

DAFTAR PUSTAKA

- Basrowi dan Sukidin. (2002). *Metode Penelitian Kualitatif Perpesktif Mikro*.
Surabaya: Insan Cendekia.
- Cangara, Hafied. (2006). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
Persada.
- Daryanto. (2011). *Ilmu Komunikasi I*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani.
- Effendy, Onong Ucjhana. (2003). *Ilmu Komunikasi Teori Dan Praktek*. Bandung: PT
Remaja Rosda Karya.
- Effendy, Onong Ucjhana. (2003). *Ilmu Teori Dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT
Remaja Rosda Karya.
- Effendy, Onong Ucjhana. (2008). *Dinamika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja
Rosda Karya.
- Enjang, AS. (2009). *Komunikasi Konseling*. Bandung: Nuansa.
- Moleong, Lexy J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja
Rosdakarya.
- Muhammad, Arni. (2015). *Komunikasi Organisasi*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Mulyana, Deddy. (2003). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja
Rosda Karya.
- Mulyana, Deddy. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu
Komunikasi Dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

- Mulyana, Deddy. (2008). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- N, Martin. Judith, dan Thomas K Nakayama. (2010). *Intercultural Communication in Contexts*. New York: Mc Graw Hill.
- Rakhmat, Jalaluddin. (2005). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rismawati, Surya, D. E., & P, S. J (2014). *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Cetakan Pe). Rekayas Sains.
- Strauss, Anselm, and Juliet Corbin. (1997). *Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif*. Surabaya: Bina Ilmu.
- Sugiyono. (2017). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suranto. (2011). *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Skripsi:

- Azis, Fajar Abdul. (2020). *Presentasi Diri Wanita Pemain Gmae Online (Studi Dramaturgi tentang Presentasi Diri Wanita Pemain Gmes Online di Kota Garut*. Garut: Universitas Garut
- Fadhila, Lulu. (2019). *Hubungan Antara Pengelolaan Diri Dengan Kecanduan Game Online Siswa di MAN 3 Langkat Tahun Pelajaran 2018/2019*. Medan: Universitas Medan
- Firmansyah, Rizky Ananda. (2020). *Konsep Diri Pemain Game Online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) di Kalangan Mahasiswa Universitas Islam Riau*. Riau: Universitas Islam Riau

Sumber lain:

https://en.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_V diakses pada Mei 2024