

Daftar Pustaka

- Achmad., Z. A. (2019). Integrasi Program Dakwah dan Budaya: Studi Etnografi Virtual Mediamorfosis Radio Nada FM Sumenep Madura. *Jurnal Komunikasi Islam*, 9(2), 238–263. <https://doi.org/10.15642/jki.2019.9.2.238-263>
- Achmad, Z. A. (2020). Review Buku: Mediamorphosis: Understanding New Media by Roger Fidler. In A. Kriswibowo & E. R. Nawangsari (Eds.), *Potret Masyarakat dan Kebijakan Pemerintah dalam menghadapi tantangan Pandemi Covid-19* (pp. 71–77). *Prodi Administrasi Negara UPN Veteran Jawa Timur*.
- Achmad, Z. A., & Ida, R. (2018). Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data Dan Metode Penelitian. *The Journal of Society & Media*, 2(2), 130. <https://doi.org/10.26740/jsm.v2n2.p130-145>
- Achmad, Z. A., & Ida, R. (2019). The shifting role of the listeners in the mediamorphosis process of culture radio: A case study of Jodhipati 106.1 FM. *Masyarakat, Kebudayaan Dan Politik*, 32(3), 240. <https://doi.org/10.20473/mkp.v32i32019.240-250>
- Agung, B. (2020). *Survei APJII: Penetrasi Internet di Indonesia Capai 73,7 Persen*. <https://dailysocial.id/post/survei-apjii-penetrasi-internet-indonesia-2020>
- Agusta, I. (2014). Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 02(1998), 1–11.
- Akbar, R. A., Az-zahra, H. M., & Brata, K. C. (2019). Evaluasi User Experience Pada Game PUBG MOBILE Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough. *Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(2), 1–9.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Anggraini, N., & Sugiyanto, D. R. (2021). Pemaknaan Bahasa Dalam Percakapan Pemain Online Game. *Communications*, 3(1), 1–17. <https://doi.org/10.21009/communications.4.1.1>
- Apriyanti, S., Putra, R. A., & Anrial, A. (2021). Komunikasi Virtual Mahasiswa Dalam Perkuliahan Non Tatap Muka. *At-Tanzir: Jurnal Ilmiah Prodi Komunikasi Penyiaran Islam*, 167. <https://doi.org/10.47498/tanzir.v11i2.438>
- Aryana, K., Putra, D., Hidayatullah, F., & Mada, U. G. (2020). Literasi Privasi Sebagai Upaya Mencegah Privacy Literation As an Effort To Prevent Breach. *Jurnal Signal*, 8(2), 198.
- Castells, M. (2009). *Communications Power*. Oxford University Press. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/13691180903390885>
- Chaer, A., & Agustina, L. (2004). *Sosiolinguistik: pengenalan awal*. PT Rineka Cipta.
- Comstock, D. (1982). *A Method for Critical Research*. In E. Bredo & W. Feinberg (Eds.), *Knowledge and Values in Social and Educational Research* (pp. 370–390). Temple University Press.
- Esportsnesia. (2019). *MI World Championship: Turnamen Tingkat Dunia Pertama Mobile Legends - Esportsnesia*. <https://esportsnesia.com/aktual/berita/m1->

