

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

Sugiono.2009.*Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
Bandung: Alfa Beta

Kriyantono, Rachmat. 2010. Teknik Praktis Riset Komunikasi. Jakarta: Prenada
Media Group

Nasrullah, Rulli. 2014. Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia). Jakarta: Kencana
Prenadamedia Group.

Holmes, David. 2012. TEORI KOMUNIKASI : Media, Teknologi, dan Masyarakat.
Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Drs. Tommy Suprpto, M.S. Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta : CAPS. Cetakan 1,
2011.

Peneltiian ini dilakukan oleh Nurudin darai Universitas Muhammadiyah (2013)

Sumber Jurnal :

Jones, Quentin, (2006). *Virtual-Communities, Virtual settlements & Cyber-
Archeology: A Theoretical Outline. Journal of Computer: Mediated
Communication* DOI: 10.1111/j.1083-6101.1997.tb00075.x

Nurudin, (2013). Media Sosial Baru dan Munculnya Revolusi Proses Komunikasi,
Jakarta: Universitas Muhammadiyah.

Yeny Nabila Akmarina, (2016). Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga Di Kelurahan Swarga Bara Kota Sanggata Kab. Kutai Timur. Samarinda : Universitas Mulawarman.

Anggi Rahmadhansyah Putra dan Hadi Purnama, (2012). Pola Komunikasi Virtual Di Dalam Komunitas *Online Game* (Penelitian Kualitatif Tentang Pola Komunikasi Virtual Di Dalam Komunitas *Online Game Point Blank "Heyholet'sGo"*). Bandung : Universitas Telkom.

Rio Ricky, Ratih Hasanah Sudrajat, dan Indra N.A Pamungkas, (2015). Pola Komunikasi Kelompok *Game Online* (Studi Virtual Etnografi Pada Pengguna *Games "Clash of Clans" Community* 1-Ron. Bandung : Universitas Telkom.

Nova Yohana dan Tika Wulandari, (2011). Perilaku Komunikasi Kelompok Komunitas Virtual Kaskus Regional Riau Raya. Pekanbaru : Universitas Riau

Ahmad Fajar Giandi, Rd. Funny Mustikasari E, dan Hadi Suprpto A, (2012). Perilaku Komunikasi Pecandu *Game Online* Dengan Menggunakan *Game Online*. Bandung : Universitas Padjajaran.

Bastian, (2015). Pengaruh Kompetensi Karakter, Nilai Virtual *Item* dan Kepuasan *Game* Terhadap Intensi Pembelian Virtual *Item* Dalam *Game Online* DotA 2. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta

Rofi Adiputra Darmawan, (2012), Pemaknaan *Game Online* DotA 2 (Studi Fenomenologi Komunitas DotA 2 Telkom University), Bandung : Telkom University

Mukhtar Effendi, (2010), Peranan Internet Sebagai Media Komunikasi, Purwokerto : STAIN Purwokerto

Sumber Website :

Universitas Surabaya, Membaca Kode Dalam Visualisasi Map *Game* DotA 2.
http://www.ubaya.ac.id/2014/content/articles_detail/94/Membaca-Kode-dalam-Visualisasi-Map-Game-DoTA2.html. Nov,25,2016

Membentuk Karakter *Gamers* di DotA 2. <https://www.inigame.id/yuk-belajar-dota-2-membentuk-karakter-gamers-di-dota-2/>. Nov, 30, 2016