

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, B. F., Achmad, Z. A., Alamiyah, S. S., Wibowo, A. A., & Fauzan, L. A. (2022). Jurnal Ilmu Komunikasi VARIASI KOMUNIKASI VIRTUAL PADA KELOMPOK PEMAIN GAME MOBILE LEGENDS Pendahuluan Komunikasi yang terjadi di dalam game dapat dikatakan sebagai komunikasi secara online atau komunikasi virtual . 1 Sistem komunikasi virtual menyediakan. 12(1).
- Aldino, A. P. (2016). Simulakra Dalam Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran. 115.
- Bagas Pradipta Irianto, A., Milenia Putri Wisnu, A., Indriani Putri Aprilli, D., Rizki Hermawan, H., & Vincent Immanuel, dan. (2019). *Game online dan pengaruhnya terhadap komunikasi dalam keluarga*. 381–386. <https://jurnal.wicida.ac.id/index.php/sebatik/article/view/786>
- Cangara, H. (2009). *Resensi Buku Pengantar Ilmu Komunikasi Cangara*. 1–187.
- Cindoswari, A.R., & Diana, D. (2019). Peran Media Massa Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Di Komunitas Kpopers Batam. *Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 5(2), 275–285. [www.journal.uniga.ac.id](http://www.journal.uniga.ac.id)
- Fahmi, R. (2008). Pengaruh Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Konten Obrolan Mahasiswa. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 287.
- Irawanto, B. (2017). *SPASIALISASI DEVELOPER GAME LOKAL (Proses Perluasan Usaha Developer Game PT GIT SOLUTION, dan Noobzilla Di Yogyakarta) JUSUF ARIZ WAHYUONO, Budi Irawanto, M.A., Ph.d. 30(2005), 2005–2010.*
- Jauhari, M. (2017). Media sosial: Hiperrealitas dan simulacra perkembangan masyarakat zaman now dalam pemikiran Jean Baudrillard. *Jurnal AL-Adalah*, 20(1), 117–136. <http://ejournal.iainjember.ac.id/index.php/aladalah/article/view/737/584>
- Man, I. F., Merentek, E. A., & Runtuwene, A. (2021). Penggunaan kata sarkasme dalam berkomunikasi di kalangan mahasiswa. *Acta Diurna Komunikasi*, 3(4), 1–8. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/36165/33661>
- Novitasari. (2021). Komunikasi Internal Departemen Sales Marketing dan Departemen Front Office The Hills Hotel Batam dalam Menghadapi Konflik Organisasi. *Communicology: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9(1), 138–147. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/communicology/article/view/19110>
- Putra, A. kharis W. (2017). *Hyperreality, Sebuah Tantangan Bagi Gereja Masa Kini*. 3–4.
- Putra, F. F., Rozak, A., Perdana, G. V., & Maesharoh, I. (2019). Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University. *Jurnal Politikom Indonesiana*, 4(2), 98–103. <https://doi.org/10.35706/jpi.v4i2.3236>

- Putri, D. N., & Mardyah, S. A. (2019). Penggunaan Kata-Kata Kasar Pada Pemain Game Online : Gambaran Self Construal Yang Dimiliki. *Psychology Journal of Mental Health*, 1(1), 1–14. <http://pjmh.ejournal.unsri.ac.id/>
- Putri, Z. O. (2018). Pengaruh Game Online terhadap Komunikasi Sosial pada Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 1–13.
- Rachmat Winata Fadly. (2017). Penggunaan Sarkasme dalam Pergaulan Mahasiswa Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. Skripsi, 1–75. [http://repositori.uin-alauddin.ac.id/6467/1/Fadly Winata Rachmat.pdf](http://repositori.uin-alauddin.ac.id/6467/1/Fadly%20Winata%20Rachmat.pdf)
- Rajagukguk, T. P., & Sofianto, K. (2020). Simulakra Hiperrealitas Dan Reproduksi Tanda Gim Pubg. *Metahumaniora*, 10(1), 118–136. <https://www.pubgmobile.com/en-US/>,
- Rosalino Triyantama, A., & Santoso, E. (2019). Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG MOBILE menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG MOBILE RPX E-Sport. *Medium: Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi*, 7(1), 53–70.
- Subhana, F. N. (2021). *Analisis isi pengguna bahasa sarkasme pada rubrik esai media daring Mojok . co.* 1–200. <http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/45929>
- Saumantri, T., & Zikrillah, A. (2020). Teori Simulakra Jean Baudrillard Dalam Dunia Komunikasi Media Massa. *ORASI: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 11(2), 247. <https://doi.org/10.24235/orasi.v11i2.7177>
- Sudharto, A. R. (2018). *Game online mobile legends* (Vol. 5, Issue 1).
- Supriadi. (2021). PENGGUNAAN KEKERASAN KOMUNIKASI VERBAL DALAM PERMAINAN MOBILE LEGEND DAN INTERAKSI SOSIAL PADA KELOMPOK BERMAIN MOBILE LEGEND Disusun Oleh : SUPRIADI PROGRAM STUDI IMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS SAHID JAKARTA. [http://repository.usahid.ac.id/986/1/Pen. Genap 2021 Kekerasan Kom. Verbal Pd Perma. Mobile Legend.pdf](http://repository.usahid.ac.id/986/1/Pen.%20Genap%2021%20Kekerasan%20Kom.%20Verbal%20Pd%20Perma.%20Mobile%20Legend.pdf)
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Ulum, B. (2018). *Games “Mobile Legend Bang Bang” Di Kalangan Mahasiswa Uin Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan “One Dimensional Man” Herbert Marcuse.* 1–82.
- Ulfa, M. (2017). Effect of Addiction Online Game Center. *Jom. Fisip*, 4(1), 1–13.
- Wardhana, A. A. N. A. S. (2022). Hiperrealitas dalam Permainan Video Daring: Simulasi, Simulakra, dan Hiperrealitas Garena Free Fire. *Perspektif*, 11(2), 607–614. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v11i2.6011>
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends). *Koneksi*, 3(1), 261. <https://doi.org/10.24912/kn.v3i1.6222>