

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, P. Anju., & Dwivayani, K. D. (2024). Komunikasi Pembangunan Pemerintah Kota Samarinda. *Ilmu Komunikasi*, 12 (1)(1). [https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2024/03/eJournal_putri%20anju%20aini_063_2020%20\(03-13-24-06-30-21\).pdf](https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2024/03/eJournal_putri%20anju%20aini_063_2020%20(03-13-24-06-30-21).pdf)
- Alex. (2023). Kalahkan ribuan tim PUBG dari seluruh Indoensia, E-Sport UDINUS keluar sebagai jawara di PMCC 2023. <https://dinus.ac.id/2023/12/kalahkan-ribuan-tim-pubg-dari-seluruh-indonesia-e-sport-udinus-keluar-sebagai-jawara-di-pmcc-2023/>. Diakses pada 29 November 2024
- Alfaruqy, M. Z. (2020). *Buku Ajar Psikologi Komunikasi*. Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro. <https://doc-pak.undip.ac.id/id/eprint/14364/1/B-17%20a.%20Buku%20Ajar%20Psikologi%20Komunikasi.pdf>
- Asari, A., & Adhicandra, I. (2023). *Komunikasi Digital*. Lakeisha. <https://www.researchgate.net/publication/374912819>
- Burelson, B. R. (2003). *Handbook of communication and social interaction skills*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates
- Chrismo Situmeang, Y., Adi Sarwoko, T., & Tiur Maida, S. (2022). *Analisis Pola Komunikasi Kelompok Squad Hunter Glory Dalam Game PUBG Mobile Analysis Of Glory Squad Hunter Glory Communication Patterns In Game PUBG Mobile*. 01(01), 50. <http://ojsfikom.mputantular.ac.id/index.php/fikom/index>
- Darwin, N., & Pratama, A. D. (2024). Komunikasi Interpersonal Pemain Game Pubg Mobile Dalam Meningkatkan Strategi Permainan Di Deoxys E-Sports. *Jurnal Penelitian Ilmu Sosial dan Eksakta*, 3(2), 141-150.
- Endarlita, N., & Asvio. (2019). Pengaruh koordinasi dan komunikasi terhadap efektivitas organisasi di Provinsi Jambi. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)*, 4(1), 34-42. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v4i1.2854>
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif: Rekonstruksi Pemikiran Dasar Natural Research*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Harrison, H., Birks, M., Franklin, R., & Mills, J. (2017). *Case study research: Foundations and methodological orientations*. *Forum Qualitative

- Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 18(1), Art. 19.
<https://doi.org/10.17169/fqs-18.1.2655>
- Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (Eds.). (2009). *Encyclopedia of communication theory* (Vols. 1–2). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Maier, T. (2024). Talking to Win: The Impact of Communication on Performance in Esports. *Journal of Electronic Gaming and Esports*, 2(1).
<https://doi.org/10.1123/jege.2024-0036>
- Martadinata, & Sudarto. (2024). Analisis Komunikasi Verbal dan Non-verbal dalam Game PlayerUnknown's Battleground (PUBG) Mobile. *Jurnal Publish*, 189(2), 130–243. <https://doi.org/10.35814/publish.v3i2.6583>
- Mazumder A. (2021). looking behind the wwcd. *The National Medical Journal of India*, 34(2). <https://nmji.in/looking-behind-the-winner-winner-chicken-dinner/>
- Mulyana D. (2017). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Remaja Rosdakarya.
- Naufal, M. F., Nayiroh, S., & Santoso, A. W. (2024). Studi netnografi pada komunitas virtual gim PUBG Mobile BnW Esports. *Heritage: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 5(1), 45–57.
<https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/HERITAGE/article/view/5373>
- Niyobuhungiro, R., dkk. (2015). Scientific Research Tied With Social Science Research: Challenges To Expect and Ways To Overcome Them. *International Journal of Interdisciplinary Research and Innovations*, 3(2), 5–9.
- Nugroho, A. C. (2021). Teori Utama Sosiologi Komunikasi (Fungsionalisme Struktural, Teori Konflik, Interaksi Simbolik). *Majalah Semi Ilmiah Populer Komunikasi Massa*, 2(2).
<https://jkd.komdigi.go.id/index.php/mkm/article/view/4525>
- Pane & Mahendra. (2023). Interpersonal Communication Between PUBG Mobile Online Game Players on Team Bee. *Daengku: Journal of Humanities and Social Sciences Innovation*, 3(4), 614–619.
<https://doi.org/10.35877/454ri.daengku1902>
- Parsons, T. (1951). *The social system*. Glencoe, IL: The Free Press.
- Purba B. (2020). *Ilmu Komunikasi Sebuah Pegantar*. Yayasan Kita Menulis
- Rosyidah, & Fijra, R. (2021). *Metode Penelitian*. Deepublish.
- Salim, M. S. A. M., Adnan, A. H. M., Shah, D. S. M., Salim, M. N. F. M., Rani, M. S. A., & Kamarudin, S. (2023). 'Playerunknown's Battlegrounds' (PUBG)

Online Multiplayer Audio Chats and Intercultural Competence. *Proceedings of International Conference of Research on Language Education (I-RoLE 2023)*, 13-14 March, 2023, Noble Resort Hotel Melaka, Malaysia, 7, 829–836. <https://doi.org/10.15405/epes.23097.74>

Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suyitno. (2023). *Modul Komunikasi Verbal Dan Non Verbal*. <https://pta.kemenag.go.id/storage/644/peran-komunikasi-verbal-dan-non-verbal-dalam-aktivitas-public-speaking-NUuco.pdf>

Yulhaidir, & Bangun, O. (2023). Efektivitas voice chat sebagai media komunikasi dalam game PUBG Mobile. *Jurnal Komunikasi*, 16(1), 34–42.

