

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, D. S., Saudah, & Pujileksono, S. (2023). *Komunikasi Kelompok*. Malang: Intrans Publishing.
- admin123YtRr. (2025, Januari 6). *Semua Mode Game di Valorant dan Cara Memainkannya*. Diambil kembali dari ragnarokindonesia.com: <https://ragnarokindonesia.com/2025/01/06/semua-mode-game-di-valorant-dan-cara-memainkannya/>
- Agustin, D. K. (2021). repository.upi.edu. *Implementasi Media Busy Book Dalam Pembelajaran Daring Di Mutiara Bunda Playschool Sukaluyu Kota Bandung Tahun Ajaran 2021-2022*.
- Ahmad, Z., & Ida, R. (2018). The Journal of Society & Media. *Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data dan Metode Peneltiain*, 130-145. Diambil kembali dari Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data dan Metode Penelitian.
- AKI. (2020, Oktober 05). *5 Cara Berkomunikasi yang Ada di Valorant*. Diambil kembali dari metaco.gg: <https://metaco.gg/panduan/cara-berkomunikasi-di-valorant>
- Amalia, E. I. (2020, April 29). *Rahasia Di Balik Kesuksesan Riot Games dengan League of Legends*. Diambil kembali dari hybrid.co.id: <https://hybrid.co.id/post/rahasia-di-balik-kesuksesan-riot-games-dengan-league-legends/>
- Arifah, F. H., & Candrasari, Y. (2022). Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Komunikasi. *POLA KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM KOMUNIKAS GAMES ONLINE (STUDI NETNOGRAFI PADA KOMUNITAS FACEBOOK GENSHIN IMPACT INDONESIA OFFICIAL)*.
- Badriyah, S. (2021). *Mengenal Manfaat Teoritis dan Praktis dalam Karya Ilmiah*. Diambil kembali dari gramedia.com: <https://www.gramedia.com/literasi/struktur-teks-inspiratif/>
- Cangra, H. (2011). Pengantar Ilmu Komunikasi. *Edisi revisi*. (PT. Rajagrafindo Persada), 87.
- Casmir, F. (1993). Communication Yearbook, 16(1). *Third Culture Building: A Paradigm Shift for International and Intercultural Communication*, 407-428.
- Creswell, J. (2018). SAGE Publications. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (5th ed)*.

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Fifth Edition Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. California: SAGE Publication.
- De Frank M, & Kahlbaugh P. (2019). *J Lang Soc Psychol. Language Choice Matters: When Profanity Affects How People Are Judged.*, 38(1):126–41.
- Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2001). *Jakarta: Balai Pustaka*, 726.
- Djamarah, B. (2004). PT. Reneka Cipta. *Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak Dalam Keluarga*.
- Dr. Suheri, M. I. (2019). *Jurnal Network Media. Akomodasi Komunikasi*, 41.
- Effendy, O. (2009). Remaja Rosdakarya. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*.
- FatonySetiawan. (2023, Juli 25). *Perkembangan Game di Indonesia*. Diambil kembali dari Slideshare: <https://www.slideshare.net/slideshow/01perkembangan-game-di-indonesiapptx/259401431>
- Friliando. (2025, 1 10). *Agent Tejo Valorant – Penjelasan Skill dan Gameplay*. Diambil kembali dari gamebrott.com: <https://gamebrott.com/agent-tejo-valorant/>
- Game, T. (2024, Juni 14). *Cara Ganti Server Valorant dan regional yang Disediakan*. Diambil kembali dari Kumparan.com: <https://kumparan.com/tutorial-game/cara-ganti-server-valorant-dan-regional-yang-disediakan-22w69yTphMo/full>
- Ghosh, A. (2024, April 16). *Where Are All Valorant Servers Located?* Diambil kembali dari sportskeeda.com: https://www.sportskeeda.com/valorant/where-valorant-servers-located?utm_source=chatgpt.com
- Gideon, M. (2020, Maret 31). *IDC: Pasar PC dan Monitor Gaming Global Capai Rekor Tertinggi Baru di Tahun 2020*. Diambil kembali dari thebusinessofesport: <https://thebusinessofesports.com/2021/03/31/idc-global-gaming-pc-and-monitor-market-hit-new-record-highs-in-2020/>
- Hine, C. (2001). SAGE Publications. *Virtual Ethnography*.
- Irwandi, P., Erlansari, A., & Effendi, R. (2016). *Jurnal Rekursif*, Vol. 4 No. 1. *Perancangan Game Fisrt Person Shooter (FPS) "Boar Hunter" Berbasis Virtual Reality*, 70.

