# DAFTAR PUSTAKA

**Buke Teks**

Ardianto, Elvinaro. (2007). *Filsafat Ilmu Komunikasi,* Cetakan Pertama, Bandung: Simbiosa Rekatama Media.

Bungin, Burhan. (2006). *Sosiologi komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat,* Edisi Pertama, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Effendy, Onong Uchjana. (2003). *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.

Kriyantonno, Rachmat. (2014). *Teknis Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana

Moleong, Lexy. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif,* Edisi Revisi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Mulyana, Deddy. (2008). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mangunsong, Frieda. (2009). *Psikologi dan Pendidikan Anak Berkebutuhan* khusus.Jakarta: Fakultas Psikologi UI

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

**Skripsi**

Cornelius Ardiantio (2014). *Pola interaksi antar Gamers dalam Game Online*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Endang, Supartini. (2003). *Patologi Wicara*. Yogyakarta: UNY

Farras, Muhammad (2016). *Interaksi Antar Player game online*, Universitas Telkom

Ridwan, Andi (2017). *Pola Interaksi antar anggota dalam game online Clash Of Clans* (*Studi Kasus empat Clan Clash Of Clans*)

**Internet**

“Mobile Legends: Bang Bang” (2019). Guide strategi, Mobilelegends.gcube.id [https://mobilelegends.gcube.id](https://mobilelegends.gcube.id/) (diakses 15 agustus 2019)

“Karya Tuna Wicara” (2015). Kenali Tuna Wicara Lebih Jauh, Kartunet.com

<https://www.kartunet.com/kenali-tunawicara-lebih-jauh-1075/> (diakses 17 juni 2019)

Hutagaol, Boi (2018). Apa itu Mobile Legends, Esportnesia.com

<https://esportsnesia.com/game/mobile-legend> (diakses 12 agustus 2019)

Septiani, Amalia (2019). *Ikutan, yuk! event baru mobile legends, MLBB Championship League (MCL), Gridgames.id*

<https://gridgames.grid.id/read/151771710/ikutan-yuk-event-baru-mobile-legends-mlbb-championship-league-mcl> (diakses 12 agustus 2019)\