

DAFTAR PUSKATA

- Adha Septiana, R. (2023). Mobile Legend Bang Bang: Level Of Confidence Of E-Sport Athlete. *Coaching Education Sport*, 4(1), 13–24. <https://doi.org/10.31599/jces.v4i1.1877>
- Adha Septianaa, R. (2023). *Mobile Legend Bang Bang: Tingkat Kepercayaan Diri Atlet E-Sport*. <https://doi.org/10.31599/jces.v4i1.1877>
- Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society Juni*, (1).
- Azhari, M. I., & Priyono, B. S. (2022). Knowledge Sharing Dan Kompetensi Terhadap Kinerja Pegawai Melalui Organizational Citizenship Behavior (OCB). *Jurnal E-Bis (Ekonomi-Bisnis)*, 6(1), 243–255. <https://doi.org/10.37339/e-bis.v6i1.863>
- Bayulianto, S., Purnamasari, I., & Jajuli, M. (2023). Prediksi Tingkat Kemenangan Mobile Legends Profesional League Indonesia Season 9 Dengan Menggunakan Algoritma Naïve Bayes. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(2), 538–550. <https://doi.org/10.29100/jipi.v8i2.3562>
- Firmanjaya Saputra, A. (2022). Iklim Organisasi dan Urgensinya Terhadap Knowledge Sharing. *Jurnal*

Family Education, 2(4), 312–318.
<https://doi.org/10.24036/jfe.v2i4.71>

Gelar, U. M., Pendidikan, S., Ristian, O., 7101406652, C. S., & Manajemen, J. (2010). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar*

Habibi, A., Qorahman, W., Ningsih, R., Syahleman, R., Borneo, S., & Medika, C. (2021). Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Remaja Pada Kelas Xi Di Smkn 1 Seruyan Tengah. In *Jurnal Borneo Cendekia* (Vol. 5, Issue 1).

Ichsan Nawawi, M., Pathuddin, H., Syukri, N., Poppysari Saputri, S., Ramdani, M., Jun, M., Marsuki, I., & Alauddin Makassar, U. (2021.). *Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar* (Vol. 3, Issue 1).

Karim, B. A. (2020). Teori Kepribadian dan Perbedaan Individu. In *Education and Learning Journal ISSN xxxx-xxxx* (Vol. 1, Issue 1). <http://jurnal.fai@umi.ac.id>

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2023). *Tim Esport Terbaik Indonesia, Langgan Juara Dunia*.

Kurniawati, I., & Purnomo, H. (2021). *Elementa: Jurnal Pgsd Stkip Pgri Banjarmasin*. <https://doi.org/10.33654/pgsd>

Li, Y. M., & Jhang-Li, J. H. (2010). Knowledge sharing in communities of practice: A game theoretic analysis.

European Journal of Operational Research, 207(2), 1052–1064. <https://doi.org/10.1016/j.ejor.2010.05.033>

Li, Y. M., & Jhang-Li, J. H. (2010). Knowledge sharing in communities of practice: A game theoretic analysis. *European Journal of Operational Research*, 207(2), 1052–1064. <https://doi.org/10.1016/j.ejor.2010.05.033>

Lumbantobing, P. (2011). *Manajemen knowledge sharing berbasis komunitas* (Sinta Mardi & Wahyunarso, Eds.). Knowledge Management Society Indonesia.

Mardhiyah¹, A., Wijaya, A., Roni, F., S1, P., Bahrul, S., & Jombang, U. (2021). Literature review : hubungan motivasi dengan kinerja kader posyandu. *Jurnal Keperawatan*, 19(1).

Muchlisin Natas Pasaribu, A., Candra, J., Kamsurya, R., & Agung Ngurah Putra Laksana, A. (2021). The relationship of motor skills with performance: Meta-analysis study (2021). *Journal Sport Area*, 6(3), 315–347. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2021vol6\(3\).6647](https://doi.org/10.25299/sportarea.2021vol6(3).6647)

Muhammad, A., Firdaus, R., & Aesthetika, M. (2023). *Communication Between Gamers in Mobile Legends Online Game Group: Bang Bang (Qualitative Description Study of WWE Squad Mobile Legends Online Game Community) Komunikasi Antar Gamers Pada Kelompok Game Online Mobile Legends:Bang Bang (Studi Deskripsi Kualitatif Pada Komunitas Game Online Mobile Legends WWE Squad)*.

