

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Ali Fikri, Syamsul Arifin, M. F. F. (2022). Analisis Resepsi Kelas Sosial Daam Film "Crazy Rich. *77&7*, 2(8.5.2017), 2003–2005.
- Aditya, F. (2022). *Inilah 5 Tim Esports Indonesia yang Menjadi Juara Dunia*. Kincir. <https://kincir.com/game/mobile-game/inilah-5-tim-esports-indonesia-yang-menjadi-juara-dunia-p2VPrMD5GTyRh>
- Annur, C. M. (2023). *Pengguna TikTok di Indonesia Terbanyak Kedua di Dunia per April 2023, Nyaris Salip AS?* Databoks.Katadata.Co.Id.
- Apsari, F. (2022). *Analisis Budaya Partisipasi Fanbase Armyels di Kota Medan*. 1–91.
- Ardiansah, A. (2020). Analisis resepsi mahasiswa Perguruan Tinggi Negeri Surabaya tentang pesan youtube Bangsa Surabaya. *Skripsi*, 129.
- Avrianty, R. (2012). *Analisis Resepsi Penonton di Youtube Terhadap Konstruksi Gender Dalam Video Musik If I Were A Boy Karya Beyonce Knowloes*. Universitas Indonesia.
- Burhan, B. (2013). *Metode penelitian sosial & ekonomi: format-format kuantitatif dan kualitatif untuk studi sosiologi, kebijakan, publik, komunikasi, manajemen, dan pemasara edisi pertama*. Kencana Prenada Media Group.
- Clinton, B. (2021). *Laga Evos vs RRQ Pecahkan Rekor Penonton Terbanyak di MPL Indonesia*. Kompas.Com. <https://www.google.com/amp/s/amp.kompas.com/tekno/read/2021/04/20/19020067/laga-evos-vs-rrq-pecahkan-rekor-penonton-terbanyak-di-mpl-indonesia>
- Destianti, N. E., Palupi, M. F. T., & Danadharta, I. (2023). Interaksi Fanatisme Suporter Sepakbola (Studi Etnografi Virtual Pada Akun Instagram @Officialpersebaya Pasca Tragedi Kanjuruhan). *Semakom: Seminar Nasional Mahasiswa Komunikasi*, 1(1).
- FARIDA, A. N. (2019). ANALISIS RESEPSI KHALAYAK PROGRAM “SALAH SAMBUNG” DI GEN FM SURABAYA. *Carbohydrate Polymers*, 6(1), 5–10.
- Faridl Widhagdha, M., & Ediyono, S. (2022). Case Study Approach in Community Empowerment Research in Indonesia. *Indonesian Journal of Social Responsibility Review (IJSRR)*, 1(1), 71–76. <https://doi.org/10.55381/ijsrr.v1i1.19>
- Fathurizki, A., & Malau, R. M. U. (2018). Pornografi Dalam Film : Analisis Resepsi Film “Men, Women & Children.” *ProTVF*, 2(1), 19. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v2i1.11347>

