

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, D. (2005). Interaksi Simbolik: Suatu Pengantar, 301-316
- Amalia, S. S. (2023). *FENOMENA INTERAKSI SIMBOLIK HUKUM VIEWERS PADA TREN JOGET DI MEDIA SOSIAL TIKTOK ESPORTAINMENT*, 1-85.
- Anggraeni. (2021). *GAMBARAN PERILAKU BERMAIN GAME ONLINE PADA REMAJA PEMAIN GAME ONLINE DI JATINANGOR*, 5-17.
- Arafah, B. (2021). *Symbolic Interaction in Reading Hoaxes About Covid19 Shared on Social Media In 9th Asbam International Conference (Archeology)*, 580-584.
- Bahrul, U. (2018). *Game "Mobile legend s Bang Bang" di kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dalam tinjauan "One Dimensional Man" Herbert Marcuse*.
- Basuki Agus Suparno, E. A. (2014). *Computer Mediated Communication Situs Jejaring Sosial dan Identitas Diri Remaja*, 86-102.
- Batubara, J. (2017). *Paradigma penelitian kualitatif dan filsafat ilmu pengetahuan dalam konseling. Jurnal Fokus Konseling*, 95-107.
- Bobby, W. (2023). Update M5 World Championship 2023 - ONIC Melaju ke Grand Final usai Hajar AP Bren 3-0.
- Bogdan, & Biklen. (2017). *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theories and Methods (6th ed.)*. Pearson.
- Cahyani, R. T., & Destiwati, R. (2021). *INTERAKSI SIMBOLIK ANTAR GAMERS PADA KOMUNITAS GAME ONLINE CALL OF DUTY MOBILE ZOMBIESKY E'SPORT (KAJIAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL)*.
- Chairunisa. (2022). Mengenal game Online: Pengertian, Industri, Sejarah hingga jenisnya.
- Clara, N. T. (2017). *INTERAKSI SIMBOLIK DI KOMUNITAS LGBT (IESBIAN GAY BISEKSUAL TRANSGENDER) SUARA KITA*, 1-68.
- Creswell. (2013). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (4th ed.)*. Sage Publications.
- Creswell. (2014). *Qualitative Inquiry & Research Design, Choosing Among Five Approaches (3th ed.)*. Sage Publications.
- Creswell. (2017). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (5th ed.)*. Sage Publications.
- Denzin, N. K. (2011). *The Sage handbook of qualitative research*.
- DeVito, J. A. (2018). *Human Communication: The Basic Course (Fourteenth)*. Pearson Higher Education.
- Dewi, & Sandra. (2007). *Teamwork (Cara Menyenangkan Membangun Tim Impian)*. Bandung: Progressio.
- Dzaky, & Setyawan. (2022). Perilaku komunikasi kelompok dan pembagian role hero player video Gim Online Mobile Legends (Studi kasus pada squad RAVERYYS di Surakarta)
- Fadila, N. (2017). *INTERAKSI SIMBOLIK PADA KALANGAN SOSIALITA (Studi Fenomenologi Gaya Hidup pada Kalangan Sosialita di Kota Makassar)*, 1-61.
- Fernanda. (2018). Apa Itu Social Gamers, dan apakah kamu termasuk salah satunya?
- Habiburrahman. (2021). Vyn Sebut Faktor Kekalahan Game 2 Melawan Aura di Week 6 MPL season 7.
- Hariadi, S. S. (2011). *Dinamika Kelompok, Teori dan aplikasinya untuk analisis keberhasilan kelompok tani sebagai unit belajar, kerjasama, produksi, dan bisnis, Yogyakarta : Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada*.
- Harry, W. (2023). 10 Game online populer yang bisa dimainkan gratis.

