**DAFTAR PUSTAKA**

1. **Buku Teks**

Adams, Ernest and Andrew Rollings (2007), *Game Design and Development: Fundamentals of Game Design*, United States of America: Pearson Prentice Hall.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (2013), *Fundamentals of Game Design*, Third Edition, United States of America: New Riders.

Adyapradana, Girindra (2012), *Akomodasi Komunikasi Pemain Game Online Dalam Menghadapi Stereotip (Studi Kasus: Stereotip Pemain Indonesia Dalam Game Online)*. Tesis. Ilmu Komunikasi. Universitas Indonesia.

Akbar, Ayyadana 2017, ‘Berikut 100 Negara dengan Pendapatan Video Game Terbesar, Indonesia Memasuki Peringkat ke-16’, gamebrott.com, diakses pada 1 April 2019, https://gamebrott.com/berikut-100-negara-dengan-pendapatan-video-game-terbesar-indonesia-memasuki-peringkat-ke-16

Aton, Yingy G. dan Dr. Cynthia R. Maxilom (2016), *Conversation Styles of Urbanized Adult Aetas.* Skripsi. Essay. Bachelor of Arts English. Cebu Technological University.

Belliandry 2017, ‘Hindari! 5 Perilaku Ini Menandakan Kamu adalah Pemain Toxic! Apakah Sering Kamu Lakukan?’, ggwp.id, diakses pada 8 Agustus 2019, https://www.ggwp.id/2017/10/20/perilaku-pemain-toxic

Bohang, Fatima 2018, ‘Berapa Jumlah Pengguna Internet Indonesia?’, tekno.kompas.com, diakses pada 1 April 2019, https://tekno.kompas.com/read/2018/02/22/16453177/berapa-jumlah-pengguna-internet-indonesia

Carter, Chris 2017, ‘Understanding Playerunknown's Battlegrounds: Wrapping your mind around a popular, confusing game’, polygon.com, diakses pada 24 Juli 2019, https://www.polygon.com/playerunknowns-battlegrounds-guide/2017/6/9/15721366/pubg-how-to-play-blue-wall-white-red-circle-map-weapon-vehicle-inventory-air-drop

Elena, et al (2010), *Theory to Virtual Communities: A Preliminary Research on the Online Identities,* The International Journal of Interdisciplinary Social Sciences, Vol. 5.

Fairus, Sa’dam 2011, ‘Kecocokan Chemistry dalam Hubungan Antar Individu’, kompasiana.com, diakses pada 8 Agustus 2019, https://www.kompasiana.com/sadanfairus/550dc059a33311221e2e3d6d/kecocokan-chemistry-dalam-hubungan-antar-individu

Goldberg, Alvin A. dan Carl E. Larson (2011), *Komunikasi Kelompok: Proses-proses Diskusi dan Penerapannya*, Terjemahan oleh Koesdarini Soemiati dan Gary R. Jusuf, Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.

Griffin, Em, et al (2015), *A First Look at Communication Theory*, Edisi Sembilan, New York: McGraw-Hill Education.

Huizinga, Johan (2003), *Homo Ludens: Fungsi dan Hakekat Permainan dalam Budaya*, Terjemahan oleh Hasan Basari, Jakarta: LP3ES.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (2003), *Homo Ludens: A Study of The Play-Element in Culture*, Great Britain: Routledge (Taylor dan Francis Group).

Johnson, David W. and Frank P. Johnson (2000), *Joining Together: Group Theory and Group Skill,* Seventh Edition, United States of America: Allyn and Bacon.

Kaplan, Andreas M. dan Michael Haenlein (2010), *Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media*, Februari Vol. 53.

Knezevic, Kevin 2018, ‘PUBG Mobile Has Been Released For Free In US And Other Regions’, gamespot.com, diakses pada 24 Juli 2019, https://www.gamespot.com/articles/pubg-mobile-has-been-released-for-free-in-us-and-o/1100-6457509

Kryantono, Rachmat (2010), *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, Jakarta: Kencana.

Kurniadina 2011, ‘Hode’, kitabgaul.com, diakses pada 8 Agustus 2019, https://kitabgaul.com/word/hode

Latansa, Meidini Maya 2019, ‘(PUBG Mobile) Tips Jadi Pro Player ala Skuat EVOS Esports’, kincir.com, diakses pada 13 Agustus 2019, https://www.kincir.com/game/mobile-game/pubg-mobile-tips-evos

Littlejohn, W. S and Foss, A. K. (2010), *Encyclopaedia of Communication Theory*, United States of America: SAGE Publications.

