

DAFTAR PUSTAKA

- Adam. E., & Roolings, A., (2007). *Game design and Development*. USA: New Reader Publishing
- AW Suranto. (2011) *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tri Indah Kusumawati. 2016. *Komunikasi Verbal dan Nonverbal*. Volume 6. Nomor 2. Jurnal pendidikan dan Konseling
- Hidayat, Dasrun. (2012). *Komunikasi Antarpribadi dan Medianya*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Kurniawan, F. (2019). E-sport dalam fenomena olahraga kekinian. JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi), 15(2), 61-66.
- Kafitan, A. D. S. (2023). Analisis Pola Komunikasi Tim E-Sports yang Tergambarkan dalam Konten Mic Check pada Game Mobile Legends di Indonesia.
- Lexy,J.M. (2012). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy. (2005). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyana, Deddy. (2015). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*.Bandung:PT. Remaja Rosdakarya
- Mulyana, Deddy. (2016). *Ilmu Komunikasi*. Bandung: PT. Remajarosdakarya.
- Nurudin. (2017). *Ilmu Komunikasi Ilmiah dan Populer*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Nugroho, Y. C. W. (2022). *POLA KOMUNIKASI KELOMPOK SQUAD AIZEN ASANO GAME MOBILE LEGENDS DI SEMARANG* (Doctoral dissertation, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang).
- Wahyudy, R. (2020). *Fenomena Game Online Mobile Legend di Pekanbaru (Studi Fenomenologi Pada Komunitas Avatarius Squad)* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).