

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal

- Adnan, I., & Iskandar, D. (2021). Analisis Media Siber Pola Komunikasi Dan Budaya Komunikasi Pada Komunitas The Podcasters di Media Sosial Discord. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut, 2461–0836*, 678–686. www.journal.uniga.ac.id
- Alfian, F., & Sari, W. P. (2022). Pola Komunikasi Kelompok Virtual dalam Game PUBG Mobile (Studi Kasus Tim Redlineze E-Sport). *Jurnal Koneksi, 6*(1), 29–35.
- Almutazam, F. (2022). Pola Komunikasi Gamers dalam Game Online Mobile Legends pada Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah. *Jurnal Kinoma : Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran, 1*(2), 101–112.
- Arisandi, R. A. (2017). Pola Komunikasi Kelompok Game Online FPS (First Person Shooter) Point Blank. *Universitas Muhammadiyah Malang*. <http://eprints.umm.ac.id/id/eprint/35427>
- Atur, I. (2019). Pola Komunikasi E-Sport dalam Pembinaan Atlet. *Jurnal Ikon, XXIII*(1), 53–61.
- Dewantara, J. A., Efriani, & Afandi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Discord sebagai Media Pembelajaran Online. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan, 13*(1), 61–65. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/tip.v13i1>
- Evi Zahara. (2018). Peranan Komunikasi Organisasi Bagi Pimpinan Organisasi. *Jurnal Warta, 56*(April).
- Kurniawan, F. (2019). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jurnal Olahraga Prestasi (JORPRES), 15*(2), 61–66. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jorpres>
- Lukito, A. R., Utamidewi, W., Nayiroh, L. (2022). Pola Komunikasi Komunitas Game Online FORZA HORIZON 4 (Studi Etnografi

Virtual Mengenai Pola Komunikasi Dalam Grup Discord). *JURNAL HERITAGE*, 10(1), 17–26.

Maulana, A. (2019). Penggunaan Aplikasi Discord sebagai Media Komunikasi Internal Perusahaan Crowde. *Jurnal Ilmu Komunikasi Universitas Padjajaran*.

Pritama, A. D., Hellik Hremawan, & Cahyani, I. N. (2023). Implementasi Teknik Rotoscoping pada Video Profile Tim E-Sport AMIKOM E-Sport Arena (AEA). *Jurnal Teknoinfo*, 17(1), 74–89. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknoinfo/index%0Aiklim>

Putra, A. R. (2014). Pola Komunikasi Virtual di dalam Komunitas Online Game (Studi pada Komunitas Online Game Point Blank “Heyhole’sgo!”). *Open Library Telkom University*.

Raihan, J. P., & Putri, Y. R. (2018). Pola Komunikasi Group Discord PUBG.LINDO.FUN melalui Aplikasi Discord. *E-Proceeding of Management*, 5(3), 4161–4169.

Rakhmawan, A., Juansah, D. E., Nulhakim, L., Biru, L. T., Rohimah, R. B., Suryani, D. I., Vitasari, M., & Resti, V. D. A. (2020). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Discord dalam Pembelajaran Daring di Era Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 3(1), 55–59.

Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28–38.

Trianto, Y. (2018). Pola Komunikasi Virtual dalam Percakapan Tim Game Online Counter Strike. *Jurnal Spektrum Komunikasi*, 6(1), 12–18.

Usman Basir, R., & Naryoso, A. (2022). Komunikasi untuk Pemeliharaan Hubungan Pertemanan antara “Gamers Online.” *Interaksi Online*, 10(2), 14–26. <https://www.fisip.undip.ac.id>

Yulannugroho, C. H. (2023). Kepuasan Remaja Menggunakan Aplikasi Discord (Studi Deskriptif Kuantitatif Kepuasan Remaja Menggunakan

Aplikasi Discord di Surabaya). *Commercium*, 06(02), 20–28.

Zellatifanny, C. M., & Mudjiyanto, B. (2018). Tipe Penelitian Deskriptif dalam Ilmu Komunikasi. *Jurnal Diakom*, 1(2), 83–90.

Buku

Arikunto, S. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Pustaka Pelajar.