world-championship/

- Fiddler, R. (2003). *Mediamorfosis: Memahami Media Baru*. Bentang Budaya, Yogya.
- Freeman, G., & Wohn, D. Y. (2017). eSports as An Emerging Research Context at CHI: Diverse perspectives on definitions. *Proceedings of the 2017 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems (Pp. 1601-1608)*.
- Grace, L. (2005). Game Type and Game Genre. *Retrieved February, 22(2009), 8*.
- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamidi, A. (2004). *Metode Penelitian Kualitatif: Aplikasi Praktis Pembuatan Proposal dan Laporan Penelitian Malang*. UMM Press.
- Herdiansyah, H. (2010). *Metodologi penelitian kualitatif untuk ilmu-ilmu sosial*. Salemba Humanika.
- Hine, C. (2000). *Virtual Ethnography*. Sage Publications.
- Huda, M. (2020). Analisis User Experience pada Game Mobile Legend Versi 1.4 14.4454 dengan Menggunakan Game-Design Factor Questionnaire. *Jurnal Ekonomi Dan Teknik Informatika*, 8(1), 25–34.
- IESPA. (2013). *Sejarah Perkembangan IESPA*. <http://www.iespa.or.id/sejarah-perkembangan/>
- Kozinets, R. V. (2009). *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*. Sage Publications.
- Kress, G., & Van Leeuwen, T. (1998). Front pages:(The critical) analysis of newspaper layout. *Approaches to media discourse*, 186. *Approaches to Media Discourse*.
- Kurniasih, N., & Riyadhshyah, T. (2018). *Virtual Ethnography Study of Inter-lecturer Communication in National Young Lecturers Forum WhatsApp Group*. *127(Icaaip 2017)*, 50–54. <https://doi.org/10.2991/icaaip-17.2018.10>
- Kurniawan, F. (2019). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian E-Sport in the Current Sports Phenomenon. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66.
- Li, H. (2004). Association for Information Systems AIS Electronic Library (AISeL) Virtual Community Studies: A Literature Review, Synthesis and Research Agenda Recommended Citation Li, Honglei, "Virtual Community Studies: A Literature Review Virtual Community Studies: A. *Synthesis and Research Agenda*. <http://aisel.aisnet.org/amcis2004><http://aisel.aisnet.org/amcis2004/324>
- Luthfi, A. (2020). *Terbesar di Asia Pasifik, Pasar Game di Indonesia Capai Rp13 Triliun*. <https://techno.okezzone.com/read/2020/01/14/326/2152699/terbesar-di-asia-pasifik-pasar-game-di-indonesia-capai-rp13-triliun>
- Machmiah, S., A'yuni, R. Q., Putri, V. Z. E., Dewangga, A. S., Dewi, Q. P., Fatharani, R. B., Gunawan, N. R., Putri, N. A. P., Afifah, N. Z., Pamadya, E.

- V., Yoga, A. A., Agus, K. W., Khairunnisa, D. A., Yasa, Lestari, P., Rakasiwi, G. A. A., Khusna, I. A., & Adi, Y. K. (2017). *From citizen to netizen*. Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI). <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- Mawalia, K. Al. (2020). The impact of the Mobile Legend game in creating virtual reality. *Indonesian Journal of Social Sciences*, 12(2), 49. <https://doi.org/10.20473/ijss.v12i2.22908>
- Nasrullah, R. (2016). *Teori dan Riset Media Siber (cybermedia)*.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Solo : Cakra Books.
- Nurhaliza, W. O., & Fauziah, N. (2020). Komunikasi Kelompok dalam Virtual Community. *KOMUNIDA : Media Komunikasi Dan Dakwah*, 10(01), 18–38. <https://doi.org/10.35905/komunida.v10i01.1220>
- Prayugo, D. W. (2018). Pengaruh Komunitas Virtual Terhadap Minat Beli Online Pada Grup Facebook Bubuhan Samarinda. *EJurnal Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman*, 6(1), 143–157.
- Rahardjo, M. (2011). *Metode Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif*. 1–4.
- Ramadani, M. I. F. (2018). *Penarikan Diri Dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014)*. [http://eprints.ums.ac.id/63561/1/NASKAH_PUBLIKASI_ILMIAH_IQBAL_111fix_\(Autosaved\)_baru.pdf](http://eprints.ums.ac.id/63561/1/NASKAH_PUBLIKASI_ILMIAH_IQBAL_111fix_(Autosaved)_baru.pdf)
- Satria. (2019). *Mengenal Dunia e-Sport di Indonesia*. <https://ugm.ac.id/id/berita/17809-mengenal-dunia-e-sport-di-indonesia>
- Septiyani, A. (2019). *Gokil! Mobile Legends Raih 2 Penghargaan di Indonesia Gaming Awards - Semua Halaman - Grid Games*. <https://games.grid.id/read/151956476/gokil-mobile-legends-raih-2-penghargaan-di-indonesia-gaming-awards?page=all>
- Taylor, S. J., & Bogdan, R. (1984). *Introduction to qualitative research methods: The search for meanings*. Wiley-Interscience.
- Triyantama, A. R., & Santoso, E. (2019). Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG MOBILE menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG MOBILE RPX E-Sport. *Medium: Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi*, 7(1), 53–70.
- Watanabe, T., Ogikubo, M., & Ishii, Y. (2004). Visualization of respiration in the embodied virtual communication system and its evaluation. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 17(1), 89–102. https://doi.org/10.1207/s15327590ijhc1701_7
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). *Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends)*. 3, 261–267.
- Young, K. S., & De Abreu, C. N. (2010). *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. John Wiley & Sons.
- Yusuf, A. M. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Prenada Media.

Zani, B. (2020). WeChat, we sell, we feel: Chinese women's emotional petit capitalism. *International Journal of Cultural Studies*, 23(5), 803–820. <https://doi.org/10.1177/1367877920923360>