- Herodion, S. (2018). Analisis Sentimen Pada Twitter Untuk Games Online Mobile Legends Dan Arena Of Valor Dengan Metode Na<sup>+</sup>ve Bayes Classifier.
- Kevino. (2018). Apa Itu MOBA? - Esportsnesia. .
- Khair. (2020). Tipe Pemain Paling Ngeselin di Mobile Legends yang Harus Kalian . Laksmi. (2017). *Teori Interaksionisme Simbolik dalam Kajian Ilmu Perpustakaan dan Informasi. Pustabiblia: Journal of Library and Information Science. Volume 1, Number 1.*.
- Littlejohn, S. W. (2007). *Theories Of Human Communication Ninth Edition (9th ed.)*. Lyn Uhl, 82.
- McCauley, B. (2020). *Digital Gaming Culture in Vietnam:an Exploratory Study* , 372-386.
- McLuhan, M. (1962). *"The Guttenberg Galaxy: The Making of Typographic Man, the medium is the message: Understanding The Media: Extension of A Man.*
- Mead, G. H. (1934). *Mind, Self, & Society*. London.
- Muradian, G. (2021). COMMUNICATING MORALITY TO AUDIENCES: SYMBOLIC INTERACTION IN FILMS. (WITH REFERENCE TO G. MARTIN'S A GAME OF THRONES *Armenian Folia Anglistika*, 92-99.
- Nabila, A., & Solikhah, S. (2022). 4 Cara Berkomunikasi Saat Berada di Arena Pertandingan Mobile Legends.
- Novianti, E. (2019). *Teori Komunikasi Umum dan Aplikasinya*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Novianty Dythia. (2022). *Kominfo: Orang Indonesia Lebih Banyak Main Game di Ponsel*.
- Onong, U. E. (1992). *Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek*.
- Paragian, Y. (2020). *Pentingnya Komunikasi dalam Game Berbasis Tim - METACO*.
- Pratiwi, F. (2014). *Computer mediated communication (CMC) dalam perspektif komunikasi lintas budaya (Tinjauan pada Soompi Discussion Forum Empress Ki Tanyang Shipper)*. *Profetik: Jurnal Komunikasi*, 7(1), 29-43.
- Pribadi, R., & Herdiana, A. (2023). *Analisis Interaksi Simbolik Gamers Mobile Legends dalam Perspektif George Herbert Mead*.
- Sari, A. C., Hartina, R., Awalia, R., & Han. (2018). *OMUNIKASI DAN MEDIA SOSIAL*, 1- 9.
- Sari, W. P. (2017). *KONSTRUKSI IDENTITAS PADA KOMUNITAS GAME TOUCH ONLINE (STUDI ANGGOTA KOMUNITAS GUILD DEADLINE)*, 1-6.
- Sussman. (1997). *Communication Technology and Politic in The Information Age*, Sage Publication, California., 19.
- Syafani, N. A. (2022). *INTERAKSI SIMBOLIK KOMUNITAS BINTANG UNGU DALAM KEGIATAN AMAL*, 1-209.
- Syafitri, N. L., Deni, I. F., & Rozi, F. (2023). *Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Penggemar Game Online Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Penggemar Game Online* .
- Tantra, A., & Pribadi, M. A. (2022). *Peran Interaksi Simbolik dalam Komunikasi Pemasaran Melalui Facebook (Studi Kasus Forum Jual Beli Game Online)*.
- Tarsani, & Putra, R. H. (2016). *PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL PEMAIN GAME ONLINE*.
- Verdi, H. (2023). Panduan lengkap bagi pemula agar tak bingung saat nonton esports Mobile Legends.
- Widyaswari, & Ruhana. (2016). *Pengaruh Budaya Organisasi dan Gaya Kepemimpinan terhadap Kerjasama Tim*. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 28-37.
- Wijayanti, N. (2021). *Corona Pandemic, Foreign Terminology, and Society Symbolic Interaction Seen through Memes.*, 50-52.
- Wiryanto. (2004). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Grasindo. . Wursanto, I. (2001).

*Ilmu komunikasi teori dan praktek. Yogyakarta. Kanisius, 31.*

Young. (2009). *HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP IDENTITAS DIRI REMAJA*, 50.

Zulkarnain, H. (2020). *Symbolic Interactionism of Social Media Users Facebook and WhatsApp on Covid-19 Issues*, 57-64.

Zulqadri. (2022). *INTERAKSI SIMBOLIK DALAM TRADISI “MAROSOK” DI PASAR TERNAK CUBADAK KABUPATEN TANAH DATAR SUMATERA BARAT*, 1