Dr. Irene Silviani. (2020). *Komunikasi Organisasi*. PT. Scorpindo Media Pustaka.

Esterberg, K. G. (2002). *Qualitative Methods in Social Research*. Mc. Graw Hill.

Haryani, S. (2001). *Komunikasi Bisnis* (H. Subanar (ed.)). UPP AMP YKPN.

Haryono, C. G. (2020). *Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi*. CV Jejak (Jejak Publisher).

Moleong, L. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.

Muhammad, A. (2014). *Komunikasi Organisasi*. Pustaka Bani Quraisy & Fiskontak

Mukhtar. (2013). *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Referensi (GP Press Group).

Murniarti, E. (2019). *Organisasi Formal, Aliran Komunikasi Formal dalam Organisasi, Organisasi Informal, dan Peran Komunikasi Informal*. Universitas Kristen Indonesia.

Nazir, M. (2014). *Metode Penelitian* (9th ed.). Ghalia Indonesia.

Robbins, S. P. (2022). *Organizational Behavior* (18th ed.). Pearson Education.

Ruliana, P. (2014). *Komunikasi Organisasi : Teori dan Studi Kasus*. Rajawali Pers.

Ruslan, R. (2007). *Manajemen Public Realtions & Media Komunikasi*:

Konsepsi dan Aplikasi. PT Raja Grafindo Persada.

Sarosa, S. (2017). *Penelitian Kualitatif Dasar-Dasar* (B. Sarwiji (ed.); 1st ed.). Indeks.

Silverman, D. (2011). *Interpreting Qualitative Data: A Guide to the Principles of Qualitative Research* (4th ed.). SAGE Publications Asia-Pacific Pte Ltd.

Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Issue March). PT. Remaja Rosdakarya. <https://scholar.google.com/citations?user=OB3eJYAAAAJ&hl=en>

Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kualitatif: Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Research and Development (R&D)* (1st ed.). Bumi Aksara.

Website

Asfar, Y. (2023). *Mendominasi, Comeback Sukses Juara Point Blank National Championship 2022*. HYBRID.CO.ID. <https://hybrid.co.id/post/comeback-juara-pbnc-2022>
Diakses pada tanggal 24 Maret 2023.

Basitullah. (2019). *Point Blank Rayakan 10 Tahun, Banyak Kompetisi & Inovasi!* EsportsID. <https://esports.id/pointblank/news/2019/07/4b21cf96d4cf612f239a6c322b10c8fe/point-blank-rayakan-10-tahun-banyak-kompetisi--inovasi>
Diakses pada tanggal 24 Maret 2023.

Cap. (2022). *How We're Building The Future Of Discord*. Discord. <https://discord.com/blog/building-the-future-of-discord>
Diakses pada tanggal 29 Maret 2023.

Darmawan, A. P. (2022). *Apa Saja Pola Komunikasi Organisasi?* KOMPAS.Com. <https://www.kompas.com/skola/read/2022/05/12/190000869/apa-saja->

pola-komunikasi-organisasi-?page=all

Diakses pada tanggal 29 Maret 2023.

Eraspac. (2022). *5 Aplikasi Voice Chat untuk Bikin Aktivitas Gaming Seru*.

Eraspac.

<https://eraspace.com/artikel/post/5-aplikasi-voice-chat-untuk-bikin-aktivitas-gaming-seru>

Diakses pada tanggal 24 Maret 2023.

Mahardika, K. (2023). *Dampak Positif Game Online bagi Anak dan Remaja*.

Kompasiana.

<https://www.kompasiana.com/kharismamahardika9544/63c7cc2908a8b538d6760644/dampak-positif-game-online-bagi-anak-dan-remaja>

Diakses pada tanggal 29 Maret 2023.

Rizaty, M. A. (2023). *Pengguna Internet di Indonesia Sentuh 212 Juta pada 2023*. DataIndonesia.Id.

<https://dataindonesia.id/internet/detail/pengguna-internet-di-indonesia-sentuh-212-juta-pada-2023>

Diakses pada tanggal 24 Maret 2023.

Zepetto. (2015). *Sejarah Point Blank*. Zepetto Interactive Indonesia.

<https://www.pointblank.id/news/list>

Diakses pada tanggal 24 Maret 2023.