

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa Risecha Junep, F. (2018). ANALISIS KOMUNIKASI VIRTUAL PADA KELOMPOK GAMERS DOTA 2. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 3(1), 1–16.
- Mulyana, D. (2000). Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Daniel, L. E., & Daniel, L. E. (2012). Multiplayer Online Games. In *Digital Forensics for Legal Professionals*. <https://doi.org/10.1016/b978-1-59749-643-8.00041-9>
- Freeman, G. (2018). *Multiplayer Online Games Origins, Players, and Social Dynamics*.
- Mulyana Deddy. (2005). Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Burhan Bungin . (2007) Metodologi Penelitian Kualitatif.
- Hariyanto, D. (2021). Buku Ajar Pengantar Ilmu Komunikasi Penulis : Didik Hariyanto Diterbitkan oleh Jl . Mojopahit 666 B Sidoarjo ISBN : 978-623-6081-32-7 Copyright © 2021 . Authors All rights reserved. In *Pengantar Ilmu Komunikasi*.
- Ujang Suparman, M.A., Ph.D. (2020), *Bagaimana Menganalisis Data Kualitatif*.

Pusaka Media.

Morissan. (2013). Teori Komunikasi: *Individu hingga Massa*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Dr. H. Zuchri Abdussamad, S.I.K., M.Si. (2021). Metode Penelitian Kualitatif. CV Syakir Media Press.

Mulyana, D. (2008). Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar

Hive, T. (2020). *VALORANT: The Ultimate Game Guide: Plus Tips & Strategies*.

Hubert, M., & Irwansyah, I. (2022). Kontribusi Virtual Community Indo Game Evolved Sebagai Wadah Komunikasi Kelompok Game Ark Survival Evolved Dengan Mengandalkan Media Sosial. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(2), 2849–2861.

Lukito, A. R., Utamidewi, W., & Nayiroh, L. (2022). POLA KOMUNIKASI KOMUNITAS GAME ONLINE FORZA HORIZON 4 (Studi Etnografi Virtual Mengenai Pola Komunikasi Dalam Grup Discord). *JURNAL HERITAGE*, 10(1), 17–26.

Somantri, I. (2012). Komunikasi kelompok dalam oraganisasi. Jurnal Komunikasi

Sidiq, U., Choiri, M. M., & Mujahidin, A. (2019). *METODE PENELITIAN KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN*.

T., Nurdin, A., Si, S. A. M., Agoes, D., Moefad, M., Advan, M. S., Zubaidi, N., St,

S., Si, M., Harianto, R., & Ip, S. (2013). *PENGANTAR ILMU KOMUNIKASI*

Government of Indonesia (GoI) and Islamic Development Bank (IDB).

Winarto, E. A. (2021). Bersosial Melalui Game Online “Valorant.” *Bersosial Melalui*

Game Online “Valorant,” April, 14.

https://www.academia.edu/49036012/MAKALAH_BERSOSIAL_MELALUI_GAME_ONLINE_VALORANT