

DAFTAR PUSTAKA

- ACE. (2023, Agustus 03). *Honor of Kings officially launches its global version on March 8th at 5:00 PM.* *PlayMods*. https://playmods.net/article/news/honor-of-kings?utm_source=chatgpt.com. diakses 22 Juni 2025.
- Agusyanto. (2007). *Jaringan Sosial dalam Organisasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Boissevain, J. (1968). *The Place of Non-Groups in the Social Sciences*. *Current Anthropology*, 9(5), 499-507. doi:10.1086/200974.
- Boissevain, Jeremy. *Friends of Friends: Networks, Manipulators and Coalitions*. Oxford: Basil Blackwell, 1974.
- Creswell, John. W. (2012). *Research design pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Yogyakarta: pustaka pelajar.
- D'Angelo, W. (2020). *Free Fire Becomes the Most Dowloaded Mobile Game of 2020*. VGChartz.
- D'Anastasio, C. (2020). *Valorant Is Cutthroat, Punishing, and Addictive as Hell*. WIRED. https://www.wired.com/story/riot-games-valorant-impressions/?utm_source=chatgpt.com. diakses 29 Juni 2025.
- Damsar, MA. (2002). *Sosiologi Ekonomi*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dzaky, M. B. (2024). *Fanatisme Fans Team RRQ Dan Fans Team Evos dalam Game Online Mobile Legends* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).
- Febriany, F. (2022). *Sejarah, Transformasi, Dan Konsekuensi Game Online*. *Jurnal Selasar KPI: Referensi Media Komunikasi dan Dakwah*, 2(1), 50-65.
- Fujiyama. (2024, Juni 27). *E-sport: Definisi, Perkembangan, Kesempatan Berkarir di Dunia E-sport*. Telkom University Surabaya. <https://surabaya.telkomuniversity.ac.id/e-sport-definisi-perkembangan-kesempatan-berkarir-di-dunia-e-sport/>. diakses tanggal 11 Juni 2025.
- Forsyth, K. (2024). *How to buil Community Culture*. Hall. <https://usehall.com/guides/how-to-build-community-culture>. Diakses 28 Januari 2025.
- Gayatri, I. (2020, Oktober 28). *RRQ Kingdom, Fanbase Esports yang Gencar Sebarkan Semangat Positif*. Detikinet. <https://inet.detik.com/games-news/d-5231906/rrq-kingdom-fanbase-esports-yang-gencar-sebarkan-semangat-positif>. diakses 19 November 2024.
- Gayatri, I. (2020, November 17). *Ini 5 Hal Seru yang Bisa Dilakukan di RRQ Kingdom*. Detikinet. https://inet.detik.com/games-news/d-5259169/ini-5-hal-seru-yang-bisa-dilakukan-di-rrq-kingdom#google_vignette. diakses 20 Juni 2025.
- Gayatri, I. (2020, Desember 11). *3 Syarat Ikut Komunitas Esports Ala RRQ*. Detikinet. https://inet.detik.com/games-news/d-5291193/3-syarat-ikut-komunitas-esports-ala-rrq-kingdom?utm_source=chatgpt.com. diakses 20 Juni 2025.
- Gooch, Betsy. (2008). *The Communication of Fan Culture: The Impact of New Media on Science Fiction and Fantasy Fandom* (Thesis Paper).
- Halpem, M. (2012). *The Digital Gamer an Anthropological Investigation of Online Gaming Communities*. Tesis.
- Huizinga, E. (1955). *The physiological and clinical importance of experimental work on the pigeon's labyrinth*. *The Journal of Laryngology & Otology*, 69(4), 260-268.
- Ikhsan, Y. (2022). *Sense of Virtual Community pada Komunitas Esports Indonesia: Studi Komunitas Discord Esports RRQ (Rex Regum Qeon)*. (Tesis Magister, Universitas Indonesia).
- Juandi. (2022, Januari 11). *RRQ unveil Filipino VALORANT roster*. VALO2ASIA. <https://valo2asia.com/rrq-unveil-filipino-valorant-roster/>. Diakses 11 Juni 2025.

