**DAFTAR PUSTAKA**

**Bungin, Burhan**. 2007. **Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat**. Jakarta: Kencana.

**Cangara, Hafied**. 1998. **Pengantar Ilmu Komunikasi**. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

**Creswell, Jhon W**. 1994*.* ***Qualitative and Quantitative Approach***. California: *Sage Publication.*

**Dizard, Wilson**. 1994. ***Old Media New Media***. New York: *Longman Inc*.

**Effendy, Onnong Uchjana**. 2001**. Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek**. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

**Kuswanto, Engkus**. 2009. **Fenomenologi: Metode Penelitian Komunikasi Konsepsi, Pedoman, Dan Contoh Penelitiannya.** Bandung: Widya Pajajaran.**iosa Rekatama Media.re.:**

**Moleong, Lexy**. 2000. **Metodologi Penelitian Kualitatif***.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

**Purwadi, Daniel H**. 1997. **Mengenal Internet Jaringan**. Jakarta: Gramedia Indonesia.

**Rogers, Everett.** 1996***. Communication Technologi*.** London: *The Free Press Collier Mc Millan Publishing.*

101

**Sumber Lainnya:**

<http://aggashi.blogspot.co.id/2011/11/pengertian-social-networking-media.html> Diakses pada 17 Maret 2018 pukul: 20.11 WIB.

<http://shaktodarokhwan.wordpress.com/2014/09/29/new-media-definisi-pandangan-manfaat-komponen-aplikasi-dan-menganalisa-serta-menjelaskan-fitur-dari-new-media/amp> Diakses pada 18 Maret 2018 pukul: 11.31 WIB.

<http://id.m.wikipedia.org/wiki/ponsel_cerdas> Diakses pada 18 Maret 2018 pukul: 12.11 WIB.

<http://dyndut.blogspot.co.id/2017/10/apa-itu-playerunknowns-battlegrounds.html?m=1> Diakses pada 18 Maret 2018 pukul: 12.43 WIB.

<http://m.detik.com/inet/games-features/d-3927795/pubg-mobile-pesaing-berat-game-battle-royale-mobile> Diakses pada tanggal 18 Maret 2018 pukul: 21:28 WIB.

<http://web.mobilelegends.com/forum.php?mod=forumdisplay&fid=128&mobile=2> Diakses pada tanggal 18 Maret 2018 pukul: 22.57 WIB.