

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, & Kurniasari, N. (2022). Analisis Resepsi Komunitas Esports Mengenai Caster pada Konten Piala Menpora Esports 2020. *Jurnal Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis Volume 8, No. 2*.
- Amrudin, R. (2022). POLA KOMUNIKASI ANTARA GURU DENGAN MURID DALAM PEMBELAJARAN SELAMA PANDEMI COVID-1. *Repository UMBY*.
- Anggi, Y. (2016, April 15). *Menjadi Professional Esports Shoutcaster / Caster*. Retrieved from Medium: <https://medium.com/@yudianggi/menjadi-professional-esports-shoutcaster-caster-8a26e5ca87a5>
- Anggita, N. (2022). PENGARUH PEMBERIAN MEDIA EDUKASI E-KOMIK TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP KONSUMSI MAKANAN JAJANAN SEHAT PADA ANAK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA. *repository Poltekkesjogja*.
- Anggraini, R. (2021). PENGARUH KOMPETENSI, LINGKUNGAN, MOTIVASI, DISIPLIN, KEPEMIMPINAN DAN KOMUNIKASI TERHADAP PRODUKTIVITAS KERJA KARYAWAN PT.RADIATEX PEKALONGAN. *Neraca*.
- Bungin, B. (2013). *Metode Penelitian Sosial & Ekonomi: Format-Format Kuantitatif dan Kualitatif untuk Studi Sosiologi, Kebijakan Publik, Komunikasi, Manajemen, dan Pemasaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Bungin, B. (2013). *Metodologi penelitian sosial dan ekonomi : format-format kuantitatif dan kualitatif untuk studi sosiologi, kebijakan publik, komunikasi, manajemen, dan pemasaran*. Jakarta: Kencana.
- Chaloner, P. (2015). *Talking Esports*.
- Claupaw. (2017). Abraham “Xiam Phu” Simanjuntak, dari Anak Warnet Jadi Shoutcaster Esports. Retrieved from Metaco: <https://metaco.gg/league-of-legends/abraham-xiam-phu-simanjuntak-dari-anak-warnet-yang-tidak-kenal-esports-menjadi-shoutcaster>
- Coronel, C., & Morris, S. (2016). *Database Systems: Design, Implementation, & Management (Vol. 11th)*. Cengage Learning.

- DiFrancisco-Donogue, J., Balentine, J., & Schmidt, G. &. (2019). Managing The Health of The E-Sports Athlete: an Integrated Health Management Model. *British Medical Journal Open Sport & Exercise Medicine*, 1-5.
- Djaali. (2016). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fauziah, P. (2021, Februari 14). *Kenalan Yuk sama CEO Moonton dan Tentang Mobile Legends*. Retrieved from VEXAGAME: <https://vexagame.com/kenalan-yuk-sama-ceo-moonton/>
- Ghozali, I. (2013). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21 Update PLS Regresi*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Glenniza, D. (2018). *Bermain Video game dan eSport dengan Olahraga*. Retrieved from detiksports: <https://sport.detik.com/aboutthegame/pandit/d-3078400/bermain-video-game-dan-esport-tak-sama-dengan-olahraga>
- Hamad, I. (2013). *Komunikasi dan Perilaku Manusia* (1st ed.). Jakarta: Rajawali Pers.
- Handoko, T. H. (2014). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: BPFE.
- Jaya, I. M. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori, Penerapan, dan Riset Nyata*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Karismawati, A. (2021, Maret 5). *Mengintip Sejarah Terbentuknya MPL ID*. Retrieved from EXP: <https://exp.itemku.com/sejarah-mpl-id/>
- Khuzzaimah, U. (2022). INTERFERENSI BAHASA OLEH KOMENTATOR DI FINAL MOBILE LEGENDS PROFESSIONAL LEAGUE (MPL) SEASON 8 : KAJIAN SOSIOLINGUISTIK. *Shambhasana*.
- Kriyantono, R. (2016). *Teknik Praktis Riset Komunikasi: Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nana Triapnita Nainggolan, A. T. (2021). *Komunikasi Organisasi: Teori, Inovasi, dan Etika* (1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Nidyawati. (2022). Pengaruh Sikap dan Keterampilan terhadap Kualitas Kerja Pegawai Bagian Perlengkapan Setda Kabupaten Lahat. *Jurnal Ekombis*.
- Purba, B., Kurniullah, A. A., Setiawan, U. H., Hastuti, P., Tanjung, M. R., Fachruddin, K. H., & Jamaludin. (2021). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Yayasan Kita Menulis.

- Riduwan. (2014). *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sari, F. F. (2022). Sikap Siswa terhadap Pembelajaran Matematika pada Masa Pandemi Covid-19 di SD IT Al-Hilmi Dompu. *DIKSI*, 71-80.
- Sutardji. (2016). *Perencanaan dan pengembangan sumber daya manusia*. Yogyakarta: Dee Publish.
- Tuwendi, W. A., Sari, W. P., & Salman, D. (2023). Strategi Komunikasi Caster dalam Era Digital di Dunia Esports. *Koneksi*, VII, 197-205. Retrieved July 27, 2023