

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Andri, Sulfahmi. (1997). *Mengenal Cyberspace for Beginner* (terj.). Bandung: Mizan.
- Cantoni, Lorenzo dan Tardini, Stefano. (2006). *Internet*. Madison Ave, NY:Routledge.
- Hine, Chirstine. (2000). *Virtual Ethnography*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publication.
- Kuswarno, Engkus. (2008). *Metode Penelitian Komunikasi: Etnografi Komunikasi*. Bandung: Widya Padjajaran.
- Jordan, Tim. (1999). *Cyberpower: The Culture and Politics of Cyberspace and The Internet*. London and New York: Routledge.
- Littlejohn, Stephen W. (1999). *Theoris of Human Communication*. California: Wadswort Publishing Company.
- Manalu, S. Rouli. (2012). *Pengantar Komunikasi Massa: Melek Media dan Budaya* (terj.). Jakarta: Erlangga.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. London: MIT Press.
- Mulyana, Deddy. (2001). *Metode Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nasrullah, Rulli. (2014). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Kencana.
- Rheingold, Howard. (1993). *The Virtual Community: Homesteading on The Electronic Frontier*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Smith, Marc, Peter Kollock (ed.). (1999). *Communities in Cyberspace*. New York: Routledge.
- Strate, L., R. Jacobson, and S.B. Gibson, (ed.). (1996). *Communication and Cyberspace: Social Interaction in an Electronic Environment*. Cameron Park, CA: Hampton Press.
- Wood, A. F., & Smith, M. J. (2005). *Online Communication, Lingking Techonology, Identity, & Culture*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum.

Yuwono, Ardian Indro. (2015) “*Sepakbola Digital dan Dunia yang Hypereal* ”. Dalam: Budiawan (ed.). *Media (Baru), Tubuh, dan Ruang Publik*. Yogyakarta: Jalasutra.

JURNAL

Arif, Moch. Choirul. (2012). *Etnografi Virtual: Sebuah Tawaran Metodologi Kajian Berbasis Virtual*, dalam jurnal *Ilmu Komunikasi*, Vol. 2, No. 2, Oktober 2012.

Darmawan, Rofi Adiputra. (2015). *Pemaknaan Game Online DotA 2 (Studi Fenomenologi Komunitas DotA 2 Telkom University*. Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Telkom Bandung.

Nugraha, Aditya, Sudrajat, Ratih H., & Putri, Berlian P.S. (2015). *Fenomena Meme di Media Sosial: Studi Etnografi Virtual Posting Meme pada Pengguna Media Sosial Instagram*, dalam jurnal *Sosioteknologi*, Vol 14, No. 3, Desember 2015. Dari Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Telkom Bandung.

INTERNET

Baskoro, Robi. 2015. *Game Online Indonesia 2014: Ikhtisar dan Infografis*. <http://www.duniaku.net/2015/02/20/game-online-indonesia-tahun-2014-ikhtisar-dan-infografis/> diakses pada 12-06-2016

Rheingold, Howard. (1995). *Which Part is Virtual? Which Part is Community?* Diakses pada Jumat, 29 April 2016 dari <http://www.well.com/~hhr/tomorrow/vcreal.html>.

<https://duniagames.co.id/news/100-sejarah-dota-2-mulai-dari-starcraft-warcraft-hingga-perkawinan-icefrog-dengan-valve>.

http://gamestation.megindo.co.id/special_features/detail/dota_2.

www.iespa.or.id/about.html

<http://indiesport.id/jogja-gamers-show-dota-2-tournament/>

<http://indiesport.id/extreme-gaming-dota-2-tournament-jogjakarta/>