Livingston, Christopher 2017, ‘PlayerUnknown's Battlegrounds will hit Early Access on March 23, and here's the official trailer’, pcgamer.com, diakses pada 24 Juli 2019, https://www.pcgamer.com/playerunknowns-battlegrounds-will-hit-early-access-on-march-23-and-heres-the-official-trailer

Mikhael, Jemmy 2016, ‘Professional Gamer Menurut Edwin Nextwins’, revivaltv.id, diakses pada 8 Agustus 2019, https://www.revivaltv.id/professional-gamer-menurut-edwin-nextwins

Moleong, Lexy J. (2017), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi, Cetakan ke-36, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Morissan (2014), *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa*, Edisi Pertama, Terjemahan oleh Kharisma Putra Utama, Jakarta: Prenadamedia Group.

Mulyana, Deddy (2013), *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, Cetakan ke-15, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Myers, David G. (2013), *Social Psychology*, Eleventh Edition, New York: McGraw-Hill Education.

Overseer 2019, ‘Istilah-istilah Dalam PUBG’, metaco.gg, diakses pada 8 Agustus 2019, https://metaco.gg/pubg/istilah-istilah-dalam-pubg

Restika, Ria 2018, ‘Apa Itu Streaming?’, esportsnesia.com , diakses pada 8 Agustus 2019, https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-streaming

Sari, Tri Junita (2017), *Komunikasi Antar Budaya (Studi Akomodasi Komunikasi Mahasiswa Pattani UIN Sunan Kalijaga Dalam Interaksi Antar Budaya Dengan Masyarakat Gowok Yogyakarta)*. Skripsi. Komunikasi dan Penyiaran Islam. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

Sarwono, Sarlito W. (2014), *Psikologi Lintas Budaya*, Cetakan ke-1, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

Sugiyono (2017), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: PT. Alfabeta.

Ulpa, Maria (2014), Akomodasi Komunikasi Dalam Interaksi Antarbudaya (Studi Pada Himpunan Pelajar Pattani Di Indonesia Dalam Mengomunikasikan Identitas Budaya). Skripsi. Komunikasi Penyiaran. Universitas Syarif Hidayatullah.

Villas-Boas, Antonio 2017, ‘The biggest game of 2017 is finally finished, and it will launch on December 20’, businessinsider.sg, diakses pada 24 Juli 2019, https://www.businessinsider.sg/pubg-playerunknowns-battlegrounds-will-leave-early-access-on-december-20-2017-12/?r=US&IR=T

West, R dan Turner, H, L. (2014), *Introducing Communication Theory: Analysis and Application*, Fifth Edition, Boston: McGraw-Hill.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (2017), *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi*, Edisi 5, Buku 2, Terjemahan oleh Maria Natalia Damayanti Maer, Jakarta: Salemba Humanika.

Wibowo, Aris 2017, ‘Ada 4 Jenis dan 11 Genre Game, yang Mana Favorit Kamu?’, pricebook.co.id, diakses pada 29 April 2019, https://www.pricebook.co.id/article/review/2016/01/26/3593/ada-4-jenis-dan-11-genre-game-yang-mana-favorit-kamu

Yodha, Argya 2019, ‘Kamus Bahasa Makhluk HEBAT Bernama “GAMER”’, gamebrott.com , diakses pada 8 Agustus 2019, https://gamebrott.com/kamus-bahasa-makhluk-hebat-bernama-gamer

‘Barbar’ Kamus Besar Bahasa Indonesia, kbbi.web.id, diakses pada 8 Agustus 2019, https://kbbi.web.id/barbar

‘Home’ 2019, pubgmobile.com, diakses pada 24 Juli 2019, https://www.pubgmobile.com/en-US

‘Gameplay’ 2019, wikipedia.org, diakses pada 8 Agustus 2019, en.wikipedia.org/wiki/Gameplay

'Med Kit' 2019, pubg.gamepedia.com, diakses pada 8 Agustus 2019, https://pubg.gamepedia.com/Med\_Kit

‘Mode permainan’ 2019, pubgmobile.gcube.id, diakses pada 8 Agustus 2019, https://pubgmobile.gcube.id/game-modes

‘Pengantar’ 2019, pubgmobile.gcube.id, diakses pada 24 Juli 2019, https://pubgmobile.gcube.id/pengantar