**DAFTAR PUSTAKA**

Abrar, Ana Nadya (2003). *Teknologi Komunikasi: Perspektif Ilmu Komunikasi.* Yogyakarta: LESFI.

Afrizal (2015), *Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu*, Jakarta: Rajawali Pers.

Apostolopoulus (2002), *Video Communications and Video Streaming: Concepts, Algorithms, and System Streaming*. Mobile and Media System Laboratory: Palo Altos.

Fidler, Roger (2003), *Mediamorphosis: Understanding New Media.* Thousand Oaks, California: Pine Forge Press.

Flew, Terry (2005), *New Media An Introduction*. United Kingdom: Oxford University Press.

Kriyantono, Rachmat. (2012), *Teknis Praktis Riset Komunikasi*, Jakarta: Kencana, Prenada Media Group.

Morissan (2008), *Manajemen Media Penyiaran. Strategi Mengelola Radio & Televisi.* Edisi revisi, cetakan ke-3. Jakarta: kencana Prenada media group

Ruslan, Rosady, (2010), *Metode Penelitian : Public Relations dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

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

Wibowo (2013), *Manajemen Kinerja*. Edisi Ketiga. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

BPPT (2013), *Penunjang teknologi informasi komunikasi,* diakses 17 Juli 2019, <https://bppt.go.id/ptik>

Brainly (2014), *Mengenai Tapping*, diakses 16 Agustus 2019, <https://brainly.co.id/tugas/1728526>

Dunia Games (2016), *Mengenai Hero Most Effective Tactic Available,* diakses 16 Agustus 2019, <https://duniagames.co.id/news/8453-arti%20meta%20di%20dalam%20game>

Esportsnesia (2015), *10 Jenis Karir di Esports*, diakses 23 Juli 2019, <https://esportsnesia.com/fokus/simak-10-jenis-karir-di-esports/>

Kata Baku (2016), *Mengenai Gladi Resik*, diakses 16 Agustus 2019, <https://www.katabaku.com/2016/11/gladi-resik-atau-geladi-resik-yang-benar.html>

Anggi (2015), *Menjadi Professional Esports Shoutcaster*, diakses 23 Juli 2019, [https://medium.com/@yudianggi/menjadi-professional-esports-shoutcaster-caster-8a26e5ca87a5](https://medium.com/%40yudianggi/menjadi-professional-esports-shoutcaster-caster-8a26e5ca87a5)

Febri (2003), *Penjelasan Game Online*, diakses 23 Juli 2019, <https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/529/jbptunikompp-gdl-andrifebri-26429-4-unikom_a-i.pdf>

Fernando, Gery (2017), Skripsi: *Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar*, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung.

Saraswati, Angelica Danti (2014), Skripsi: *Manajemen Produksi Pada Proses Kerja Editor di Elshinta TV,* Fakultas Ilmu Komunikasi, Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie.

Clario (2017), Skripsi: *Pola Interaksi pada Pemain Game Online "Mobile Legends" (Analisis Deskriptif Tentang Pola Interaksi antar Pemain dalam Menggunakan Fitur Chatting pada Game Online "Mobile Legends"),* Fakultas Ilmu Komunikasi Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie.

Triyandra, Fiqhi (2015), Skripsi: *Pemanfaatan New Media Dalam Pemasaran Jasa Go-jek Indonesia*, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung.

Wisesa, Abram Agastya (2014), Skripsi: *Manajemen Media Dalam Industri Video Game*, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Gajah Mada.

Wulandari, Friska Riama (2018), Skripsi: *Proses Komunikasi Host Bigo Live Saat Live Streaming,* Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Potlitik, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

Santa (2017), Skripsi: *Fungsi Manajemen Dalam Proses Editing Produksi Program LETS'GO di MNC TV,* Fakultas Ilmu Komunikasi Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie.