

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhi Kusumastuti et al., 2020. (2011). Pengantar Metodologi Penelitian. In *Antasari Press*. [https://idr.uin-antasari.ac.id/10670/1/PENGANTAR METODOLOGI PENELITIAN.pdf](https://idr.uin-antasari.ac.id/10670/1/PENGANTAR%20METODOLOGI%20PENELITIAN.pdf)
- Agung Rahmat Lukito, Wahyu Utamidewi, & Luluatu Nayiroh. (2022). Pola Komunikasi Komunitas Game Online Forza Horizon 4 (Studi Etnografi Virtual Mengenai Pola Komunikasi Dalam Grup Discord). *Jurnal Heritage*, 10(1), 17–26. <https://doi.org/10.35891/heritage.v10i1.2980>
- Al Fayyad, M., & Sumanti, S. T. (2023). POLA KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM PENGGUNAAN E-SPORT GAMES (STUDI KASUS : MOBILE LEGENDS DI KALANGAN MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UIN SUMATERA UTARA). *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 4(3), 1146–1153. <https://doi.org/10.35870/jimik.v4i3.336>
- Aris. (n.d.). *Mengenal Faktor Pembentuk Kelompok Sosial dan Bentuk Kelompok Sosial*. Gramedia. <https://www.gramedia.com/literasi/faktor-pembentuk-kelompok-sosial/>
- Ayyi Hidayah. (n.d.). *Esport Indonesia Peringkat 17 Dunia, Sumbang Rp 30 T Setahun*. CNBC Indonesia. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20221120065129-37-389569/esport-indonesia-peringkat-17-dunia-sumbang-rp-30-t-setahun>
- Chairunisa. (2022). *Mengenal Game Online: Pengertian, Industri, Sejarah hingga Jenisnya*. <https://dailysocial.id/post/mengenal-game-online-pengertian-industri-sejarah-hingga-jenisnya>
- Ekklesia, M. Y. (2022). Perilaku komunikasi Interpesonal Sesama Gamer (Studi Kasus Pada Komunitas Gamer BWC Di Kampung Gendingan Jebres RW 16 Surakarta). *Solidaritas*, 6(1), 1–9. <https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/sldrts/article/view/6876%0Ahttps://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/sldrts/article/view/6876/4592>
- H, Dr. zuchri abdussamad, S.I.K., M. S. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*.
- Kumpanan. (2023). *Pengertian Komunitas Menurut Ahli, Unsur-unsur, dan Faktor Pembentuknya*.
- Pratama, B., Putra, F., Widyo Widjajanti, W., & Ramadhani, A. N. (2020). Pusat Komunitas Gamer di Surabaya dengan Tema Metafora. *Journal of Architecture*, 2(1), 71–78.
- Rosalino Triyantama, A., & 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. [www.viva.co.id](http://www.viva.co.id)
- Suardi, S.Pd., M. P. (2018). *SOSIOLOGI KOMUNITAS MENYIMPANG*.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Issue April).
- Sugiyono, P. D. (2012). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D*.

- Trisna Rukhmana, S.Pd., M. P. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*.  
[https://www.google.co.id/books/edition/Metode\\_Penelitian\\_Kualitatif/uaZ-EAAAQBAJ?hl=en&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Penelitian_Kualitatif/uaZ-EAAAQBAJ?hl=en&gbpv=0)
- Vika Azkiya Dihni. (2022). *Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia*.