

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, R. (2021). *Pengaruh Penempatan Dan Pengalaman Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada Sektor Produksi di PT. Bengkalis Dockindo Perkasa*. Universitas Islam Riau.
- Agung Pratnyawan. (2023). *10 Game Paling Banyak Dimainkan Orang Indonesia selama 2022*. Hitekno.Com.
<https://www.hitekno.com/games/2023/01/19/133731/10-game-paling-banyak-dimainkan-orang-indonesia-selama-2022>
- Bahak Udin By Arifin, M., & Aunillah, Mp. (2021). *Buku Ajar Statistik Pendidikan*. UMSIDA Press.
- Bestari, N. P. (2022). *Wow! Tiga Tahun Lagi Pemain Game di RI Tembus 127 Juta Orang*. CNBC Indonesia.
<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220107062906-37-305334/wow-tiga-tahun-lagi-pemain-game-di-ri-tembus-127-juta-orang>
- Dariyo, A. (2008). *Psikologi-perkembangan-dewasa-muda*. Grasindo.
- fauzi, A., Nisa, B., Napitupulu, D., Abdillah, F., Gde Satia Utama, A. A., Zonyfar, C., Nuraini, R., Silvi Purnia, D., Setyawati, I., Evi, T., Dian Handy Permana, S., & Susila Sumartiningsih, M. (2022). *METODOLOGI PENELITIAN*.
- Gamers Wajib Mengenal Macam Hero Mobile Legend* . (2022). CNN Indonesia.
<https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20220902211722-307-842658/gamers-wajib-mengenal-macam-hero-mobile-legend>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariat Dengan Program IBM SPSS 25* (9th ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hafni Sahir, S. (2022). *Metodologi Penelitian* (T. Koryati, Ed.). PENERBIT KBM INDONESIA. www.penerbitbukumurah.com
- Hariyanto, D. (2021). *Buku Ajar Pengantar Ilmu Komunikasi* (F. A. Darma, Ed.). UMSIDA Press.
- Ichsan Nawawi, M., Pathuddin, H., Syukri, N., Poppysari Saputri, S., Ramdani, M., Jun, M., Marsuki, I., & Alauddin Makassar, U. (2021). Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar. *JURNAL PENDIDIKAN SOSIAL DAN BUDAYA*, 3(1).
- Inge, N. (2022). *Pengguna Internet Melesat Sejak Pandemi, Ketua APJII: Alasannya untuk "Gaming."* Liputan6.Com.
<https://www.liputan6.com/regional/read/5006936/pengguna-internet-melesat-sejak-pandemi-ketua-apjii-alasannya-untuk-gaming>

- Iqbal Nuril. (2022). *Penjelasan Macam-macam Role di Mobile Legends (ML) Paling Lengkap*. GGWP.Id. <https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/penjelasan-role-mobile-legends>
- Iskandar, J. &, & Syueb, S. S. (2017). Pengaruh Komunikasi Interpersonal dan Komunikasi Kelompok terhadap Kohesivitas Kelompok pada Supporter Persebaya Korwil Suramadu. *Jurnal Ilmu Komunikasi ULTIMACOMM*, 9(2), 90–109.
- Karyaningsih, P. D. (2018). *ILMU KOMUNIKASI* (A. C, Ed.). Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Mar'ie, F., & Fahyuni, E. F. (2021). ANALISIS PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN REMAJA. *Oasis : Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, 5(2), 42. <https://doi.org/10.24235/oasis.v5i2.7700>
- Marinty, L. S. (2022). *PENGARUH KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI DAN KOMUNIKASI KELOMPOK TERHADAP PERFORMANCE DALAM MEMENANGKAN PERMAINAN (Survei pada Komunitas Facebook Mobile Legends: Bang - Bang Indonesia)*. Universitas Mercu Buana.
- Mobile Legends: Bang Bang*. (2016). Google Play Store. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobile.legends>
- Mulyadi, S. (2010). *PERKEMBANGAN DEWASA MUDA*. Univeritas Gunadarma.
- Nurdin, A. (2014). *Komunikasi Kelompok dan Organisasi* (Muzaiyana, Ed.). UIN Sunan Ampel Press.
- Pratnyawan, A. (2023). *Sejarah Mobile Legends, dari Awal Peluncuran hingga Populer Seperti Sekarang*. Hitekno.Com. <https://www.hitekno.com/games/2023/04/28/161615/sejarah-mobile-legends-dari-awal-peluncuran-hingga-populer-seperti-sekarang>
- Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode-Penelitian-Kuantitatif*.
- Puspita Tutiasri, R. (2016). *KOMUNIKASI DALAM KOMUNIKASI KELOMPOK*. 4(1), 81–90.
- Riyanto, & Hatmawan. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan, dan Eksperimen*. Deepublish.
- Sukarelawati, Amalia, N., Abrella, R., & Lutfie, M. (2023). *PENGARUH KOMUNIKASI KELOMPOK TERHADAP PERSEPSI PELANGGAN DIASIMETRICOFFESHOP* (Vol. 2, Issue 5).
- Sugiyono. (2017). *“Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D”*. Bandung:Alfabeta.