

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, F. (2019, Juni 1). Pengaruh *Game* Online PUBG (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *Science Edu, II*, 61-66.
- Agoesta, S. A. (2016). Pola Komunikasi Pemain *Game* Lost Saga. *study deskriptif kualitatif pola komunikasi gamer remaja dalam penggunaan fasilitas chatting game online lost saga di kota surakarta*.
- Ahmadi, D. (2008). *Interaksi Simbolik : Suatu Pengantar*. MediaTor.
- Azmi, F. (2017, mei 14). Retrieved november 13, 2019, from Hallogamers web site: <http://hallogamers.blogspot.com/2017/05/sejarah-ragnarok.html>
- Budi, N. (2019, maret 20). Retrieved november 13, 2019, from Bola.com: <https://www.bola.com/e-sports/read/3921711/deretan-performa-dan-prestasi-pubg-mobile-pada-usia-1-tahun>
- Bungin, B. (2007). *Sosiologi Komunikasi (Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat)*. Jakarta: Kencana.
- Desagita, F. (2018). Fenomena *Game* PlayerUnknown's BattleGrounds di Kalangan Mahasiswa Bandung.
- Devito, J. (2011). Komunikasi Antar Manusia. *Tangerang Online dengan Menggunakan Game Online, 1*(1), pp. 1-39.
- Dovey, J., & Kennedy, H. W. (2007). *Game Cultures*. 56.
- Hanif, L. (2012, juni 9). Retrieved november 13, 2019, from Kompasiana: <https://www.kompasiana.com/sihanif/5510feda813311ae33bc7723/tentang-game-lost-saga>
- Muharram, R. (2012, October 9). *Dimensi Data*. Retrieved March 11, 2020, from <https://blog.dimensidata.com/inilah-dampak-positif-dan-negatif-bermain-game/>
- Mulligan, J. (2000, Februari). Retrieved september 15, 2019, from History of Online Games: <http://tharsis-gate.org/articles/imaginary/HISTOR~1.HTM>
- Romadhoni, F. (2017). Pola Komunikasi di Kalangan Pecandu *Game* Let's Get Rich di Komunitas Xlite Tenggara. *Ejournal Ilmu Komunikasi, 5*, 238-239.
- Saputra, R. D. (2019). Moral Disengagement di Dalam *Game* PUBG.

- Sari, C. A. (2019, januari 14). Retrieved november 13, 2019, from Oke Techno:
<https://techno.okezone.com/read/2019/01/14/326/2004039/3-perbedaan-pubg-dan-free-fire-mana-yang-lebih-baik>
- Sugiarto, W. (2017). Pola Komunikasi Pengguna *Game* Online Dota 2 Dalam Komunitas Dota 2. *Studi Etnografi Virtual terhadap Pengguna Game Online Dota 2 dalam Komunitas Dota 2*.
- Sukanto, S. (2009). *Sosiologi suatu pengantar*. Jakarta: Rajawali Press.
- sukarno, P. a. (2014, maret 3). Retrieved november 13, 2019, from Bisnis.com:
<https://teknologi.bisnis.com/read/20140303/105/207515/sejarah-perkembangan-industri-game-di-indonesia>
- Sukmadinata, N. S. (2007). Metode Penelitian Pendidikan. 60.
- TribunNews. (2019, maret 10). *Tribun Makasar*. Retrieved september 15, 2019, from Tribun Makasar.com:
<https://makassar.tribunnews.com/2019/03/10/tribunwiki-pubg-jadi-game-favorit-begini-sejarah-perkembangannya-terinspirasi-film-remaja-jepang>
- West, R., & Turner. (2009). Pengantar Teori Komunikasi. Jakarta: salemba humanika.

