

Daftar Pustaka

Jurnal dan Buku:

- Amal, I. I. (2017). *Aplikasi Pohon pada Mekanisme Pemilihan Skill Game Mobile Legends: Bang Bang*. Makalah IF2120 Matematika Diskrit, 1-6.
- APJII. (2018). *Hasil Survey Nasional Penetrasi Pengguna Internet 2018*. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Bacon-Smith, C. (1992). *Enterprising Women: Television Fandom and the Creation of Popular Myth*. Philadelphia, PA: University of Pennsylvania Press.
- Budiyono. (2009). *Sosiologi Jilid 2 : Untuk SMA/MA Kelas XI*. Jakarta: Pusat Jom FISIP Volume 4 No. 2 Oktober 2017 Page 15 Pembukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Butler, J. (1999). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. New York: Routledge.
- Castronova, E. (2002). 'Virtual Worlds: A First-hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier', CESifo Working Paper No. 618, URL: <http://papers.ssrn.com/abstract=294828>.
- Colquitt A.Jason, Jeffery A. Lepine, Michael J, Wesson. (2011). *Organizational Behavior*. New York: McGraw Hill Companies.
- Cote, James E., & Levine, Charles G. (2002). *Identity formation, agency, and culture: a social psychological synthesis*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Dwihadiah, D. L. (2015). *Media dan Imperialisme Budaya (Studi Pada Subkultur Penggemar K-Pop di Indonesia)*. Universitas Indonesia, 1-144.
- Fulanah, (2015). *Konstruksi Identitas Kelompok Penggemar (Fandom) Fanfiction di Kalangan Remaja Urban*. Prosiding.
- Fuschillo, G. (2018). *Fans, Fandoms, or Fanaticism? Journal of Consumer Culture*, 1-19.
- Gupta, S., & Kim, H. (2004). *Virtual Community : Concepts , Implications , and Future Research Directions. In Proceedings of the Tenth Americas Conference on Information Systems* (pp. 2679–2687). New York.
- Jenkins, H. (2005). *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*. Routledge, New York & London.
- _____ (2006). *Fans, Bloggers and gamers exploring participatory culture*. New York University Press.

- Hall, S. (1992). "The Question of Cultural Identity" dalam: T. McGrew, S. Hall and D Held (eds). *Modernity and Its Futures*. Cambridge: Polity Press.
- Hamim Rosyidi. (2012). *Psikologi Sosial*. Surabaya; Jaudar Press.
- Hendropuspito. (1989). *Sosiologi Semantik*. Kanisius: Yogyakarta.
- Ignatieff, M. (1985). 'Is Nothing Sacred? The Ethics of Television', *Daedalus*, 114(4): 57-58.
- Kapoh, G. F. (2015). *Perilaku Sosial Individu Pemain Game Online "Perfect World" di Desa Sea Satu*. Jurnal Holistik, VIII(15), 1-17.
- Lemke, J.L. (1998). "Metamedia Literacy: Transforming Meanings and Media", dalam: david Reinking (eds). *Handbook of Literacy and Technology: transformation in a Post-Typographic World*. London: Lawrence Erlbaum Associates.
- Lewis, L. (1992). *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*. Routledge, New York.
- Littlejohn, S. W., & Karen, F. A. (2009). *Encyclopedia of Communication Theory*. California: Sage Publications.
- Matthew B. Miles, A. Michel Huberman. (2009). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber tentang Metode-Metode Baru*, Terj. Tjejep Rohendi Rohidi. Jakarta: UI Press.
- McShane L Steven, Mary Ann Von Glinow. 2010 . *Organizational Behavior Emerging Knowledge and Practice For The Real World*. New York:The McGraw-Hill.
- Moleong. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Cetakan ke-37. Bandung: Rosda.
- Patton, Michael Q. (2009). *Metode Evaluasi Kualitatif*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Nursanti, M. I. (2013). *Analisis Deskriptif Penggemar K-pop sebagai Audiens Media dalam Mengonsumsi dan Memaknai Teks Budaya*. Universitas Diponegoro, 1-18.
- Permana, A. (2017). *Studi Fandom JKT48 Sebagai Pop Culture*. Commonline Departemen Komunikasi, 3(3), 442-453.
- Postigo, J. (2003) 'From Pong to Planet Quake: Post-industrial Transitions from Leisure to Work', *Information, Communication & Society* 6(4): 593-607.
- Purba, R. K. (2017). *Pemakaian Followers Akun Instagram @Komikazer Mengenai Kritik Reza Mustar Terhadap Budaya Konsumtif Generasi Muda*. Universitas Sumatera Utara, 1-171.

