

Daftar Pustaka

Buku

- Ais, R. (2020). *Komunikasi efektif di masa pandemi Covid-19: Pencegahan penyebaran Covid-19 di era 4.0*. Tangerang: Makmood Publishing.
- Budyatna, M., & Ganiem, L. (2012). *Teori komunikasi antar pribadi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Burgoon, J. K., Guerrero, L. K., & Floyd, K. (2021). *Nonverbal communication*. Routledge.
- Cangara, H. (2019). *Pengantar ilmu komunikasi*. PT Raja Grafindo Persada.
- Ducheneaut, N., & Moore, R. J. (2020). *Games and interaction: Exploring communication in online gaming communities*. MIT Press.
- Griffin, E., Ledbetter, A., & Sparks, G. (2023). *A first look at communication theory* (11th ed.). McGraw-Hill Education.
- Gudykunst, W. B. (2020). *Bridging differences: Effective intergroup communication*. Sage Publications.
- Gunawan, I. (2014). *Metode penelitian kualitatif: Teori dan praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hariyanto, D. (2021). *Pengantar ilmu komunikasi*. Jakarta: Penerbit Komunika.
- Hidayat, A. (2020). *Komunikasi dalam konteks sosial dan budaya*. Yogyakarta: Penerbit Buana.
- Hidayat, A. (2020). *Komunikasi efektif dalam kehidupan sehari-hari*. Jakarta: Pustaka Ilmu.
- Karlsen, F. (2021). *A world of gaming: The social and communicative aspects of digital games*. Palgrave Macmillan.
- Littlejohn, S. W. (2017). *Theories of human communication*. Waveland Press.
- Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (2018). *Theories of human communication*. Waveland Press.
- Mehrabian, A. (2017). *Nonverbal communication*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Mehrabian, A. (2020). *Non-verbal communication: A cognitive approach*. New York: Routledge.

- Mehrabian, A. (2021). *Silent messages: Implicit communication of emotions and attitudes* (2nd ed.). Wadsworth Publishing.
- Mulyana, D. (2020). *Ilmu komunikasi: Suatu pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- McCornack, S. (2019). *Reflect & relate: An introduction to interpersonal communication* (5th ed.). Bedford/St. Martin's.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Satori, D., & Komariah, A. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif* (Ed. 1, Cetakan ke-7). Bandung: Alfabeta.
- Shalwa, N. (2019). *Komunikasi efektif: Teori dan praktik dalam kehidupan sehari-hari*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sibarani, H. (2021). *Komunikasi dan hubungan interpersonal*. Yogyakarta: Penerbit Buana.
- Sibarani, H. (2021). *Teori dan praktik komunikasi efektif*. Jakarta: Penerbit Komunika.
- Siyoto, S., & Muhammad, A. S. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Sudaryono. (2016). *Metode penelitian pendidikan*. Kencana.
- Watzlawick, P. (2018). *Pragmatics of human communication: A study of interactional patterns, pathologies, and paradoxes*. W. W. Norton & Company.
- West, R., & Turner, L. H. (2018). *Introducing communication theory: Analysis and application*. McGraw-Hill Education

Jurnal

- Alvonco, A., & Ariyanti. (2019). Analisis pengaruh komunikasi efektif dan koordinasi terhadap motivasi kerja dampaknya terhadap kinerja karyawan PT Garuda Indonesia (Persero) Tbk. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 9(2), 184–196.
- Aulia, M. I., Lestari, Y., & Anindya, A. (2024). Analisis interaksi antar pemain dan alasan trash-talking dalam penggunaan fitur teks dan voice chat pada game online Valorant. *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 15(1), 59–70.

