

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M., Sari, A. P., Maulana Tama, A., Keguruan, D. F., Pendidikan, I., Muhammadiyah, U., Utara, S., Fakultas, M., & Dan, K. (2017). *The Use of Youtube As a Media For Learning English. 1*, 633–640. <http://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/9613.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Indarsih, M., & Pangestu, D. (2021). Pemanfaatan Platform Youtube Sebagai Media Pembelajaran, Dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika. *Akrab Juara : Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 6(3), 43. <https://doi.org/10.58487/akrabjuara.v6i3.1545>
- Karunia H, H., Ashri, N., & Irwansyah, I. (2021). Fenomena Penggunaan Media Sosial : Studi Pada Teori Uses and Gratification. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(1), 92–104. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i1.187>
- Setiadi, E. F., Azmi, A., & Indrawadi, J. (2019). Youtube Sebagai Sumber Belajar Generasi Milenial. *Journal of Civic Education*, 2(4), 313–323. <https://doi.org/10.24036/jce.v2i4.135>
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aw, Suranto. 2011. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Fadilah, Efi, Pandan Yudhaprimesti, dan Nindi Aristi. 2017. *Podcast Sebagai Alternatif Distribusi Konten Audio*. Bandung: Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjajaran.
- Geoghegan, Michael W., dan Dan Klass. 2007. *Podcast Solutions: The Complete Guide to Audio and Video Podcasting*. USA: Friends of.
- Ghozali, Imam. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariat Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit UNDIP.
- . 2012. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS*. Semarang: Badan Penerbit UNDIP.
- . 2005. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit UNDIP.
- . 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang.
- Hardjana, Agus M. 2003. *Komunikasi Intrapersonal & Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.

- Husein, Umar. 2013. *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis Edisi Kedua*. Jakarta: Rajawali.
- Stafford, Thomas F., Marla Royne Stafford, dan Lawrence L. Schkade. 2004. *Determining Uses and Gratifications for the Internet*. Wiley Online Library: Decisions Sciences.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.  
 —. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- . 2002. *Metodologi Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- . 2019. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suherman, Ansar. 2020. *Buku Ajar Teori-teori Komunikasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sujarweni, V. Wiratna. 2014. *Metodologi Penelitian Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sutarno. 2005. *Tanggung Jawab Perpustakaan Dalam Mengembangkan Masyarakat Informasi*. Jakarta: Panta Rei.
- Jalaluddin Rakhmat, 1948- (penulis); Idi Subandy Ibrahim (penulis); Rema Karyanti Soenendar (editor). (2017; 2017).
- Metode penelitian komunikasi : dilengkapi contoh analisis statistik dan penafsirannya / penulis, Dr. Jalaluddin Rakhmat, M.Mc., Dr. Idi Subandy Ibrahim, M.Si. ; editor, Rema Karyanti Soenendar*. Bandung ;; Bandung :: Simbiosis Rekatama Media,; PT Remaja Rosdakarya,.
- [PROFIL] Jonathan Liandi, Duta Dark System Mobile Legends | Dunia Games. (n.d.). Retrieved January 10, 2024, from <https://duniagames.co.id/discover/article/profil-jonathan-liandi-duta>
- Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*, 1(01), 31–45. <https://journal.rc-communication.com/index.php/JICS/article/view/30>
- Baran, S. J., & Davis, D. K. (2015). MASS COMMUNICATION THEORY Foundations, Ferment, and Future SIXTH EDITION. *Syria Studies*, 7(1), 37–72. [https://www.researchgate.net/publication/269107473\\_What\\_is\\_governance/link/548173090cf22525dcb61443/download%0Ahttp://www.econ.upf.edu/~re](https://www.researchgate.net/publication/269107473_What_is_governance/link/548173090cf22525dcb61443/download%0Ahttp://www.econ.upf.edu/~re)

- ynal/Civil wars\_12December2010.pdf%0Ahttps://think-  
asia.org/handle/11540/8282%0Ahttps://www.jstor.org/stable/41857625
- Child, J. T., & Haridakis, P. (2018). Uses and Gratifications Theory. *Engaging Theories in Family Communication*, 337–348. <https://doi.org/10.4324/9781315204321-30>
- D.A. Trisliatanto. (2020). *Metodologi Penelitian*.
- Indarsih, M., & Pangestu, D. (2021). Pemanfaatan Platform Youtube Sebagai Media Pembelajaran, Dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika. *Akrab Juara : Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 6(3), 43. <https://doi.org/10.58487/akrabjuara.v6i3.1545>
- Indonesia Peringkat Keempat Pengguna YouTube Terbanyak Dunia*. (n.d.). Retrieved January 10, 2024, from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/11/24/indonesia-peringkat-keempat-pengguna-youtube-terbanyak-dunia>
- Rohman, J. C. (2022). Moralitas Dan Diskriminatif Tuturan Youtuber Gaming Pada Game Online Mobile Legend. *Diksatrasia : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 237–242. <https://doi.org/10.25157/diksatrasia.v5i2.7018>
- Silalahi, U. (2017). Metodologi Penelitian. *Bina Budaya Bandung*, 2–5.