

## DAFTAR PUSTAKA

Jasson. *Role Playing Game (RPG) Maker*. Yogyakarta: CV Andi Offset Penerbit Andi. 2009.

Anderson, C. A., Gentle, S. A., & Buckley, K. E. *Violent Video Gamers Effects on Children and Adolescents Theory: Research and Public Policy*. New York: Oxford University Press. 2007.

Adams & Rollings. *Fundamentals of game design*. Berkeley: New Riders. 2010

Basworo. *Pengantar Sosiologi*. Bogor: Ghalia Indonesia. 2005.

Hafied Cangara. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2006.

Deddy Mulyana. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2002.

Onong Uchjana Effendy. *Ilmu Komunikasi Teori dan Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2005.

Rohim Syaiful. *Teori Komunikasi Perspektif, Ragam, & Aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta. 2009.

Brun, J. P. *Missing pieces: 7 ways to improve employe well-being and organizational effectiveness*. New York: Palgrave Macmillan. 2010.

- M. Budyatna, Nina Mutmainnah. *Komunikasi Antar Pribadi*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka. 2006.
- Hafied Cangara. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers. 2011.
- Riswadi. *Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu. 2009.
- Burhan Bungin. *Sosiologi Komunikasi*. Surabaya: Kencana. 2006.
- Deddy Mulyana. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2011.
- Suryanto. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jawa Barat: Cv Pustaka setia. 2015.
- Bernard Raho. *Sosiologi : Sebuah Pengantar*. Surabaya: Sylvia. 2004.
- Soerjono Soekanto. *Sosiologi suatu Pengantar*. Jakarta: PT Rajawali Pers. 2012.
- Vivian, John. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Kencana. 2008.
- Bagdikian, Ben H. *The New Media Monopoly*. Boston: Beacon Press. 2004.
- Dennis McQuail. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Salemba Humanika. 2011.
- Terry Flew. *A New Media: An Introduction*. USA: Oxford University Press. 2003.
- Caplin, J.P. *Media, Teknologi & Pembelajaran*. Jakarta: PT.Raja Grafika Indo. 2004.
- Deddy Mulyana, *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2003.

Dedy N. Hidayat. *Paradigma dan Metodologi Penelitian Sosial Empirik Klasik*. Jakarta: Departemen Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Indonesia. 2003.

Michael Quinn Patton. *Qualitative Research and Evaluation Methods, 3<sup>rd</sup> Edition*. California: Thousand Oaks, Sage Publications. Inc., 2002

William Lawrence Neuman. *Social Research Methods : Qualitative and Quantitative Approaches*. Pearson Education. 2003.

DR. Elvinaro Ardianto. *Metodologi Penelitian untuk Public Relations Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2014.

Burhan Bungin. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers. 2010.

DR. Elvinaro Ardianto. *Metodologi Penelitian untuk Public Relations Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2014.

### Internet

<https://indogamer.net/ulasan-game-mobile-legends-bang-bang-dekat-game-mobile-legends-bang-bang>

<https://techno.okezone.com/read/2017/03/27/326/1652502/mengenal-lebih>

<http://www.irmanfsp.com/2015/08/pola-pola-komunikasi.html>

<https://steemit.com/pencipta/2arie0612/tokoh-pencipta-permainan-mobile-legends>  
(diakses pada tanggal 23-01-19 pukul 17:10 WIB)

<https://www.idntimes.com/tech/games/maria-liana/tipe-hero-di-game-mobile-legends-pemula-harus-tahu-nih-c1c2/full>

(diakses pada tanggal 23-01-19 pukul 17:30 WIB)

<https://jalantikus.com/tips/urutan-rank-mobile-legends/>

(diakses pada tanggal 24-01-19 pukul 18:30 WIB)

