

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Bogdan. (2012). *Pengantar Studi Penelitian*. Bandung; PT ,Alfabeta.
- Dyatmika, T.(2021). *Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: ZAHIR PUBLISHING.
- Endarmoko, E. (2016). *Tesaurus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kuswarno. E. (2015) *Fenomenologi*. Bandung: Widya Padjajaran.
- Moeloeng. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Moeloeong. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Morrison. (2013). *Teori Komunikasi Masa*. Indonesia: Gahlia.
- Ngalimun, S. M. (2016). *Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar Praktis*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Nurhadi, Z. F & Din, M. A. (2012). *Metodologi Penelitian (Teori dan Paradigma)*. Bandung: Alfabeta.
- Nurhadi,Z. F. (2015). *Teori-teori komunikasi : teori komunikasi dalam perspektif Penelitian kualitatif*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- OSF, S. M.(2002) *Dasar-dasar public relations*. Jakarta : Pt. Grasindo
- Rahardjo, M., & Daryanto. (2016). *Teori Komunikasi* Yogyakarta: Gava Media.
- Sobur, A. (2013). *Filsafat Komunikasi*. Cetakan kedua.
- Sugiyono. (2016). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Jurnal

Diki irwandi, ruhban masykur, Dan Suherman, (2021) “Kolerasi Kecanduan Mobile Legends Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa,” Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 2, no. 3: 239, <https://doi.org/DOI> Issue: 10.46306/lb.v2i3.doi. <https://doi.org/10.30596/persepsi>. V3i1.4428

Ma'rifatunnisaa, A. & Kusmareza. (2018) A.A, Fenomena Menonton Virtual Youtuber Kobo Kanaeru (Studi Fenomenologi Pada Generasi Z Pengikut Channel Kobo Kanaeru di Indonesia) “Jurnal Ilmu Komunikasi” : <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/21672>

Purba, B. (2018). Pengaruh Public Relations terhadap peningkatan pengguna jasa di Bandara Internasional Kualanamu Kab. Deli Serdang . *Jurnal jaringan Media*, 1(1),2. doi:<https://doi.org/10.46576/jnm.v1i1.604>.

Uliyah asnul dan Isnawati zakiyah, (2019) “Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab,” 35,

<http://journal.uinalauddin.ac.id/index.php/Shautul-Arabiyah/article/view/9375>.

Widiarsa. (2019). Kajian Pustaka (*Literature Review*) Sebagai Layanan Intim Pustakawan Berdasarkan Kepakaran dan Minat Pemustaka. *Media Informasi*, 28(1), 112-113. Retrived from <https://jurnal.ugm.ac.id/v3/MI/article/download/3940/1363/>

Skripsi

Andini, P.P. (2016). Persepsi Mahasiswa Terhadap Tindakan Cyberbullying pada Gambar Meme di Media Sosial. *Skripsi*.

Atifah Kurniasari,(2019) “Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Remaja di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung” 37.Skripsi

Atifah Kurniasari. (2019), “Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Remaja di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus” Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung,), 34.

Bahrul ulum. (2018) “Game “Mobile Legends Bang Bang” di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dalam Tinjauan “One Dimensional Man Herbert Marcuse” (Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya,)

Febriani. (2021), ‘Dampak Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Kecamatan Rimbo Ulu Kabupaten UIN Sutha Jambi,Tebo,’. Skripsi,

Juanda, H. (2022). Persepsi Mahasiswa Fikom Tentang Konten Youtube Gaming (Studi Kualitatif pada Youtuber Gaming Jess No Limit) Skripsi

Reza, M. (2021). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Sosial Media Youtube Sebagai Media Content Video Creative (Studi Deskriptif Pada Mahasiswa Unimush Makassar). Fakultas Ilmu Sosial dan Politik. Universitas Muhammadiyah Makassar. Skripsi

Rifqi hendri. (2020). “Penggunaan Game Online di Kalangan Siswa (Studi Kasus SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat).” Skripsi Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Wahyu, M.R.W. (2018). Pemaknaan Khalayak Terhadap Video-Video Reza Oktovian di Jejaring Sosial Youtube, Skripsi.

Website

Ambar, (2021, juni 14). *Pengantar Ilmu Komunikasi Sejarah Hakikat Proses Retrived* from pakarkomunikasi.com:<https://pakarkomunikasi.com/pengantar-ilmu-komunikasi>

Raditya. (2023, Juni 22). Sumber: <https://toffeedev.com/blog/business-and-marketing/viewers-adalah/>

TL:DR. (2023, November 7). Sumber: <https://gameplan.com/news/esports-and-gaming-what-is-the-difference>

Yaya. (2023, Februari). Sumber:<https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/streamer-mlbb-dengan-subscribers-subs-terbanyak>