- Agus Rohmat Hidayat. (2024). Dampak kecanduan game Mobile Legends terhadap hubungan interpersonal mahasiswa. *Journal of Comprehensive Science*. Retrieved from <https://jcs.greenpublisher.id>
- Anwar, M., & Winingsih, R. (2021). Pengaruh kecanduan game online terhadap keterampilan sosial mahasiswa. *Jurnal Arikesi*, 15(3), 225–237. Diakses dari <https://journal.arikesi.or.id>
- Amalia, N. (2022). Dampak kecanduan game online terhadap disiplin dan prestasi akademik siswa. *Jurnal Pendidikan*, 12(1), 45–52. Diakses dari <https://ojs.unud.ac.id>
- Baskoro, Y. T. (2021). *Perilaku komunikasi pemain game online Point Blank selama pandemi COVID-19 di Desa Selopuro Blitar* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya).
- Badawi, M., & Rahadi, R. (2023). Komunikasi interpersonal sebagai alat meningkatkan partisipasi dan kolaborasi mahasiswa. *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, 6(1), 45-58.
- Cahyono, R. A. (2020). Pengaruh komunikasi yang efektif terhadap kinerja karyawan pada PT Federal International Finance (FIF) di Pamulang. *Jurnal Ekonomi Manajemen dan Bisnis*, 21(1), 1–6.
- Deta, S. (2012). Pengaruh pelatihan komunikasi efektif untuk meningkatkan efikasi mahasiswa. *Jurnal Psikologi dan Perkembangan*, 1(2), 67–78.
- Dayani, M. (2021). *Pengaruh kecanduan game online terhadap interaksi sosial remaja*. Skripsi, Universitas Medan Area. Diakses dari <https://repository.uma.ac.id/bitstream/123456789/19921/1/188600013%20-%20Mery%20Dayani%20-%20Fulltext.pdf>
- Ente, A. R., Ratnasari, L., & Saputra, R. (2023). *The impact of Mobile Legends content on TikTok in increasing game popularity and social interaction among players*. Sinomics Journal. Retrieved from <https://sinomicsjournal.com/index.php/SJ/article/view/371>
- Gusmao da Silva, C. (2019). *Perilaku bermain game online dan dampaknya pada interaksi sosial mahasiswa*. Skripsi, Institut Teknologi dan Kesehatan Bali. Diakses dari <https://repository.itekes-bali.ac.id>
- Ikramullah. (2020). *Kecanduan game online terhadap prestasi belajar mahasiswa*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Diakses dari <https://repository.ar-raniry.ac.id/16177/1/Ikramullah%2C%20140305085%2C%20FUF%2C%20SA%2C%20082361796761.pdf>

- Irianto, A., Suwandi, T., & Herlina, H. (2019). Dampak penggunaan game online terhadap interaksi sosial: Studi kasus mahasiswa UAJY. *Jurnal Interaksi Sosial*, 6(2), 123–134. Diakses dari <https://www.researchgate.net>
- Jordan, P. R., & Hinds, R. (2022). The role of active listening in collaborative work environments. *Journal of Business Communication*, 58(1), 88-102.
- Kustiayani, R. (2021). Adiksi game online Mobile Legends pada anak. *Jurnal Psikologi Terapan (JPT)*, 2(1), 24.
- Jabbar, F. (2021). Pengaruh kecanduan game online terhadap komunikasi interpersonal mahasiswa. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Diakses dari <https://etheses.uin-malang.ac.id>
- Kustiayani, R. (2021). Adiksi game online Mobile Legends pada anak. *Jurnal Psikologi Terapan (JPT)*, 2(1), 24.
- Kurniawan, B. (2017). Intensitas bermain game online dan perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 8(2), 109–120. Diakses dari <https://ejournal.unesa.ac.id>
- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1974). *Uses and gratifications research*. *Public Opinion Quarterly*, 37(4), 509–523. <https://doi.org/10.1086/268109>
- Mehrabian, A. (2020). The impact of nonverbal cues in emotional communication. *Journal of Behavioral Communication*, 22(3), 78-95.
- Nikmatuzzahra. (2018). *Pengaruh game online terhadap komunikasi interpersonal mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau* (Undergraduate thesis). Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Retrieved from <https://repository.uin-suska.ac.id/16294/>
- O'Keefe, D. J. (2021). Listening and communication in interpersonal contexts. *Journal of Communication Studies*, 40(3), 56-70.
- Putra, A. (2021). Peran komunikasi non-verbal dalam interaksi sosial. *Jurnal Komunikasi*, 13(4), 67–78.
- Putri, A., Rahmawati, T., & Syahrial, A. (2020). Pengaruh game online terhadap perilaku komunikasi remaja. *Journal UPY*. Retrieved from <https://journal.upy.ac.id>
- Putra, M. (2021). Peran komunikasi non-verbal dalam interaksi sosial. *Jurnal Ilmu Komunikasi Indonesia*, 15(2), 45-56.
- Putri, D. K., & Wardana, F. (2019). Penerapan model komunikasi Shannon-Weaver dalam menurunkan kecemasan pada lansia di wilayah kerja Puskesmas Parempuan Kabupaten Lombok Barat.