- Rorty, Richard. (1989). *Contingency, Irony, and Solidarity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sari, W.P. (2017). *Konstruksi Identitas Pada Komunitas Game Touch Online: Studi Anggota Komunitas Guild Deadline*. Jurnal Scriptura, Vol. 7, No. 1, 1-6.
- Sadasri, L. M. (2017). *Praktik Konsumsi Selebriti dalam Komunitas Penggemar di Era Media Baru (Studi Kasus Komunitas Penggemar NIC Jogja dan Jakarta)*. Profetik Jurnal Komunikasi, 10(1), 100-115.
- Sandika, E. (2010). *Dinamika Konsumsi dan Budaya Penggemar Komunitas Tokusatsu Indonesia*. Universitas Indonesia, 1-66.
- Sandvoss, C. (2005). *Fans: The Mirror of Consumption*. Boston: Polity Press.
- Soekanto, Soerjono dan Budi Sulistyowati. (2013). *Sosiologi Suatu Pengantar Edisi Revisi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sendjaja. Sasa Djuarsa (1994). *Pengantar Komunikasi*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Soekanto, S. (2002). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Stephen K. Sanderson. (2000). *Sociological Worlds: Comparative and Historical Readings on Society*, Chicago: Fitzroy Dearborn Publisher.
- Storey, Jhon. (2008). *Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop*. Jalasutra; Yogyakarta.
- Saputra, Ganda. (2017). *Fenomena Kecanduan Game Online Pada Remaja*. (Archived: http://www.academia.edu/8189701/Fenomena_Kecanduan_Game_Online_pada_Remaja) Diakses: 12 Agustus 2018.
- Taylor, T.L. (2002) 'Whose Game Is This Anyway? Negotiating Corporate Ownership in a Virtual World', in F. M'ayr'a (ed.) Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference, (Archived: <http://social.chass.ncsu.edu/~ttaylor/papers/Taylor-CGDC.pdf>).
- Tester, K. (2003). *Media, Budaya dan Moralitas. Seri Cultural Studies*. Terjemahan. Yogyakarta: Juxtapose.
- Thomas. S. (2008). *Dinamika Kelompok*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Valentina, E., & Sari, W. P. (2018). *Studi Komunikasi Verbal dan Non Verbal Game Mobile Legends: Bang Bang*. Koneksi, 2(2), 300-306.
- Waluya, B. (2009). *Sosiologi untuk Kelas XI: Menyelami Fenomena Sosial di Masyarakat*. Jakarta: Depdiknas.

- Weeks, J. (1990). The Value of Difference. In J. Rutherford (Ed.), *Identity: Community, Culture, Difference*. London: Lawrence & Wishart, pp. 88-100.
- Yin, Robert K. (2013). *Studi Kasus: Desain dan Metode*/Robert K. Yin. Penerjemah: M. Djauzi Mudzakir. Jakarta: Rajawali Pers.
- Zhang, S., Jiang, H., & Carroll, J. M. (2011). *Integrating online and offline community through facebook*. In *2011 International Conference on Collaboration Technologies and Systems (CTS)* (pp. 569–578).IEEE. <https://doi.org/10.1109/CTS.2011.5928738>.

Internet:

- Alfarizi, M. K. (2019, Januari 18). Pemain Mobile Legends Indonesia Terbanyak di Dunia. Retrieved Oktober 10, 2019, from Tempo.co: <https://tekno.tempo.co/read/1166277/pemain-mobile-Legends-indonesia-terbanyak-di-dunia>.
- Goenawan, M. A. (2017, Agustus 23). Sampai Kapan Mobile Legends Digandrungi? Dipetik September 7, 2019, dari Detikinet: <https://inet.detik.com/games-news/d-3611597/sampai-kapan-mobile-Legends-digandrungi>.
- Gunawan, M. A. (2017, Agustus 23). Sampai Kapan Mobile Legends Digandrungi? Retrieved Oktober 10, 2019, from detikinet: <https://inet.detik.com/games-news/d-3611597/sampai-kapan-mobile-Legends-digandrungi>.
- KumparanTECH. (2018, November 8). Moonton Ungkap 'Rahasia' Sukses Game Mobile Legends. Retrieved Oktober 10, 2019, from Kumparan.com: <https://kumparan.com/@kumparantech/moonton-ungkap-rahasia-sukses-game-mobile-Legends-1541659962431281208>
- Kurnia, T. (2018, Juni 29). Gara-Gara Mobile Legends, Lagu Champions United Jadi Viral. Retrieved September 7, 2019, from Liputan6: <https://www.liputan6.com/tekno/read/3573194/gara-gara-mobile-Legends-lagu-champions-united-jadi-viral>
- Maharsi, J. (2019, April 29). Aktivitasnya Kece, Lebih Dekat dengan Komunitas Mobile Legends Yogyakarta. Retrieved from Komunita.id: <https://komunita.id/2019/04/29/aktivitasnya-kece-lebih-dekat-dengan-komunitas-mobile-Legends-yogyakarta/>
- Mahyuddin. (2018, 12 14). Jangan Hanya Tahu Update Heronya, Kenali Juga Pembuat Mobile Legends. Retrieved 10 5, 2019, from Tribun-Timur.com: <https://makassar.tribunnews.com/2018/12/14/jangan-hanya-tahu-update-heronya-kenali-juga-pembuat-mobile-Legends>

- Sari, R. P. (2012, April). Fandom dan Konsumsi Media: Studi Etnografi Kelompok Penggemar Super Junior, ELF Jogja. *Jurnal Komunikasi*, 6(2), 79-90.
- Widowati, H. (2019, Oktober 18). Beragam Turnamen Mobile Legends yang Pernah Dimenangkan Indonesia. Retrieved from Katadata.co.id: <https://katadata.co.id/berita/2019/11/18/beragam-turnamen-mobile-Legends-yang-pernah-dimenangkan-indonesia>.
- Zulham, R. (2019, Oktober 30). EVOS Esports-Juara Baru MPL Season 4 Mobile Legends Profesional League 2019, Bungkam RRQ 3-1. Retrieved from TribunPontianak.co.id: <https://pontianak.tribunnews.com/2019/10/30/evos-esports-juara-baru-mpl-season-4-mobile-Legends-profesional-league-2019-bungkam-rrq-3-1?page=2>.