

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Andana, A. S. (2018). Interaksi Sosial Dalam Virtual Community: Studi Deskriptif Kualitatif Pada Pemain Game Online Clash of Clans (COC). (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2018).
- Arikunto, Suharsimi.(1998). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Bayu, Indra Pratama. (2017). Etnografi Dunia Maya Internet. Malang: UB Press
- Bungin, Burhan. 2011. Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, Dan Diskursus Teknologi Komunikasi Di Masyarakat. Jakarta (ID): Kencana.
- Effendy, O. U. (2008). Dinamika komunikasi, cetakan ketujuh. Bandung (ID): PT. Remaja Rosdakarya.
- Eriyanto. (2021). Metode Netnografi : Pendekatan Kualitatif Dalam Memahami Budaya Pengguna Media Sosial. Bandung (ID): PT. Remaja Rosdakarya.
- Kozinets, R.V. (2010). Netnography: Doing Ethnographic Research Online. London: Sage Publication
- Kuswarno, E. (2011). Etnografi Komunikasi: Suatu pengantar dan contoh penelitiannya. Bandung: Widya Padjadjaran.
- Moleong, Lexy J. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja RosdaKarya, 2008
- Nasrullah, Rulli. (2013). Cyber Media. Yogyakarta: Idea Sejahtera.

- Nasrullah, R. (2016). Teori dan riset media siber (cybermedia). Kencana.
- Oktaviani, N. (2018). Belajar Online Melalui Aktivitas Pengembangan Wirausaha Kuliner Berbasis Komunitas Online (Studi Pada Komunitas Online “LE” Media Sosial Facebook) (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Patton, M. Q. (1990). Qualitative evaluation and research methods. SAGE Publications, inc.
- Priowidodo, G. (2022). Monograf Netnografi Komunikasi: Aplikasi pada Tiga Riset Lapangan. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Robshields. (2011). Virtual: Sebuah Pengantar Komprehensif. Yogyakarta: Jalasutra
- Rusmana, N. (2009b). Permainan (play & games): permainan untuk para pendidik, pembimbing, pelatih dan widyaiswara . Bandung: Rizqi Press.
- Yonatan Trianto. (n.d.). Pola komunikasi virtual dalam percakapan tim game online counter strike : global offensive dalam menyusun strategi permainan (Skripsi). Surabaya: Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Almamater Wartawan

## Jurnal

- Andrew, Y. T., Eunike, V. M., Felicia, T. M., & Situmorang, A. V. (2022, July).
- Bakry, U. S. (2017). Pemanfaatan Metode Etnografi dan Netnografi Dalam Penelitian Hubungan Internasional. *Global Strategis*, 11(1), 15-26.
- Boekhorst, J. (2015). The role of authentic leadership in fostering workplace inclusion: A social information processing perspective. *Human Resource Management*, 54(2), 241-264.
- Hubungan Kecenderungan Adiksi Bermain Game Online dengan Perilaku Agresi pada Mahasiswa selama Masa Pandemi. *In Seminar Nasional Psikologi UM* (pp. 29-37).
- Giandi, A. F., Mustikasari, R. F., Suprpto, H. (2012). Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online Dengan Menggunakan Game Online. *ejurnal mahasiswa padjajaran*, 1(1): 1-39
- Megasari, N. K. D. A., Purnawan, N. L. R., Pradipta, A. D. (2015). Pola Komunikasi Komunitas Vespa Dalam Mempertahankan Solidaritas Kelompok (Studi pada KUTU Vespa Region Bali).
- Neys, J., Jansz, J., & Tan, E. (2014). Exploring persistence in gaming: The role of self-determination and social identity. *Computers in Human Behavior*, 37, 196-209.
- Raihan, J. P., & Putri, Y. R. (2018). Pola Komunikasi Group Discord PUBG. INDO. FUN Melalui Aplikasi Discord. *eProceedings of Management*, 5(3).
- Ridho, M. R., Muhaimin, M., & Harjono, H. S. (2021). PENGARUH APLIKASI DISCORD DALAM PEMBELAJARAN DARING

TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATAKULIAH KOMPUNER. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 14(1), 22-35.

Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).

Sutanto, S. M. (2019). Fetishism Towards The Visual Appearance Of The Character's Avatar In The Online Mobile Game Of Ragnarok: Eternal Love. *Visual Communication Design Journal*, 4(1): 1-14

Suherman, M. M. (2016). Efektivitas Strategi Permainan dalam Mengembangkan Self-Control Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16(2), 194-201.

Trianto, Y. (2018). Virtual Communication Patterns in Conversation Online Counter Strike Game Teams. *Jurnal Spektrum Komunikasi*, 6(1), 12-18.

Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends). *Jurnal Koneksi*, 3(1), 261-267.

Yasya, W. (2021). Digitalisasi Hijrah: Analisis Netnografi Komunitas NgeSLOW.

Zpalanzani, A., & Piliang, Y. A. (2010). Simulacra Dalam Industri Hiburan Visual; Studi Kasus Ragnarok Online. *Wimba, Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia*, 2(1): 19-31