

## DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, Muhammad. (2013). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP TINGKAT EFEKTIVITAS KOMUNIKASI INTERPERSONAL PADA KALANGAN PELAJAR KELAS 5 SDN 009 SAMARINDA. Universitas Mulawarman
- Afriyadi, Ferry . (2015). *EFEKTIVITAS KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANTARA ATASAN DAN BAWAHAN KARYAWAN PT. BORNEO ENTERPRSINDO SAMARINDA*. Universitas Mulawarman
- ASPIKOM. (2011). *Komunikasi 2.0: Teoritisasi dan Implikasi. Buku Litera dan Perhumas* BPC
- Bayu, Muhammad. (2018). *Komunikasi Interpersonal Antar Gamers Dalam Interaksi Sosial (Studi Deskripsi Kualitatif Pada Komunitas Game Online Dota 2)*. UIN Sunan Gunung Jati
- Deden, Adhitya. (2021). *Efektivitas Komunikasi Interpersonal Di Komunitas Toys Portal Indonesia*. Universitas Telkom
- Denzin, Norman, K. (2018). *The SAGE Handbook of Qualitative Research*. SAGE Publications
- DeVito, Joseph, A. (2011). *Komunikasi Antarmanusia*. KARISMA Publishing Group
- DeVito, Joseph, A. (2018). *Human Communication The Basic Course*. Pearson Education Global
- Dian Wisnuwardhani, Sri Fatmawati. (2012). *Hubungan Interpersonal*. Salemba Humanika.
- Et, Kazem. (2014). *Students' orientation towards interpersonal communication in online social networking sites*.
- Fuad, M., & Mutiara, Tria. (2022). *Paradigma Interpretif*.
- Gruzd, Anatoly. (2013). *Enabling Community Through Social Media*
- Hardjana, A.M. (2003). *Komunikasi Intrapersonal dan Interpersonal*. Kanisuis
- Kertajaya, Hermawan. (2008). *Arti komunitas*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

- Maria, Desi. (2014). *KOMUNIKASI ANTARPRIBADI MELALUI MEDIA SOSIAL (SKYPE) PADA MAHASISWA UNIVERSITAS RIAU*. Universitas Riau
- Merdeka. (2021). *Indonesia Disebut Jadi Pendorong Utama Pertumbuhan Esports Asia Tenggara*. <https://www.merdeka.com/teknologi/indonesia-disebut-jadi-pendorong-utama-pertumbuhan-esports-asia-tenggara.html>
- Moleong, Lexy J. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Mulyana, Deddy. 2012. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nurchayanto, R. (2020). *Daftar Tim Juara The International Dota 2 Pencetak Sejarah*  
<https://duniagames.co.id/discover/article/daftar-tim-juara-the-international-dota-2-pencetak-sejarah-ti1-ti9>
- Qomariah, Noer. (2021). *Kiprah Sukses Aplikasi Discord di Masa Pandemi*. September.  
<https://www.republika.co.id/berita/qzsbs3368/kiprah-sukses-aplikasidiscorddi-masa-pandemi>
- Rahma, Cholif. (2021). *Bisa Negatif dan Positif, Ketahui Dampak Game Online pada Karakter Anak*. <https://www.orami.co.id/magazine/dampak-game-online>
- Riduwan. (2015). *Cara Mudah Menyusun Skripsi dan Tugas Akhir*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wiryanto. (2004) *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Grasindo
- Wu Song, Felicia. (2009). *Virtual communities: Bowling alone, online together*. New york: Peter Lang Publishing
- Zhuang, Jinseng. (2011). *Modeling Social Strength in Social Media Community via Kernel based Learning*.