

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarizi, Moh Khory. (2019). *Pemain Mobile Legends Indonesia Terbanyak di Dunia*. Tempodotco. Tersedia di <https://tekno.tempo.co/read/1166277/pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-dunia>, diakses pada 10 Mei 2020, pukul 16.00 WIB
- Arif, Moch Choirul. (2012). *Etnografi Virtual Sebuah Tawaran Metodologi Kajian Media Berbasis Virtual*. Jurnal Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah IAIN Sunan Ampel Surabaya. Diakses dari <https://adoc.pub/etnografi-virtual-sebuah-tawaran-metodologi-kajian-media-ber.html>
- Arisandi, Riyan Agung. (2017). *Pola Komunikasi Kelompok Game Online FPS (First Person Shooter) Point Blank (Studi Pada Kelompok clan Cannibal.corp di Hardcore net Malang)*. Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang. Diakses dari <https://eprints.umm.ac.id/35427/>
- Cholifah dan Umi Khoirun Nisak. (2020). *Komunikasi Rekam Medis dan Manajemen Informasi Kesehatan*. Jawa Timur : Umsida Press. Diakses dari https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwitpt_KxYL8AhU2R2wGHZGfCpQQFnoECBoQAQ&url=https%3A%2F%2Fpress.umsida.ac.id%2Findex.php%2Fumsidapress%2Farticle%2Fdownload%2F978-623-6801-00-6%2F716%2F&usg=AOvVaw3v6NCoX03nkAU3yY1dTiYL
- Dianty, Nova. (2012). *Dampak Game Online Terhadap Kesehatan Remaja (Studi di Fajar Net Raden Intan Bandar Lampung)*. Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Bandar Lampung. Diakses dari <https://docplayer.info/65225842-Dampak-game-online-terhadap-kesehatan-remaja-studi-di-fajar-net-raden-intan-bandar-lampung-oleh-nova-dianty-skripsi.html>
- Harahap, Irfan Effendy. (2022). *Pola Komunikasi Bencana Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) Kota Tebing Tinggi dalam Penanggulangan Bencana Alam*. Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Medan. Diakses pada <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/18714>
- Heryati, Euis. (2017). *Analisis Pola Komunikasi Pelaku Game On Line di Keluarga (Studi Deskriptif Pada Remaja di Wilayah Kelurahan Duri Kepa Jakarta Barat)*. Jurnal Komunikologi. Diakses pada <https://ejurnal.esaunggul.ac.id/index.php/Kom/article/view/2210>
- Hutagaol, Boi. (2018). *Apa Itu Mobile Legends?*. Esportnesia. Tersedia di <https://esportsnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/>, diakses pada tanggal 13 Agustus 2019, pukul 18.30 WIB.

- Mania, Sitti. (2008). *Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan dan Pengajaran*. Jurnal Lentera Pendidikan. Diakses dari https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/lentera_pondidikan/article/view/3781
- Mulyana, Deddy. (2016). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Nurhanifah, Muhammad Yasir Halomoan Nasution, dan Ardiansyah. (2022). *Sistem Komunikasi Kelompok*. Jurnal Guru Kita. Diakses pada <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jgkp/article/view/31988>
- Pertiwi, Elsa Anita Anugerah, dkk. (2022). *Pola Komunikasi Jarak Jauh Antara Mahasiswa dan Keluarga*. Jurnal Universitas Islam Kalimantan. Diakses pada <http://eprints.uniska-bjm.ac.id/12888/1/artikel%20Acc%20Elsa.pdf>
- Praditia, Ajif. (2017). *Pola Jaringan Sosial pada Industri Kecil Rambut Palsu di Desa Karangbanjar Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga*. Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta. Diakses dari <https://eprints.uny.ac.id/18100/>
- Putri, Sri Rahayu Dwi. (2020). *Analisis Sistem Pengendalian Internal Atas Persediaan Spare Part*. Skripsi STIE PGRI Dewantara Jombang. Diakses dari <http://repository.stiedewantara.ac.id/1947/>
- Rani, Devita. (2018). *Dampak Game Online Mobile Legend: Bang Bang Terhadap Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area*. Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area. Diakses dari <https://www.scribd.com/document/408376744/Devita-Rani-Fulltext-pdf#>
- Ratri, Annisa Ika dan Hayatullah Kurniadi. (2021). *Pola Komunikasi Humas Bnnp Riau dan Lsm dalam Menyosialisasikan Bahaya Narkoba*. Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah dan Komunikasi. Diakses pada <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/jrmdk/article/view/12472>
- Sugiarto, Wahyu. (2017). *Pola Komunikasi Pengguna Game Online Dota 2 dalam Komunitas Dota 2 (Studi Etnografi Virtual terhadap Pengguna Game Online DotA 2 dalam Komunitas DotA 2 Universitas Muhammadiyah Yogyakarta)*. Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Diakses dari <http://repository.umy.ac.id/handle/123456789/12842>
- Trinugorho, Adyanto. (2014). *Pertandingan E-Sport yang Mendunia*. Kompasiana. Tersedia di https://www.kompasiana.com/adyanto_trinugroho/54f961e7a333116e068b4c87/pertandingan-esport-yang-mendunia, diakses pada 10 Mei 2020 pukul 13.00 WIB.

Utami, Eviandri Setyo. (2022). *Komunikasi dalam Kelompok dan Penggunaan Media Sosial*. Jurnal Komunikasi. Diakses pada <https://widyasari-press.com/wp-content/uploads/2022/10/6.-Eviandri-Setyo-Utami-Komunikasi-Dalam-Kelompok-dan-Penggunaan-Media-Sosial.pdf>

Yusfriadi dan Muhammad Ridha. (2022). *Pengaruh Komunikasi Kelompok terhadap Pembinaan Organisasi Santri: (Studi Penelitian di Pasantren Dayah Jeumala Amal Lueng Putu Kabupaten Pidie Jaya)*. Jurnal Seumubeut. Diakses pada <https://ejournal.iaialaziziyah.ac.id/index.php/yayasanmadinahjsmbt/article/view/403>

