

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdu Zukrillah, Aditia Muara Padiatra, Indra Gunawan, Bambang Seriawan, Muhamad Zaenal Muttaqin. 2021. *Perspektif Komunikasi Islam Terhadap Perilaku Kekerasan Verbal dalam Permainan Daring (studi kasus game onlinemobilelegends bang-bang)*
- Adams. E., & Rollings, A., (2007). *Game Design and Development*. USA: New Reader Publishing
- Agus Hermawan. 2012. *Komunikasi pemasaran*. Jakarta: Erlangga
- Agus, Salim. 2006. *Teori Dan Paradigma Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Allen. J. L., Rybczyk E.J.,Judd B. 2006. *Communicarion Style And The Managerial Effectivenesss Of Male and Famale Superviors*. Journal of business & economics researsch: University Of New Heaven.
- AW Suranto. (2011) *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Bovee, Courtland L. & Thill, John V. (2007). *Komunikasi Bisnis*, Edisi kedelapan, jilid 1, indeks, jakarta.
- Djoko, Pradopo, Rachmat, 1994. *Peneliti Sastra Dengan Pendekatan Semiotik Dalam Penelitian Sastra*. Yogyakarta, Masyarakat Poetika Indonesia.
- Isti Novitasari. 2016. *Studi Deskriptif Gaya Komunikasi Mertua Perempuan Dengan Menantu Perempuan Yang Tinggal Dalam Satu Rumah Di Kelurahan Tanjung*. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Khoiri, Nur Fikri. 2021. *Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibiton Online (Studi Kasus Di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo)*. Skripsi jurusan bimbingan penyuluhan islam Fakultas Ushuluddin, Adab dan dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo.
- L. Tubbs, Stewart & Moos, Sylvia 2008. *Human Communication: Prinsip-Prinsip Dasar*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung
- Moleong, Lexy. (2005). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Mulyana Dedy. 2005. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Mulyana, Dedy. (2008). *Ilmu Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Tri Indah Kusumawati. 2016. *Komunikasi Verbal dan Nonverbal*. Volume 6. Nomor 2. Jurnal pendidikan dan Konseling

Yogatama. Dkk. 2019 *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus : MobileLegends: Bang-Bang!)*. Jurnal pengembangan Teknologi informasi dan ilmu komputer. 3(3). 2558-2566

<http://www.idntimes.com/tech/games/amo/sumahir-hidayanto/mobile-legends-101-5-posisi-serta-tugas-pemain-di-land-of-down-c1c2?page=all#page-2>

Liputan6.com. diakses tanggal 08 juli 2023.

<https://www.liputan6.com/amp/3891563/mobile-legends-jadi-cabang-disea-games-dan-asean-games>