- Febriani, S., & Wahid, U. (2018). Pemaknaan Khalayak Terhadap Gaya Komunikasi Jokowi Pada Vlog #Jokowimenjawab Episode 2 Di Situs Youtube (Analisis Resepsi Stuart Hall). *Pantarei*, 2 No 3, 1–8.
- Febrio, R. (2016). *Ngidol Dan Klarifikasi Kenikmatan (Studi Etnografi Aktivitas Ngidol Oleh Komunitas Penggemar Jkt48 Di Kota Malang.pdf*.
- G, F., & D, W. (2018). Understanding team formation and coordination in eSports. *The Journal of Collaborative Computing and Work Practices*, 27, 1019–1050.
- Hall, S., Hobson, D., Lowe, A., & Willis, P. (1986). *Culture, Media, Language*.
- Handayani, R. (2018). Analisa Aktivitas Fandom Mobile Legend Indonesia Dalam Membangun Struktur Komoditas Baru (Studi Tentang Media Baru). *Al-Munzir*, 11(1), 141–162.
- Haryanto Tri, A. (2023). *Jumlah Pengguna Internet RI Tembus 212,9 Juta di Awal 2023*. Detikinet.
- Hasan, M. (2023). *Punya Segudang Prestasi, Ini Profil EVOS Esports*. Blog.Querse. <https://blog.qourse.id/evos-esports/>
- Hidayat, M. (2022). AMPEL TERHADAP CITRA PEREMPUAN DALAM AKUN YOUTUBE OPI E-SPORTS. *ANALISIS RESEPSI MAHASISWA FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI UIN SUNAN AMPEL TERHADAP CITRA PEREMPUAN DALAM AKUN YOUTUBE OPI E-SPORTS*.
- Idhohuddin, M., & Wahyudi, A. (2020). Minat Siswa Terhadap E-Sport (Electronic Sport / Olahraga Elektronik) Divisi Mobile Legends Bang-Bang. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 1(1), 41–49.
- Illy, D., & Florack, J. (2018). *E-sports und Let's Plays*. 25–29.
- Indrawan, J., & Ilmar, A. (2018). Kehadiran Media Baru (New Media) Dalam Proses Komunikasi Politik. *Medium*, 8(1), 11–17.
- Jiwandono, H. P. (2015). *Analisis Resepsi Pemain Terhadap Serial Video Game Grand Theft Auto*. 4(1).
- Kemenparekraf. (2021). *Tim Esport Terbaik Indonesia, Langganan Juara Dunia*. <https://kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/tim-esport-terbaik-indonesia-langganan-juara-dunia>
- Kriyantono, R. (2009). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Kencana Prenada Media Group.
- Kurniawan, F. (2020). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jorpres (Jurnal*

- Olahraga Prestasi*), 15(2), 61–66. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v15i2.29509>
- Matthew B. Miles, A. M. H. (1992). *Analisis data kualitatif: buku sumber tentang metode metode baru*. Penerbit Universitas Indonesia (UI -Press), 1992.
- McQuail, D. (2012). *Teori Komunikasi Massa Suatu Pengantar Edisi kedua*. Erlangga.
- Mudjia, R. (2018). Paradigma Interpretif. *Jurnal Penelitian Sejarah Dan Budaya*, 4(1), 1032–1047.
- Mukaromi, Z. (2021). *Teori-teori komunikasi* (C. A. Rohman, Ed.). UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Munawaroh, A. (2017). *IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI KEGIATAN KEAGAMAAN DI MTs MUHAMMADIYAH PURWOKERTO*.
- Naila, S. A. (2022). Penggemar K-POP Disaat Pandemi ” (Fangirling Pada Mahasiswi IlmuKomunikasi UMS Selama Masa Pandemi). *Publikasi Ilmiah*, 1–27.
- Nasrullah, R. (2015). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*.
- Nasrullah, R. (2017). *Media Sosial; Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sioteknologi*. Simbiosis Rekatama Media.
- Nastain, M., & Putri, R. A. (2018). Studi Analisa Resepsi Jogja King Motor Club Terhadap Serial Drama “Anak Jalanan” Rcti 2016-2017. *Journal of Communication*, 1.
- Nilamsari, N. (2014). Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif. *Wacana*, 13(2), 177–181.
- Nugraha, W. H. A. (2021). Minat Masyarakat Terhadap E-Sports Sebagai Olahraga Prestasi Di Jawa Timur. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 04(12), 44–52.
- Nursanti, M. I., Lukmantoro, T., & Ulfa, N. S. (2013). Analisis Deskriptif Penggemar K-Pop Sebagai Audiens Media Dalam Mengonsumsi dan Memaknai Teks Budaya. *Interaksi Online*, 1, 18.
- Parepare, A. D. I. K. (2022). *ANALISIS RESEPSI INFORMASI EDUKASI MELALUI APLIKASI TIK-TOK PADA KALANGAN PROGRAM STUDI JURNALISTIK ISLAM PAREPARE 2022 M / 1443 H*.
- Pawaka, D., & Choiriyati, W. (2020). Analisis Resepsi Followers Milenial@ indonesiafeminis dalam Memaknai Konten Literasi Feminisme. *AGUNA: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 70–86.
- PBESI. (2021). *No Title*. PBESI. <https://pbsi.org/en>