- Prasetyo, A. H., & Utami, E. M. (2019). Peran komunikasi nonverbal dalam interaksi sosial mahasiswa. *Jurnal Komunikasi dan Budaya*, 8(1), 121-130.
- Pratiwi, E. (2017). *Perilaku komunikasi interpersonal pecandu game online Dota 2 di Kota Serang* (Skripsi, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa).
- Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2019). *Digital gaming and social engagement: The paradox of online interaction. Computers in Human Behavior*, 91, 152-160. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.09.012>
- Rizkiah, M. T. (2024). Pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap kemampuan komunikasi tatap muka mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi*. Retrieved from <https://eprints.unm.ac.id>
- Rahmawati, S. (2022). Konteks komunikasi dan penerimaan pesan dalam interaksi sosial. *Jurnal Ilmu Sosial dan Komunikasi*, 17(2), 115–130.
- Rani, D., Fitri, E., & Hadi, M. (2019). Dampak positif game Mobile Legends terhadap keterampilan kerja sama dan strategi pemain. *Educatio: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 34-45. Diakses dari <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/2710>
- Riska, S., & Budiyono, A. (2021). Pengaruh game Mobile Legends terhadap interaksi sosial remaja. *Educatio: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 56-68. Diakses dari <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/2710>
- Setiawan, F., Prasetyo, Y. A., & Harjanto, A. (2021). Pengaruh ketergantungan permainan digital terhadap keterampilan komunikasi interpersonal mahasiswa. *Jurnal Psikologi Universitas XYZ*, 14(3), 215-230.
- Setiawan, R. (2020). Peran komunikasi efektif dalam organisasi. *Jurnal Komunikasi*, 10(2), 110–118.
- Saleky, S. (2020). Dampak kecanduan game online terhadap isolasi sosial mahasiswa. *Jurnal Kajian Sosial*, 4(3), 311–322. Diakses dari <https://ojs.unpatti.ac.id>
- Sugiono. (2013). Metode dan teknik penelitian. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Suryani, N. (2020). Pengaruh media sosial terhadap pola komunikasi mahasiswa. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 14(2), 88-101.
- Tobing, F. (2020). Dampak interaksi sosial yang minim akibat bermain game online terhadap kemampuan memahami isyarat non-verbal. *Jurnal Psikologi Sosial*. Retrieved from <https://jurnal.amikom.ac.id>

Valentina, E., & Sari, W. P. (2018). Studi komunikasi verbal dan non-verbal game Mobile Legends: Bang Bang. *Koneksi*, 2(2), 300–306.
<https://doi.org/10.24912/kn.v2i2.3899>

Walther, J. B. (2020). The hyperpersonal model of mediated communication at twenty-five years: Looking back, looking forward. *Journal of Language and Social Psychology*, 39(1), 44–54.

Watzlawick, P. (2021). The role of two-way interaction in effective communication. *Journal of Communication Studies*, 18(4), 123-135.

Website

Abdurrahman, A. (2023, December 31). Efektivitas komunikasi yang baik dalam menjalin hubungan antar mahasiswa. *Kompasiana*.
<https://www.kompasiana.com> (Diakses pada 29 Desember 2024)

Esports Insider. (2024, October). MPL Indonesia Season 14 MLBB viewership.
<https://esportsinsider.com/2024/10/mpl-indonesia-season-14-mlbb-viewership>(Diakses pada 29 Desember 2024)

Statista. (2023). Indonesia: Leading MOBA apps by download.
<https://www.statista.com/statistics/1367704/indonesia-leading-moba-apps-by-download/>(Diakses pada 29 Desember 2024)

Statista. (2023). Indonesia: Leading MOBA apps by revenue.
<https://www.statista.com/statistics/1367723/indonesia-leading-moba-apps-by-revenue/>(Diakses pada 29 Desember 2024)

Suara.com. (2021, August 12). Sebaran pemain Mobile Legends, Indonesia terbanyak di pulau ini.
<https://www.suara.com/tekno/2021/08/12/142903/sebaran-pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-pulau-ini>(Diakses pada 29 Desember 2024)