- Istiyanto, S., & Novianti, W. (2018). Etnografi Komunikasi Komunitas yang Kehilangan Identitas Sosial dan Budaya di Kabupaten Cilacap. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 64-77.
- Kemp, S. (2024, Februari 21). *DIGITAL 2024: INDONESIA*. Diambil kembali dari datareportal.com: <https://datareportal.com/reports/digital-2024-indonesia>
- Liwang, P. A. (2019). Institutional Repository Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie. *Akomodasi Komunikasi Pemain Online Game Player Unknown's Battlegrounds Mobile di Jakarta*.
- Moleong, L. (1989). PT Remadja Karya. *Metodologi Kualitatif*.
- mrakhaa. (2024, 10 03). *Perkembangan Teknologi dan Dampaknya dalam Kehidupan Modern*. Diambil kembali dari Humic Engineering: <https://humic.telkomuniversity.ac.id/id/perkembangan-teknologi-dan-dampaknya-dalam-kehidupan-modern/>
- Mulyana, D. (2005). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mulyana, D. (2017). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Remaja Rosdakarya.
- Nadhilah, O., & Shabrina, N. (2023). Skripsi. *Studi Kasus Implementasi Akomodasi Komunikasi Pada Proses KBM di Komunitas Gubuk Literasi Kecamatan Sukabumi, Bandar Lampung, Lampung*.
- Nasrullah, R. (2022). Simbiosis Rekatama Media. *Etnografi Virtual Riset Komunikasi, Budaya, Dan Sosioteknologi Di Internet*.
- Nazir, M. (1998). Jakarta: Ghalia Indonesia. *Metode Penelitian*.
- Nurhasanah, A. (2024, Agustus 29). *Definisi Kualitatif Deskriptif Menurut Para Ahli*. Diambil kembali dari redasamudera.id: <https://redasamudera.id/definisi-kualitatif-deskriptif-menurut-para-ahli/>
- Onesports.id. (2024, 02 8). Diambil kembali dari Kapan Valorant di rilis?: <https://www.onesports.id/valorant/kapan-valorant-dirilis/>
- Permata, S. (2013). Jurnal Acta Diurna, vol. 2, no. 1. *Pola Komunikasi Jaraj Jauh Antara Orang Tua Dengan Anak (Studi Pada Mahasiswa Fisip Angkatan 2009 Yang Berasal Dari Luar Daerah)*, 1-12.
- Puspitasari, D. S., & Nuraeni, R. (2019). Jurnal Common. *Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi (Studi Deskriptif pada Happy Go Lucky house)*, 73-75.

- Richard, W., & Liyyun H, T. (2007). *Introducing Communication Theory: Analysis and Application*. Dalam M. N. Maer, *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi*. Jakarta: Salemba Empat.
- Ritonga, H. (2019). *Psikologi Komunikasi*. Medan: Perdana Publishing.
- Rollings, A., & Adams, E. (2007). New Reader Publishing. *Game Design and Development*.
- Roosinda, F. W., Lestari, N. S., Utama, A. S., Anisah, H. U., Siahaan, A. L., Islamiati, S. H., . . . Fasa, M. I. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Zahr Publishing.
- Samuel, H. (2010). CPT Gramedia Pustaka Utama. *Cerdas dengan Game*.
- Siskalediyana. (2022, Mei 1). *Perkembangan Teknologi di Indonesia*. Diambil kembali dari slideshare: <https://www.slideshare.net/slideshow/perkembangan-teknologi-di-indonesiapptx/251700860>
- Sitoresmi, A. R. (2022, 10 16). *Apa Itu Virtual? Pahami Definisi dan Contoh Aplikasinya*. Diambil kembali dari liputan6.com: <https://www.liputan6.com/hot/read/5098490/apa-itu-virtual-pahami-definisi-dan-contoh-aplikasinya?page=2>
- Starhawk. (1987). *Truth or dare: Encounters with power authority, and*. Harper.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif*.
- Sunaryanto. (2023). El-Hikmah: Jurnal Ilmu Dakwah dan Komunikasi. *Metode Penelitian Etnografi: Konsep dan Desainnya*, 103.
- Surbakti, C. W. (2024, Juni 14). *Daftar Juara VCT Masters Hingga Champions*. Diambil kembali dari One Esport: <https://www.oneesports.id/valorant/daftar-juara-vct-masters-dan-champions/>
- Tajfel, H., & Turner, J. C. (2004). *Political psychology: Key readings. The Social Identity Theory of Intergroup Behavior*. In J. T. Jost & J. Sidanius, 276-293.
- Valorant Article. (2025, 01 24). Diambil kembali dari Jumlah Pemain Valorant pada 2025 - Berapa Banyak Orang yang Bermain Valorant?:

<https://bo3.gg/id/valorant/articles/the-number-of-players-in-valorant-in-2025-how-many-people-are-playing-valorant>

Whatacoolwitch. (2025, 03 22). *Valorant - Competitive Mode FAQ*. Diambil kembali dari Riot Games Valorant: <https://support-valorant.riotgames.com/hc/en-us/articles/360047937633-VALORANT-Competitive-Mode-FAQ>

Wolf. (2024, September 18). *Mengubah Wilayah Tempat Tinggal untuk Akun Riot Kamu*. Diambil kembali dari Support-Valorant.RiotGames.com: https://support-valorant.riotgames.com/hc/id/articles/360047379834-Mengubah-Wilayah-Tempat-Tinggal-untuk-Akun-Riot-Kamu?utm_source=chatgpt.com

Yonatan, A. Z. (2024, Oktober 5). *95% Pengguna Internet Indonesia Bermain Video Games*. Diambil kembali dari goodsats.id: <https://goodstats.id/article/95-pengguna-internet-indonesia-bermain-video-games-82uYx>