 3(1), 1–16.
- Kelompok Forum Menggapai Mimpi dalam Meningkatkan Potensi diri Anggota Miftahul Jannah, K., Saleh, R., Azman, Z., & Jannah, M. (2021). "KOMUNIKASI KELOMPOK FORUM MENGGAPAI MIMPI DALAM MENINGKATKAN POTENSI DIRI ANGGOTA (Studi Deskriptif Kualitatif). In *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*. www.jim.unsyiah.ac.id/FISIP

- Koswara, N., Arlena, W. M., & Toni, A. (2023). *LUGAS Jurnal Komunikasi Gaya Komunikasi Kepemimpinan Situasional Dalam Mengembangkan Kreatifitas Program Acara Di Televisi (Studi Pada GM Production RTV)*. 7(1), 63. <http://ojs.stiami.ac.id>
- Kusumawardani, S. P. (2015). Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit). *Jurnal*, 4.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (1992). *Qualitative Data Analysis*. SAGE.
- Moleong. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2007). *Ilmu Komunikasi : Suatu Pengantar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nugraha, B. D. (2023). *Pola Komunikasi Kelompok Pada Team Esport "Dobbu Esport" Melalui Aplikasi Discord*. Universitas Gunadarma.
- Nugrahani, F., & Hum, M. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Cakra Books.
- Nurdin, A. (2014). *Komunikasi Kelompok dan Organisasi*.
- Paulus, P., Suhendro, M., Zakiatuzzahrah,), Dewi,), & Sofiaty, R. (2022). *PENGARUH KOMUNIKASI EFEKTIF TERHADAP KINERJA KARYAWAN CV CENTRUM TEKNIK DIESEL JAKARTA* (Vol. 02, Issue 02).
- PUTRA, A. R. (2012). *POLA KOMUNIKASI VIRTUAL DI DALAM KOMUNITAS ONLINE GAME (Penelitian Kualitatif Tentang Pola Komunikasi Virtual di Dalam Komunitas Online Game Point Blank "Heyholet'sgo")*.
- Rashiv, A. B., & Setyawan, S. (2023). Perilaku komunikasi dan bonding di dalam pemain Valorant. *Youth Communication Day*, 42(01), 42–48. <https://doi.org/10.12928/ycd.v1i1.12017>
- Restiana, Y. D. (2016). *Pola Komunikasi Komunitas Game Online COC (Clash of Clans) Salatiga Cover 2 dalam Mempertahankan Identitas*. Program Studi Komunikasi FISKOM-UKSW.
- Restika, R. (2018, June 29). *Apa Itu Esports?* Esportsnesia.
- Rizki, S. (2023). Pola Komunikasi Sekunder Group Discord Heroes E-Sports Studi Pada Remaja Di Kelurahan Pahlawan. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Sosial Politik*.
- Sarwono, S. W. (2017). *Teori-teori psikologi sosial*. Rajawali Pers.
- Seck, T. (2021). *Q3 2021's most impactful PC games: summer lull produces a predictable ranking*. *sportsbusinessjournal.com*.
- Setiawan, C. A., & Herawati, F. A. (2014). Pola interaksi antar gamers dalam game

- Interaksi Antar-Gamers dalam Menggunakan Fitur Chatting pada Game Online Atlantica). *Jurnal*.
- Setiawan, C. C. (2022). *Pola komunikasi virtual dalam percakapan tim game online Valorant dalam menyusun strategi permainan*. Universitas Buddhi Dharma.
- Siagian, G. T. (2023). *The Utilization of Group Communication Model within eSports Teams in Indonesia Case Study of BOOM ESPORTS and ONIC G in VALORANT eSports Tournament*. Universitas Gadjah Mada.
- Surbakti, K. (2017). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP REMAJA Oleh. *Jurnal Curere* |, 01(01).
- SURIATI, S., SAMSINAR, S., & RUSNALI, N. A. (2022). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. <http://repository.iainsinjai.ac.id/id/eprint/757> Wagner, M. (2006). *On the Scientific Relevance of eSports*. 437–442.
- Way, D. (2023, November). *Perjalanan Panjang: Perkembangan eSports di Indonesia yang Menginspirasi*. Teknologi.Id.
- WIRYANTO. (2004). *Pengantar ilmu komunikasi / Wiryanto*. Grasindo.