- Nazihah, B., Punia, N., Made, N., & Mahadewi, A. S. (2022). *Hiperrealitas Para Pemain Game Online Mobile Legends: Bang Bang! (Studi Pada squad Nine Devour)*.
- Oviolanda Irianto, P., & Yola Febrianti, L. (2017). *Pentingnya Penguasaan Literasi Bagi Generasi Muda Dalam Menghadapi Mea*.
- Pamit M. Yusup. (2012). *Perspektif: Manajemen Pengetahuan, Informasi, Komunikasi, Pendidikan, dan Perpustakaan* (1st ed.). PT RajaGrafindo Persada.
- Peningkatan Prestasi Atlit Renang, U., Futsal dan, P., Rahmani, S., & Wahyuni, S. (2022). *Piramida : Jurnal Pengabdian Masyarakat PIRAMIDA: Jurnal Pengabdian Masyarakat IMPROVING ACHIEVEMENT OF SWIMMING ATHLETES, RUNNERS, FUTSAL PLAYERS AND MOBILE LEGEND GAMERS WITHOUT DOPING CONSUMPTION Gamers Mobile Legend Tanpa Penggunaan Doping*.
<https://journal.unimerz.com/index.php/piramida>
- Pramana STMIK STIKOM Bali Jl Raya Puputan No, D. (2022). *Perancangan Aplikasi Knowledge Sharing Dengan Konsep Gamification*.
- Puspa Janatin, R., & Dewi Kurnia, M. (2022). *Upaya Pengembangan Karakter pada Generasi Muda di Era Digital* (Vol. 1, Issue 2). Jurnal Bahasa.
- Qisty, S. N. (2021). Penerapan knowledge sharing dengan media Portal Binus di Bina Nusantara University. *Informatio*:

Journal of Library and Information Science, 1(2), 167.
<https://doi.org/10.24198/inf.v1i2.34055>

- Saputro, M., Ardiawan, Y., Fitriawan, D., Pendidikan, P., Pontianak, P., Ampera, J., & 88 Pontianak, N. (2015). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar (Studi Korelasi Pada Mahasiswa Pendidikan Matematika Ikip Pgri Pontianak). In *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains* (Vol. 4, Issue 2).
- Septiano, A. K., & Najicha, F. U. (2022). *Upaya Peningkatan Rasa Nasionalisme Dengan Pendidikan Kewarganegaraan Kepada Generasi Muda Di Era Perkembangan Teknologi*.
<http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/>
- Timur, B., Tengah, K., Cahyono, H. B., Herawati, J. M., & Jember, U. M. (2022). *Peran Komunikasi Kelompok Dalam Mengembangkan Prestasi Pemain Mobile Legend Di Komunitas MLBB*.
- Van Den Hooff, B., & Ridder, J. A. (2004). Knowledge sharing in context: The influence of organizational commitment, communication climate and CMC use on knowledge sharing. *Journal of Knowledge Management*, 8(6), 117–130. <https://doi.org/10.1108/13673270410567675>
- Van Den Hooff, B., & Ridder, J. A. (2004). Knowledge sharing in context: The influence of organizational commitment, communication climate and CMC use on knowledge

sharing. *Journal of Knowledge Management*, 8(6), 117–130. <https://doi.org/10.1108/13673270410567675>

Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). *Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends)*.

Mirasaputri, M., Widiya, C., Anjaningrum, D., Stie, D., & Abstrak, A. M. (2017). Meningkatkan Niat Berkunjung Pada Generasi Muda Melalui Citra Destinasi Dan Daya Tarik Kampung Wisata.

Analisis Perilaku Konsumtif Pemain Game Mobile Legends Bang Bang di. (2023).

Giandi, A. F., Funny Mustikasari E, R., Suprpto, H., Manajemen, J. I., Fakultas, K., & Komunikasi, I. (2012). Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online Dengan Menggunakan Game Online (Issue 1). <http://journals.unpad.ac.id>

Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, F. (2023). "Meraih Keunggulan Bidang Ilmu Sosial dan Politik STRATEGI KOMUNIKASI KELOMPOK ANTAR PEMAIN Game Online Player Unknown's Battleground Pada Kelompok Top Rachmawati 1. Prosiding Konferensi Nasional Sosial Politik (KONASPOL), 1.

Putu, L., Vilayanti, E., & Supriyadi, D. (2018). Hubungan Antara Rasa Komunitas Dan Komitmen Organisasi Dengan Kohesivitas Kelompok Pada Anggota Sekaa

Teruna-Teruni Di Badung. In *Jurnal Psikologi Udayana* (Vol. 5, Issue 1).

Septianawati, E., Aknuranda, I., & Hanggara, B. T. (2021). Evaluasi User Experience Gim Mobile Legends: Bang Bang menggunakan Design Thinking (Vol. 5, Issue 7). <http://j-ptiik.ub.ac.id>

Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends).

Kementerian PPN dan Bappenas. (2017). *Indeks Pembangunan Pemuda Indonesia 2017*.

White, S. N. & Ben. (2012). generasi muda 1. *Generasi Antara: Refl Eksi Tentang Studi Pemuda Indonesia, 1*.