- Juandi. (2024, October 02). RRQ launch academy team project for 2025. VALO2ASIA. <https://valo2asia.com/rrq-launch-academy-team-project-for-2025/>. diakses 03 Juli 2025.
- Kertajaya, Hermawan. 2008. *Arti Komunitas*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Khudzaifah, K., Kristiyanto, A., Aprilijanto, T., & Riyadi, S. (2023). Analisis E Sport Sebagai Cabang Olahraga Baru. *Prosiding Simposium Nasional Multidisiplin (SinaMu)*, 4, 416-423.
- Koentjaraningrat. (2007). *Sejarah Teori Antropologi I*. Jakarta: UI Press.
- Koentjaraningrat. (2015). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Lubis, K. F. R., & Wandebori, H. (2024). Analisis Strategi Bisnis Dalam Meningkatkan Viewers Engagement:(Studi Kasus Pada Evos E-Sport). *Jurnal Pajak dan Bisnis (Journal of Tax and Business)*, 5(1), 73-83.
- Mamana, S. E. B. (2024). Analysis of Fan Engagement and Community Building: A Case Study of MPL Indonesia Season 12. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 9062-9076.
- Michelle, A, B. (2021). *"The Power of Fandom: Unveiling the Strength of Fanbase"*. TRDIKA.
- Moleong. (2005). *Metode Penelitian Kualitatif. Qualitatif Research*
- PelajarSalamat, Santoso. (2009). *Dinamika Kelompok*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Prasastisiwi, A, H. (2024, Juli 08). *10 Negara dengan Penetrasi Game Tertinggi di Dunia, Indonesia Nomor 2*. GoodStats <https://goodstats.id/article/indonesia-peringkat-kedua-10-negara-dengan-penetrasi-game-tertinggi-di-dunia-UsRti>. diakses tanggal 30 Mei 2025.
- PUBG Corporation & Tencent Games. (2018). *PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile*. <https://www.pubgmobile.com>. diakses 28 Juni 2025.
- Purba, F. (2024, November 24). *Mengetahui Game PUBG MOBILE yang Ramai Dimainkan*. Radio Republik Indonesia. <https://www.rrt.co.id/hiburan/1138994/mengetahui-game-pubg-mobile-yang-ramai-dimainkan>. diakses tanggal 02 Juni 2025.
- Putri, A. M. R., & Kuswinarno, M. (2024). PENGEMBANGAN E-SPORT DI INDONESIA, PELUANG, TANTANGAN, DAN MASA DEPAN INDUSTRI: STUDI KASUS MOBILE LEGENDS PROFESIONAL LEAGUE (MPL). *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(10).
- Putri, D. (2021). Peran Komunitas Jatiwangi ART FACTORY Dalam Pelestarian Kebudayaan Lokal di Desa Jatisura Kecamatan Jatiwangi Kabupaten Majalengka. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 7-12.
- Roberts, J. M., Arth, M. J., & Bush, R. R. (1959). Games in culture. *American anthropologist*, 61(4), 597-605.
- Spradley, James P. 1979. *The Ethnographic Interview*. Belmont, California: Wadsworth Group.
- SUGITO, A. S. (2023). PENGARUH DAYA TARIK BRAND AMBASSADOR VIORENTINA SUSANTO TERHADAP BRAND AWARENESS TIM ONIC ESPORTS (Studi Eksplanatif *Kuantitatif Pada Followers Viorentina Susanto terhadap Brand Awareness ONIC Esports*) (Doctoral dissertation, Universitas Atma Jaya Yogyakarta)
- TEMPO. (2019, Maret 14). *Berdirinya Tim eSports RRQ, Berawal dari Hobi dan Komunitas*. Tempo.CO, Jakarta. <https://www.tempo.co/sains/berdirinya-tim-esports-rrq-berawal-dari-hobi-dan-komunitas-762552>. diakses tanggal 02 Juni 2025.
- Trisdianto, A., PS, C. W., Nastain, M., & Fariha, N. F. (2024). PENGARUH KUALITAS SIARAN MPL INDONESIA TERHADAP LOYALITAS PENONTON DI RRQ KINGDOM Yogyakarta. *Kohesi: Jurnal Sains dan Teknologi*, 2(2), 11-20.

- Uno, M. A. B. R. (2024). Dinamika Konsumsi Penggemar Tim Rex Regum Qeon Surabaya Ditinjau Melalui Masyarakat Konsumsi Jean Baudrillard. *Jurnal PUBLIQUE*, 5(1), 1-24.
- Widianto, M, H. (2019, Desember). *Nuansa Game MOBA*. BINUS UNIVERSITY. <https://binus.ac.id/bandung/2019/12/nuansa-game-moba/#:~:text=MOBA%20adalah%20singkatan%20dari%20Multiplayer,sangatlah%20penting%20dalam%20game%20ini>. diakses tanggal 21 September 2024.
- Wijaya, H. (2021). Pengaruh Game PUBG Mobile Terhadap Perilaku Remaja. *Jurnal Komunikasi dan Media*, Vol. 3(1), 45–53.
- Windiani, W., dan Rahmawati, F. N. 2016. “Menggunakan Metode Etnografi dalam Penelitian Sosial”, *DIMENSI-Journal of Sociology*, 9(2):87-92, <file:///Users/andiirmasaraswati/Downloads/3747-8979-1-SM.pdf>, diakses pada 17 november 2024.
- Zanden, James W Vander. 1990. *The Social Experience: an Introduction to Sociology, 2th edition*. USA: McGraw-Hill, Inc.