- Petra, U. K., Kusuma, F. F., Hadi, I. P., Budiana, D., Komunikasi, P. I., Kristen, U., & Surabaya, P. (2021). *Analisis Resepsi Khalayak Mengenai Konten ‘ Thirst Trap ’ pada Akun TikTok @ eunicetjoaa*.
- R, Y. (2023). *Game Terfavorit di Indonesia 2023, Mobile Legends dan Free Fire Posisi Berapa?* LABVIRAL.
- Rahardjo, M. (2017). STUDI KASUS DALAM PENELITIAN KUALITATIF: KONSEPDAN PROSEDURNYA. *經濟志林*, 87(1,2), 149–200.
- Ramadani, M. I. F. (2018). *Penarikan Diri Dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rofi, S. E. & W. N. R. (2015). Analisis Resepsi Pada Channel Youtube Gaming “ Kimi Hime.” *Acta Universitatis Agriculturae et Silviculturae Mendelianae Brunensis*, 53(9), 1689–1699.
- Rosita, U., & Aan, H. (2021). *Pemaknaan Pendengar Terhadap Iklan Testimoni Nutrisi Herbal Nariyah Di Radio Kasihku FM Bumiayu Dalam Teori Resepsi Stuart Hall*. 3, 509–520.
- Santoso, S. (2021). Analisis Resepsi Audiens Terhadap Berita Kasus Meiliana di Media Online. *Komuniti : Jurnal Komunikasi Dan Teknologi Informasi*, 12(2), 140–154. <https://doi.org/10.23917/komuniti.v12i2.13285>
- Saputra, H., Atmaja, S., & Nur’aeni, N. (2022). Analisis Resepsi Tentang Konten Pornografi Pada Kanal Youtube Frontal Tv. *JIKA (Jurnal Ilmu Komunikasi Andalan)*, 5(1), 11–23.
- Saputri, K. P. (2019). *TINGKAT FANATISME ANGGOTA DANCE COVER PADA K-POP (STUDI FENOMENOLOGI DI PURWOKERTO)*.
- Savira, R., & Zuhri, S. (2022). Resepsi Penonton Terhadap Konten Review Skincare Dalam Akun Tiktok@ drrichardlee. *Linimasa: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 106–113.
- Soekanto, S. (2006). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Raja Grafindo Persada.
- Sorrels. (2015). *Globalizing Intercultural Communication*. Sage Publications, Inc.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Suryani, A. (2013). Analisis Resepsi Penonton Atas Popularitas Instan Video Youtube Keong Racun Sinta dan Jojoe. *Jurnal The Messenger*, 5(1), 39.

<https://doi.org/10.26623/themessenger.v5i1.142>

Wali, C. N., & Widiyanto, W. (2020). Aksiologi esports sebagai olahraga non fisik di Indonesia. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian ...*, 6(3), 630–645.

Wijaya, T. (2018). *Manajemen Kualitas Jasa Edisi Kedua*. PT Indeks.

Wirawanda, Y. (2019). Fanatisme Fans Sepakbola terkait Flaming dan Netiquette. *Komuniti : Jurnal Komunikasi Dan Teknologi Informasi*, 10(2), 123–132.
<https://doi.org/10.23917/komuniti.v10i2.6755>

Zahra, S. (2019). *PENGGEMAR BUDAYA K-POP (Studi Mengenai Ideologi Penggemar Budaya K-Pop Pada Fandom iKONIC di Kota Surabaya)*.