

Daftar Pustaka

- (n.d.). FiveM - the GTA V multiplayer modification you have dreamt of. Retrieved August 6, 2022, from <https://fivem.net/>
- (n.d.). #INDOPRIDE ROLEPLAY INDONESIA. Retrieved August 6, 2022, from <https://indopride.id/>
- Anur, C. (2022, March 23). *Ada 204,7 Juta Pengguna Internet di Indonesia Awal 2022 | Databoks*. Databoks. Retrieved August 6, 2022, from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/03/23/ada-2047-juta-pengguna-internet-di-indonesia-awal-2022>
- Arifin, J. (2017). *SPSS 24 untuk Penelitian dan Skripsi*. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Astuti, Y. (2015, Oktober). *DARI SIMULASI REALITAS SOSIAL HINGGA HIPER-REALITAS VISUAL: Tinjauan Komunikasi Virtual Melalui Sosial Media di Cyberspace*, 8(2), 15-26. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/isoshum/profetik/article/view/1084>
- Deborah, G. O. (2015). *Keterampilan Komunikasi Interpersonal Guru Dalam Menyampaikan Materi Pelajaran Kepada Murid Tunarungu Di Slb-B Karya Mulia Surabaya*, 3(2), 1-15. <https://publication.petra.ac.id/index.php/ilmu-komunikasi/article/view/4915/4522>
- Dewi, L., & Nathania, S. (2018). *PENGUKURAN ASPEK KEPUASAN KONSUMEN LE FLUFFY DESSERT*, 2(1), 61-72. <https://journal.ubaya.ac.id/index.php/JIBT/article/view/1087/874>
- Dihni, V. (2022, February 16). *Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia | Databoks*. Databoks. Retrieved August 6, 2022, from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- Duran, R. L., & Kelly, L. (1988). *The Influence of Communicative Competence on Perceived Task, Social, and Physical Attraction*, 36(1), 41-49. <https://doi.org/10.1080/01463378809369706>
- Fathurrohman, R., Halim, A., & Imawan, K. (2017). *Pengaruh Komunikasi Virtual Terhadap Komunikasi Interpersonal Dikalangan Game Online di ARANET PLUMBON*, 5(1), 1-10. <https://jurnal.ugi.ac.id/index.php/Signal/article/view/884/570>
- Febryanta, E. (2015). *PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN APLIKASI CHATTING MESSENGER TERHADAP PROSES PENETRASI SOSIAL*, 2(2), 1421-1427. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/225/211>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25 (9th ed.)*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Linggom, G. J., & Abraham, R. H. (2022q). *Pengaruh Komunikasi Virtual terhadap Komunikasi Interpersonal Remaja*, 6(1), 94-101.

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPPSH/article/view/45828/22144>

Mulyana, D. (2000). *Ilmu komunikasi: suatu pengantar*. Remaja Rosdakarya.

Nurchayanto, R. (2021, September 17). *Nimo TV Hadirkan Kompetisi GTA V Roleplay, Ajak Server Populer Indonesia*. Dunia Games. Retrieved August 6, 2022, from <https://duniagames.co.id/discover/article/nimo-tv-hadirkan-kompetisi-gta-v-roleplay-ajak-server-populer-indonesia>

Putri, T. (2022, June 27). *Apa itu GTA V Roleplay dan Tips Cara Bermainnya!* Dunia Games. Retrieved August 6, 2022, from <https://duniagames.co.id/discover/article/apa-itu-gta-v-roleplay-dan-tips-cara-bermainnya>

Rahman, M., Jonemaro, E., & Wardhono, W. (2021, Oktober). *Evaluasi User Experience pada Game Grand Theft Auto (GTA) V Online menggunakan Cognitive Walkthrough*, 5(10), 4478-4485. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/9984>

Rizaty, M. (2021, July 14). *Mayoritas Anak Indonesia Mengakses Internet untuk Bermedia Sosial | Databoks*. Databoks. Retrieved August 6, 2022, from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/07/14/mayoritas-anak-indonesia-mengakses-internet-untuk-bermedia-sosial>

Rubin, R. B., & Martin, M. M. (2009, Juni). *Development of a measure of interpersonal communication competence*, 11(1), 33-44. <https://doi.org/10.1080/08824099409359938>

Rumus Statistik. (n.d.). *Contoh Penggunaan Rumus Slovin*. Retrieved August 8, 2022, from <https://www.rumusstatistik.com/2020/04/rumus-slovin.html>

Sandya, S. N., & Ramadhani, A. (2021). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa*, 9(1), 204. <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/psikoneo/article/view/5680>

Septia, Z. E., & Indrawati, E. S. (2018, Oktober). *HUBUNGAN ANTARA KECERDASAN EMOSIONAL DENGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE PADA KOMUNITAS GAME INGRESS DI BANDUNG*, 7(4), 1-5. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/empati/article/view/21924/20178>

Sihombing, M. U., & Telaumbauna, D. (2022, Mei). *PENGARUH KOMUNIKASI VIRTUAL TERHADAP MINATBELAJARMAHASISWA FAKULTAS EKONOMI DANILMU SOSIALUNIVERSITAS SARI MUTIARAINDONESIA MEDAN*, 4(1), 70-77. <http://e-journal.sari-mutiara.ac.id/index.php/tekesnos/article/view/2904/1983>

Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. ALFABETA, CV.

Sypher, H. E. (2009). *Communication Research Measures* (R. B. Rubin & P. Palmgren, Eds.). New York, NY : Routledge.

TikTok. (2022, Mei). gelisah ngobrol sama orang gak dikenal. Retrieved August 6, 2022, from <https://vt.tiktok.com/ZSR6QwC56/?k=1>

Wiemann, J. M. (1977). *EXPLICATION AND TEST OF A MODEL OF COMMUNICATIVE COMPETENCE*, 3(3), 196-213. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.1977.tb00518.x>

