

DAFTAR PUSTAKA

E- Book :

- Asrifan, A. (2021). *PENDALAMAN MATA KULIAH SOCIOLINGUISTICS VARIASI SOSIAL PENGGUNA BAHASA*.
- Association, B. E. (2019). About the British esports association. Retrieved April, 8, 2019.
- Baker, K. (2013). *The Ultimate guide to classic game consoles*. eBookIt. com.
- Bell, K. (2018). *Game on!: Gamification, gameful design, and the rise of the gamer educator*. JHU Press.
- Creeber, G., & Martin, R. (2008). *Digital culture: Understanding new media: Understanding new media*. McGraw-Hill Education (UK).
[https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=sb1v9XbNJa8C&oi=fnd&pg=PP1&dq=Creeber,+G.+and+Martin,+R.,+\(ed\).,+2009.+Digital+Cultures:+Understanding+New+Media,+BerkshireEngland&ots=OrMesPUdgJ&sig=OaQzWjxbFXrYM1YhX79MaDrEgKQ](https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=sb1v9XbNJa8C&oi=fnd&pg=PP1&dq=Creeber,+G.+and+Martin,+R.,+(ed).,+2009.+Digital+Cultures:+Understanding+New+Media,+BerkshireEngland&ots=OrMesPUdgJ&sig=OaQzWjxbFXrYM1YhX79MaDrEgKQ)
- McQuail, D. (2010). The future of communication studies: A contribution to the debate. In *Media and communication studies interventions and intersections* (Vol. 27).
- Moleong, J. (2013). Lexy. 2007. In *Metodologi penelitian kualitatif*.
- Moleong, L. J. (2002). Penelitian Metodologi Kualitatif. *Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Pujileksono, S. (2015). *Metode penelitian komunikasi kualitatif*.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sugiyono, S. (2015). *Metode penelitian pendidikan:(pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. *Bandung: Alfabeta*. CV.
- Wright, C. R. (1960). Functional analysis and mass communication. *Public Opinion Quarterly*, 24(4), 605–620.
- Yin, R. K. (2012). *Case study methods*.

E- Jurnal :

- Agus Alfian, R., & Cahyo Kusumandyoko, T. (2020). REPRESENTASI MAKNA PADA KARAKTER KADITA DALAM GAME ONLINE MOBILE LEGENDS BANG BANG. In *Jurnal Barik* (Vol. 1, Issue 1). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Anita Septiani Rosana. (2010). Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Industri Media di Indonesia. *Jurnal Gema Eksos*, 5(2). <https://e-jurnal.unisfat.ac.id/index.php/jg/article/view/185>
- Astagini, N. (2018). *REPRESENTASI PEKERJA RUMAH TANGGA PEREMPUAN DALAM SINETRON 'AKU BUKAN USTADZ' DI RCTI* (Vol. 17, Issue 2).
- Bahtiar, M. A. (2019). KOMUNIKASI MASSA DALAM MEDIA CRITICAL DAN MEDIA EQUATION. *Journal.Iainlangsa.Ac.Id*, 10(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.32505/hikmah.v10i1.1705>

