

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, D. S., & Siswanto, B. (2018). *Perilaku Simbolik Komunitas Kreatif Telematika (Studi Fenomenologi Relasi Antarpelaku di Kota Malang)* , Vol. 4, No. 1 (Hlm 714-725).
- Ardianto, E. &-A. (2007). *Filsafat Ilmu Komunikasi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Ardianto, Elvinaro, & Bambang, Q. A. (2007). *Filsafat Ilmu Komunikasi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Aronson, A., Wilson, T. D., & Akert, R. R. (2005). *Social Psychology 5th Edition*. New York: Prentice-Hall, Inc.
- Azwar, S. (1988). *Sikap Manusia, Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Liberty.
- Bayuni, L. R. (2018). *Intensitas Komunikasi Dunia Nyata dengan Pertemanan Dunia Maya* , (Hlm 9-10).
- Bertens, K. (1981). *Filsafat Barat dalam Abad XX*. Jakarta: Gramedia.
- Bianda, J. (2018). *Jumlah Pemain Player Unknown's Battle Ground Capai 400 Juta di Seluruh Dunia*. Tersedia di <https://kumparan.com/@kumparantech/jumlah-pemain-pubg->. Diakses pada 24 September 2020.
- Brouwer, M. (1984). *Psikologi Fenomenologis*. Jakarta: Gramedia.
- Bungin, B. (2003). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Bungin, B. (2006). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Cresswell, J. (1998). *Research Desig: Qualitative & Quantitative Approach*. Thousand Oaks. CA: Sage Publications.
- Dadi, A. (2008). *Interaksi Simbolik: Suatu Pengantar* , Vol. 9, No. 2 (Hlm 301-316).
- Dewantara. (2010). *Membangun Kepribadian dan Watak Bangsa Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Efendy, & Uchajana, O. (2004). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Efendy, & Uchajana, O. (2003). *Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Febriana, M. (2017). *Hiperialitas "Endorse" dalam Instagram (Studi Fenomenologi tentang Dampak Media Sosial di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret)* , Vol. 6, No 2 (Hlm 18-29).

- Firsty, P. Y. (2011). *Hubungan Melalui Facebook yang Dialami Mahasiswa USU dalam Perpektif Fenomenologi* .
- Goldberg, A. (1985). *Komunikasi Kelompok* . Universitas Indonesia.
- 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.
- Jefkins, F. (2005). *Public Relations (Daniel Yadim, Penerjemah)*. Jakarta: Erlangga.
- Kristanto, V. H. (2018). *Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Liputan6. (2021). *Pengguna Internet di Dunia Tembus 4,66 Miliar, Rata-Rata Online di Smartphone*. Tersedia di <https://liputan6.com/teknoread/4469008/pengguna-internet-dunia-tembus-466-miliar-rata-rata-online-dismartphone>. Diakses pada 23 Juli 2021.
- Littlejohn, S., & Foss, K. (2005). *Theories of Human Communication 8th edition*. Belmont, USA: Thomson Learning Academic Resource Center.
- Moleong, & J., L. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif*. Cetakan ke-31 Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhammad, A. (2008). *Komunikasi Organisasi*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nindito, & Stevanus. (2005). *Fenomenologi Alfred Schutz: Studi tentang Konstruksi-Konstruksi Makna dan Realitas dalam Ilmu Sosial* , Vol. 2, No. 1 (Hlm 79-94).
- Nofrima, Y. E. (2017). *Komunikasi Kelompok Ikatan Mahasiswa Minang Universitas Riau (IMAMIUR) dalam Membangun Solidaritas Anggota* , Vol. 4, No. 2 (Hlm 1-13).
- Pramono, A. (2020). *Fantastis! Semenjak Dirilis PUBG Mobile Hasilkan Rp. 52 Triliun*. from <https://m.ayobogor.com/read/2020/09/11/8454/fantastis-sejak-dirilis-pubg-mobile-hasilkan-rp52-triliun>. Diakses pada 24 September 2020.
- Purbalinggakab. (2021). *Pembagian Wilayah Administrasi*. Tersedia di <https://www.purbalinggakab.go.id/v1/pembagian-wilayah-administrasi/>. Diakses pada 23 Juli 2021.
- Purwanto, & Ngalm. (2003). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Sendjaja, S. D. (2004). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sendjaja, S. D. (2008). *Modul Teori Komunikasi*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Siti, N. S. (2011). *Kajian tentang Interaksionalisme Simbolik* , Vol. 4, No.2 (Hlm 100-110).
- Suhara, R. B., Sapri, Y., & Nuranto, A. (2020). *Komunikasi Kelompok Club Suzuki Satria F150 Cirebon dalam Memberikan Manfaat Positif* , Vol. 3, No. 2 (Hlm 24-27).
- Twitter. 2021. Tersedia di <https://twitter.com/PUBGMOBILE/status/1373786682357657605>. Diakses 5 Maret, 2021.

- Wahjosumidjo. (1987). *Kepemimpinan dan Motivasi*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Wikipedia. 2019. Tersedia di https://en.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s_Battlegrounds. Diakses 5 Maret, 2021.
- Wiryanto. (2004). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Gramedia Widiasarana.
- Yee, N. (2002). *Facets: 5 Motivation Factors for Why People Play MMORPG's*. Tersedia di <http://www.nickyee.com/facets/5motiva.html>. Diakses pada 26 Oktober 2020.
- Yusuf, A. (2014). *Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.

