

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, N. (2017). *Komunikasi virtual pengguna game online" Township"* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Apperley, T. H. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & gaming*, 37(1), 6-23.
- Briliana, C. N. N., & Destiwati, R. (2018). Pola Komunikasi Virtual Grup Percakapan Komunitas Hamur "HAMURinspiring" Di Media Sosial Line. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 3(1), 34-50.
- Esposito, N. (2005). A short and simple definition of what a video game is.
- Harris, T. E., & Sherblom, J. C. (2008). *Small Group and Team Communication* (Fourth Edi). London: Pearson Education, Inc.
- Lankoski, P., & Björk, S. (2015). *Game research methods: An overview*.
- Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia
- Pratama, B. N. (2021). *Pola komunikasi kelompok squad Golden Beast game Mobile Legends di Surabaya* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Pratiwi, F. D. (2014). Computer mediated communication (CMC) dalam perspektif Komunikasi lintas budaya (tinjauan pada soompi discussion forum Empress ki tanyang shipper). *Profetik: Jurnal Komunikasi*, 7(1).
- Kreitner, R., & Kinicki, A. (2009). *Organization Behavior key concepts, Skill & Best Practice*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Thurlow, C., Lengel, L., & Tomic, A. (2004). *Computer-mediated communication*. Sage.
- Wahyono, E. (2018). Komunikasi kelompok: studi dialog komunitas dalam pengembangan masyarakat di perkotaan. *Nyimak: Journal of Communication*, 2(2), 113-130.
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi virtual dalam game online (studi kasus dalam game mobile legends). *Koneksi*, 3(1), 261-267.
- Yuliarti, M. S. (2020). Interaksi Sosial dalam Masa Krisis: Berkomunikasi Online Selama Pandemi COVID-19. *Prosiding Nasional Covid-19*, 15-20.

DAFTAR LAMAN

- Tim Detikcom. 2020. Kapan Sebenarnya Corona Pertama Kali Masuk RI?. Pada laman <https://news.detik.com/berita/d-4991485/kapan-sebenarnya-corona-pertama-kali-masuk-ri>. Diakses pada 26 Desember 2021 pukul 15.30 WIB.

Indonesiabaik.id. 2021. Penerapan PSBB di Sejumlah Wilayah Indonesia. Pada laman <https://indonesiabaik.id/infografis/penerapan-psbb-di-sejumlah-wilayah-indonesia>. Diakses pada 26 Desember 2021 pukul 15.45 WIB.

Aldi. 2021. PLAY TOGETHER Resmi Rilis di Mobile. Pada laman <https://www.wartagames.com/2021/04/play-together-resmi-rilis-di-mobile.html>. Diakses pada 26 Desember 2021 pukul 16.00 WIB.

Rahma, Nuzulia Nur. 2022. Pandemi Bawa Dampak Lain, Indonesia Jadi Negara Ke-3 Pemain Game Online Terbanyak. Pada laman <https://wartaekonomi.co.id/read399041/pandemi-bawa-dampak-lain-indonesia-jadi-negara-ke-3-pemain-game-online-terbanyak>. Diakses pada 5 Juni 2022 pukul 11.00 WIB.