- Falikhah, N. (2017). Santet dan Antropologi Agama. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 11(22).
- Fauzi, A. Z., Fitria Brilianti, D., & Kamal, B. (2021). Peningkatan Kemampuan Berbicara Mahasiswa Menggunakan Teknik Voice Over Voice Over Technique to Improve the Students' Speaking Skill. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 02(01), 21–26.
- Ja'afar, S. (2013). SIMBOL KEBESARAN DAULAT, MAHKOTA DAN KERIS DALAMHIKAYATHANG TUAH. *Jurnal Melayu Jilid*, 11.
- Juditha, C., Pengkajian, B. B., Komunikasi, P., & Informatika, D. (2015). FASHION SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI (ANALISIS SEMIOTIK FASHION KONTROVERSIAL LADY GAGA). *Journal Communication*, 6(1).
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36080/comm.v6i1.1.g17>
- Komang Heriyanti, M. H. (2021). Relevansi Mitologi Dalam Meningkatkan Keyakinan Umat Beragama. *Jurnal.Stahnmpukuturan*, 5(2).
<https://doi.org/doi.org/10.55115/gentahredaya.v5i2.1866>
- Kurniawan, F. (2019). E-sport dalam fenomena olahraga kekinian. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66.
- Nurul, A., & Nugroho, C. (2017). REPRESENTASI PEMIKIRAN MARXISME DALAM FILM BIOGRAFI STUDI SEMIOTIKA JOHN FISKE MENGENAI PERTENTANGAN KELAS SOSIAL KARL MARX PADA FILM GURU BANGSA TJOKROAMINOTO.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30813/s:jk.v11i1.947>
- Radita Gora Tayibnapis. (2019). FENOMENA GAME ONLINE DAN PEMBARUAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI SEBAGAI MEDIA BARU. *JURNAL IKOM*, 32–50.
<https://isip.usni.ac.id/readjurnal/15/JURNAL-IKOM>
- Ricky Widyananda Putra, J. A. (2020). ANALISIS KOMUNIKASI BUDAYA DALAM BENTUK VISUALISASI PADA KARAKTER GAME MOBILE LEGENDS. *Http://E-Journal.Sari-Mutiara.Ac.Id/Index.Php/JLMI/Index*, 4(1), 30–38. <http://e-journal.sari-mutiara.ac.id/index.php/JLMI/index>
- Ridho Hibatulah, N., & Surya Patria, A. (2022). ANALISIS VISUAL KARAKTER MARS DALAM GAME DOTA 2. *Jurnal Barik*, 4(2), 28–37.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Riwu, A., & Pujiati, T. (2018). Analisis Semiotika Roland Barthes pada Film 3 Dara. *Deiksis*, 10(03), 212–223.
- Rohmaniah, A. F., Uin,), & Semarang, W. (2021). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang KAJIAN SEMIOTIKA ROLAND BARTHES.
<Https://Ejournal.Iaiskjmalang.Ac.Id/Index.Php/Ittishol/Article/View/308>, 2, 124–134.
<https://doi.org/https://doi.org/10.51339/ittishol.v2i2.308>
- Syafitri, Y., & Zuhri, M. (2022). Pengaruh Praktek Tabib Atau Dukun Terhadap Kehidupan Beragama:(Studi Kasus Di Desa Jambur Pulau Kecamatan Perbaungan Kabupaten Serdang Bedagai). *Khazanah: Journal of Islamic Studies*, 1–15.

Valkenburg, P. M., Peter, J., & Walther, J. B. (2016). Media effects: Theory and research. *Annual Review of Psychology*, 67(1), 315–338.

Worotitjan, H. G., Komunikasi, I., Kristen, U., & Surabaya, P. (n.d.). *KONSTRUKSI KECANTIKAN DALAM IKLAN KOSMETIK WARDAH*.

Internet :

Fagya Bayuaji Hadiyanto Saputra. (2022, April 24). *Istilah Penting tentang Mobile Legends*. Exp.Itemku.Com. <https://exp.itemku.com/istilah-penting-dalam-game-mobile-legends/>

Gamefinity. (2021, August 12). *Sosok Hero Mobile Legends Kadita, Asal Usul dan Kelebihan dan Kekurangannya*. GAMEFINITY.ID. <https://gamefinity.id/seo/hero-mobile-legends-kadita/>

Giga Diva. (2021, July 16). Perkembangan E-Sport (Mobile Legends) di Indonesia. *Kompasiana*. <https://www.kompasiana.com/gigadiva6852/60f19cd706310e458612b012/perkembangan-e-sport-mobile-legends-di-indonesia>

Hobigame.ID. (2020, July). *Wallpaper Kadita Mobile Legends*. HOBIGAME.ID. <https://hobigame.id/mobile-legends/wallpaper-kadita-mobile-legends/>

Info Sport. (2021, June 13). *Apa Itu Esport*. Kumparan.Com. <https://kumparan.com/info-sport/apa-itu-esport-ini-sejarah-singkatnya-1w6F1FkK6X6>

Intan Rachmasari. (2022, September 28). Mengenal Mobile Legend, Game MOBA Nomor 1 di Indonesia. *Sportstars.Id*. <https://www.sportstars.id/read/mengenal-mobile-legend-game-moba-nomor-1-di-indonesia-6d8ui9>

Irwan Yusdiansyah. (2022, March 23). Sejarah Esport di Indonesia: Sudah Ada Sejak 1989. *Roompi*. <https://www.roompi.id/e-sport/pr-3293017045/sejarah-esport-di-indonesia-sudah-ada-sejak-1989>

Kapanlagi.com. (2021, December 30). *Arti ML atau Mobile Legends*. Kapanlagi.Com. <https://plus.kapanlagi.com/arti-ml-atau-mobile-legends-ketahui-juga-cara-main-dan-istilah-lain-dalam-game-online-ini-d6ff38.html>

Kompasiana.com. (2022, January 4). Mengenal Permainan Viral Mobile Legends: Bang Bang. *Kompasiana.Com*. https://www.kompasiana.com/ibrahim1927/61d32baa4b660d094f779143/mengenal-permainan-viral-mobile-legends-bang-bang?page=1&page_images=1

Onesport.id. (2023, February 11). Moonton hadirkan server China MLBB. *Onesport.Id*. <https://www.oneesports.id/mobile-legends/moonton-server-china-mlbb/>

Ria Restika. (2018, May 29). Sejarah E-Sport. *Esportsnesia*. <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-esports/>