DAFTAR PUSTAKA

Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (P. Rapanna, Ed.). Makasar: Syakir Media Press.

Abidin, Z., Hudaya, A., & Anjani, D. (2020). Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi Covid-19.

Achmad, Z. A., & Ida, R. (2018). Etnografi Virtual sebagai Teknik Pengumpulan Data dan Metode Penelitian. *The Journal of Society & Media 2*, 130.

Akbar, R. F. (2016). Strategi Komunikasi Media Sosial dalam Program One Day One Juz. *UIN Syarif Hidayatullah*. Diambil dari https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/32342/1/REZA%20FAHLEVI%20AKBAR.PDF

Astuti, Y. D. (2015). Dari Simulasi Realitas Sosial hingga Hiper-Realitas Visual: Tinjauan Komunikasi Virtual Melalui Sosial Media di Cyberspace. *Profetik: Jurnal Komunikasi*, 15–17.

BINUS. (2022, Desember 16). Komunikasi di Era Digitalisasi. Diambil 7 Oktober 2024, dari BINUS University website: https://communication.binus.ac.id/2022/12/17/komunikasi-di-era-digital/#:~:text=Komunikasi%20sudah%20melewati%20banyak%20era%20dan%20keragaman,%20dari%20era

Discord. (2017, Oktober 5). About Discord: Our Mission and Values. Diambil 5 Oktober 2024, dari Discord website: https://discord.com/company

EF Blog. (2021, Agustus 31). Apa Kamu Geek? Ini Pengertian dan Asal Mulanya. Diambil 25 Oktober 2024, dari EFBlog website: https://www.ef.co.id/englishfirst/kids/blog/apa-kamu-geek-ini-pengertian-dan-asal-mulanya/

Efendi, E., Ayubi, M., & Aulia, N. (2023). Model-Model Komunikasi Linear. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, *5*.

Eriyanto. (2021). *Analisis Jaringan Media Sosial: Dasar-dasar dan Aplikasi Metode Jaringan Sosial untuk Membedah Percakapan di Media Sosial*. Jakarta: Prenada Media Group.

Habibah, A. F., & Irwansyah, I. (2021). Era Masyarakat Informasi sebagai Dampak Media Baru. *Jurnal Teknologi dan Sistem Bisnis*, 350–363.

Haro, A., & Saktisyahputra. (2024). *Buku Ajar Komunikasi Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Heryana, A. (2018). Informan dan Pemilihan Informan dalam Penelitian Kualitatif. *ResearchGate*, 1–14.

Janah, S. N. (2022). *Dampak Penyalahgunaan Media Sosial Terhadap Moral Anak Di Dusun Bogo Bulu Semen Kediri Jawa Timur* (IAIN Kediri). IAIN Kediri, Kediri. Diambil dari https://etheses.iainkediri.ac.id/5230/

Mardika, M. R. (2015). Komunikasi Transaksional Komunitas Hijabers Lampung dalam Pembentukan Identitas Kelompok Anggota. *Digital Repository UNILA*.

Najib, M. A. (2019). *Komunikasi Verbal dan Nonverbal Dalam Menarik Minat Beli Konsumen (Studi Kasus CV. Putra Perkasa Kudus)* (IAIN Kudus). IAIN Kudus, Kudus. Diambil dari http://repository.iainkudus.ac.id/3136/

Nasrullah, R. (2020). *Etnografi Virtual: Riset Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi di Internet*. Bandung: Simbiosa Rekatama Media.

Oktaviana, M., Achmad, Z. A., Arviani, H., & Kusnarto, K. (2021). Budaya komunikasi virtual di Twitter dan Tiktok: Perluasan makna kata estetik. *Satwika : Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial*, *5*(2), 173–186. https://doi.org/10.22219/satwika.v5i2.17560

Passlick, F. (2013). Being Geek-An Attempt at Building A Theory of Geekism. *University of Twente*.

Permassanty, T. D., & Muntiani, M. (2018). Strategi Komunikasi Komunitas Virtual dalam Mempromosikan Tangerang Melalui Media Sosial. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, *21*(2), 173–186. https://doi.org/10.20422/jpk.v21i2.523

Pratama, A. (2016, Juli 1). Apa itu Geek Tech? Diambil 25 Oktober 2024, dari Blogspot.com website: https://angga-tama.blogspot.com/2016/07/apa-itu-geek-tech.html

Purnawita, D. (2015). *Perilaku Komunikasi Remaja dalam Display Picture Blackberry Messenger (Studi pada Karang Taruna Sidorejo, Krian, Sidoarjo)*

(UIN Sunan Ampel Surabaya). UIN Sunan Ampel Surabaya, Surabaya. Diambil dari http://digilib.uinsa.ac.id/3802/

Putra, D. Y., & Achmad, Z. A. (2022). Interaksi Sosial Virtual dalam Permainan Among Us Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, *12*(2). Diambil dari http://jurnalfdk.uinsby.ac.id/index.php/JIK

Putri, F. A. (2020). Budaya Komunikasi Virtual Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Pembelajaran Daring di UIN Walisongo Semarang). *Jurnal Komunika Islamika: Jurnal Ilmu Komunikasi dan Kajian Islam*, *7*(2), 2020. Diambil dari https://covid19.go.id/p/berita/pasien-sembuh-covid-19-semakin-bertambah-menjadi-546884-orang,

Rahayu, P. P., & Sukendro, G. G. (2023). *Gregorius Genep Sukendro: Komunikasi Virtual pada Komunitas Growth Space di Media Sosial Discord 66*.

