

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Anjaswarni, Tri. (2016). Komunikasi Dalam Keperawatan. Jakarta : Pusdik SDM Kesehatan
- Arni, Muhammad. (2017). Komunikasi Organisasi. Jakarta : Prenadaedia Group.
- Sendjaja, Sasa Djuarsa et al. 2018. Modul Teori Komunikasi. Jakarta: Universitas Terbuka
- Drs. Syaiful Bahri Djamarah., (2018). Pola Asuh Orang Tua dan Komunikasi dalam Keluarga, Bandung.
- Henry, Samuel. (2010). Cerdas dengan *Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hubeis, Musa dkk. (2013). Komunikasi Profesional. Bogor : IPB Press
- Januar,M. Iwan dan Turmudzi, E.F. *Game* Mania. Jakarta: Gema Insani Press, 2006.
- Miles, M. B., Huberman, A. M. and Saldana, J. (2018). Qualitative Data Analysis. (Fourth Edi). SAGE Publication. Ltd.
- Nasrullah, Rulli. (2015). Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Sendjaja, Sasa Djuarsa. (2014) . Teori Komunikasi Edisi 3. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka .
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kualitatif “Untuk penelitian yang bersifat : eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif. Bandung : Alfabeta
- Syaiful Bahri Djamarah, Psikologi Belajar, (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), hlm. 1
- Tyastuti, Siti, Kusmiyati, dan Handayani. (2011) Komunikasi & Konseling dalam Pelayanan Kebidanan. Yogyakarta: Fitramaya

Jurnal

- ABADI, R. G. (2016). RANCANG BANGUN APLIKASI GAME FUN WITH. *jurnal fakultas sains dan teknologi UIN alauddin Makassar*. Accessed from <https://repositori.uin-alauddin.ac.id/638/1/rizky%20gita%20abadi.pdf>
- Allo, P. S., Hatuwe, M., & Wibowo, S. E. (2018). PENGARUH TERPAAN K-POP DI YOUTUBE TERHADAP PERILAKU PADA KOMUNITAS SOULMATE DI SAMARINDA. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 137-147 Accessed from : [https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2018/05/Jurnal%20Palma%20\(05-28-18-05-29-15\).pdf](https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2018/05/Jurnal%20Palma%20(05-28-18-05-29-15).pdf)
- Annisa, R. J., & Frenky. (2019). Analisis Komunikasi Virtual Pada Kelompok Gamers DOTA 2. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut*. Garut Accessed from : <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JK/article/view/239>
- Arif Wibisono , Wijayanto, I. M. (2017). Pengembangan *Game* Edukasi TekaTeki Silang. Seminar Nasional Hasil Penelitian (SNHP)-VII Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas PGRI Semarang S, ISBN 978-6, 388–394 Accessed

from :

<http://library.upgris.ac.id/opac/index.php/koleksi/detil/LP/LPR0001075>

- Dewandari, S. (2013). Hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa kelas x smk negeri 1 sapuran kabupaten wonosobo. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana. Accessed from : <https://repository.uksw.edu/handle/123456789/3563>
- Rahman, Ridwan Arif dan Dewi Tresnawati. (2016). Pengembangan *Game* Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. Jurnal Algoritma. Vol 13. hlm.184-190. Accessed from : <https://jurnal.itg.ac.id/index.php/algoritma/article/view/323>
- Ramdani, Egi dan Tresnawati, Dewi. 2016. "Pengembangan media pembelajaran interaktif (studi kasus mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial) sebagai pendukung pembelajaran di sekolah luar biasa". Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut. Vol. 1, No. 2, Hal. 232–238. Accessed from: [https://garuda.kemdikbud.go.id/journal/view/6208?issue=Vol%2013%20No%202%20\(2016\):%20Jurnal%20Algoritma](https://garuda.kemdikbud.go.id/journal/view/6208?issue=Vol%2013%20No%202%20(2016):%20Jurnal%20Algoritma)
- Rohimah, Eti. 2021. "Analisis Pengaruh BOPO, CAR, dan NPL terhadap ROA pada Bank BUMN tahun 2012-2019 (Studi pada Bank BUMN yang Go Public pada Bursa Efek Indonesia)." JIMA, Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi, Vol. 1 No. 2, Juni 2021. Accessed from : <https://ejournals.fkwu.uniga.ac.id/index.php/BIEJ/article/view/378>
- Romadhoni, Fery. 2017. Pola Komunikasi di Kalangan Pecandu Game Let's Get Rich di Komunitas XLITE Tenggara. Samarinda: FISIP Universitas Mulawarman. <https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/?p=2934>
- Siti Muyasaroh, Sulthan Rio Aushaf (2022) Komunikasi Pokdarwis Cafe Laut Semare Dalam Pembentukan Citra Desa Wisata Semare Kraton Pasuruan. Jurnal Darussalam; Jurnal Pendidikan, Komunikasi dan Pemikiran Hukum Islam Vol. XIV, No. 1: 164-179. September 2022. ISSN: 1978-4767 (Cetak), ISSN: 2549-4171 (Online) Terakreditasi Nasional. SK. No.21/E/KPT/2019. <https://ejournal.iaida.ac.id/index.php/darussalam/article/view/1675>
- Huda, M. B. (2013). *PEMANFAATAN DISCORD SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN SECARA DARING*. Accessed from : <https://jurnal.stkipggritlungagung.ac.id/index.php/inspirasi/article/download/2697/1428>
- Tanujaya, C. (2017). *PERANCANGAN STANDART OPERATIONAL PROCEDURE PRODUKSI PADA PERUSAHAAN COFFEEIN*. 2(April). Accessed from : <https://journal.uc.ac.id/index.php/performa/article/view/441>
- Wahyuningsih, E. (2021). *Scrutinizing the potential use of Discord application as a digital platform amidst emergency remote learning*. 1(1), 9–18. https://www.researchgate.net/publication/352735520_Scrutinizing_the_potential_use_of_Discord_application_as_a_digital_platform_amidst_emergency_remote_learning
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi Virtual dalam *Game Online* (Studi Kasus

dalam *Game Mobile Legends*). *Koneksi*, 3(1), 261. Accessed from :
<https://journal.untar.ac.id/index.php/koneksi/article/view/6222>

Yuliani Yuliani. (2023). Pengaruh Komunitas Virtual Terhadap Perubahan Perilaku Remaja. *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial Dan Humaniora*, 1(4), 258–265. Accessed from :
<https://e-journal.nalanda.ac.id/index.php/TUTURAN/article/view/587>