Ramadhan, K. B. W. (2022). *Analisis Pemanfaatan Grup Line OpenChat Ilmu Komunikasi Ilmu Komunikasi (Studi pada Grup Line OpenChat Ilmu Komunikasi)* (Universitas Nasional). Universitas Nasional, Jakarta. Diambil dari http://repository.unas.ac.id/6102/

Ratna, S., & Watini, S. (2022). Implementasi Model Asyik dalam Pembelajaran Mengenal Konsep Warna pada Anak Usia Dini. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 1737–1746.

Ratnaningtyas, E. M., Ramli, & Syafruddin. (2023). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. Diambil dari https://www.researchgate.net/publication/370561417

Salmaa. (2023, Maret 30). Desain Penelitian: Pengertian, Jenis, dan Contoh. Diambil 11 Oktober 2024, dari Penerbit Deepublish website: https://penerbitdeepublish.com/desain-penelitian/#:~:text=Umar%20(2007),jawaban%20atas%20pertanyaan%2Dpertanyaan%20riset.

Sari, A. C. (2018). *Komunikasi dan Media Sosial*. Diambil dari https://www.researchgate.net/publication/329998890

Septiawan, A. R. (2015). Strategi Komunikasi Pemasaran Buku dalam Meningkatkan Penjualan Melalui Media Sosial Instagram (Studi Deskriptif

Pada Founder@Tausiyahku_). *UIN Sunan Kalijaga*. Diambil dari https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/16770/

Singh, P. (2023, Mei 8). How Joining a Tech Community Can Help Grow Your Career. Diambil 25 Oktober 2024, dari FreeCodeCamp website: https://www.google.com/search?q=komunitas+teknologi+adalah&sca_esv=e70c19ab269e1f71&hl=id&sxsrf=ADLYWILj_7n0aiiRyP_qfMvKBeiincHcDQ%3A1729853712957&ei=EHkbZ9WMOqHSjuMPwtj10QY&ved=0ahUKEwjV1Mugr6mJAxUhqWMGHUJsPWoQ4dUDCA8&uact=5&oq=komunitas+teknologi+adalah&gs_lp=Egxnd3Mtd2l6LXNlcnAiGmtvbXVuaXRhcyB0ZWtub2xvZ2kgYWRhbGFoMgsQABiABBiwAxiiBDILEAAYgAQYsAMYogQyCxAAGIAEGLADGKIESOsCUGBYYHABeACQAQCYATugATuqAQExuAEDyAEA-AEBmAICoAJAmAMA4gMFEgExIECIBgGQBgOSBwEyoAfSAg&sclient=gws-wiz-serp

Taufiqoh, U. (2017). *Komunikasi virtual pada komunitas Women Online Shop Community Surabaya (WOSCA) di Surabaya* (UIN Sunan Ampel Surabaya). UIN Sunan Ampel Surabaya, Surabaya. Diambil dari http://digilib.uinsa.ac.id/16427/53/Bab%202.pdf

Tumewu, M. C. I. S., & Kurniasari, N. (2022). *Motif dan Kepuasan Komunitas Acid pada Media Sosial Discord sebagai Sarana Pemenuhan Kebutuhan Informasi*. *5*(1), 25.

Universitas Pelita Harapan. (2024). Media Pembawa Perubahan : Tinjauan atas Teori Ekologi Media. *Lectura: Jurnal Ilmu Komunikasi*, *1*, 1–10.

Virginia, A. (2017). Pergeseran Budaya Komunikasi pada Era Media Baru: Studi Kasus Penggunaan Facebook oleh Digital Natives. *Jurnal Komunikasi Indonesia*, *1*(2). https://doi.org/10.7454/jki.v1i2.7822

Watie, E. D. S. (2011). *Komunikasi dan Media Sosial (Communications and Social Media)*. Semarang. Diambil dari http://id.wikipedia.org/wiki/Media_sos

Widyaningrum, A. Y. (2021). Kajian Tentang Komunitas Virtual: Kesempatan dan Tantangan Kajian di Bidang Ilmu Komunikasi . *Komunikatif: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 141–152.

Zandro, A. (2023). Diskursus Homo Digitalis dalam Tinjauan Dimensi Material dan Substansial Kebudayaan. *Perspektif, Jurnal Agama dan Kebudayaan*, 109–126.