

DAFTAR PUSTAKA

- Alfansyur, A., & Mariyani. (2020). Seni Mengelola Data: Penerapan Triangulasi Teknik, Sumber Dan Data Waktu Pada Penelitian Pendidikan Sosial. *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(2), 146–150.
- Annur, C. M. (2023, May 31). *Terus Bertambah, Jumlah Pengguna Youtube di Dunia Capai 2,68 Miliar Orang per Kuartal I-2023*. [Https://Databoks.Katadata.Co.Id/](https://Databoks.Katadata.Co.Id/).
- Arifah, F. H., & Candrasari, Y. (2022). Pola Komunikasi Virtual Dalam Komunitas Games Online (Studi Netnografi Pada Komunitas Facebook Genshin Impact Indonesia Official). *JUITIK: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Komunikasi*, 2(2).
- Bensa, C. P. (2015). Tipologi Komunikasi Virtual: Studi Kasus Pada Facebook Parenting Indonesia. *Ultimacomm: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(1).
- Bredikhina, L. (2021). *Virtual Theatrics and the Ideal VTuber Bishōjo. Replaying Japan*, 21–32.
- Carr, C. T. (2021). *Computer-Mediated Communication: A Theoretical and Practical Introduction to Online Human* (N. Mandziuk, Ed.). *Library of Congress Cataloging-in-Publication Data*.
- Eriyanto. (2021). *Metode Netnografi (Vol. 1)*. PT Remaja Rosdakarya.
- Junep, A. R., & Frenky. (2017). Analisis Komunikasi Virtual Pada Kelompok Gamers DOTA 2. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 3(1), 1–16.
- Kozinets, R. V. (2002). *The Field Behind the Screen: Using Netnography for Marketing Research in Online Communications*. *Journal of Marketing Research*, XXXIX, 61–72.

- Mahendra, R., Perssela, R. P., & Rahmadiani, W. (2022). Pemanfaatan Media Sosial untuk Efektivitas Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (JIMAKUKERTA)*, 2.
- Muhammad, R., & Manalu, R. (2017). Analisis Pemanfaatan Virtual Community Sebagai Media Komunikasi Kelompok Melalui Sosial Media. *Interaksi Online*, 5(4), 1–11.
- Novianti, E. (2021). *Teori Komunikasi Umum dan Aplikasinya*. Penerbit Andi.
- Nurdin, A. (2014). *Komunikasi Kelompok dan Organisasi* (1st ed., Vol. 1). UIN Sunan Ampel Press.
- Priowidodo, G. (2020). *Monograf Netnografi Komunikasi: Aplikasi Pada Tiga Riset Lapangan* (P. Vita, Ed.; 1st ed.). PT Rajagrafindo Persada.
- Ren, Y., Kraut, R., & Kiesler, S. (2007). *Applying common identity and bond theory to design of online communities*. *Organization Studies*, 28(3), 377–408. <https://doi.org/10.1177/0170840607076007>
- Rohimah, A., Sugihartati, R., Isnaini, S., & Hakim, L. (2021). Komunikasi Virtual: Budaya Partisipasi Foodgram Muslim. *JK Jurnal Komunikasi*, 13(2), 163–183.
- Sassenberg, K. (2002). *Common Bond and Common Identity Groups on the Internet: Attachment and Normative Behavior in On-Topic and Off-Topic Chats*. *Group Dynamics: Theory, Research, and Practice*, 6(1), 27–37.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Penerbit Alfabeta.
- Taber, L., Baltaxe-Admony, L. B., & Weatherwax, K. (2019, December 26). *What Makes A Live Stream Companion? Animation, Beats, and Parasocial Relationship*. *Interactions*.
- Triantoro, D. A. (2019). Konflik Sosial dalam Komunitas Virtual di Kalangan Remaja. *Jurnal Komunikasi*, 13, 135–150.

Widodo, A. O., Septiadi, F., & Rahkmawati, N. A. (2023). Analisis Tren Konten Pada Viewer Indonesia Menggunakan *Latent Dirichlet Allocation*. *JIRE (Jurnal Informatika & Rekayasa Elektronik)*, 6(1).

Widyaningrum, A. Y. (2021). Kajian Tentang Komunitas Virtual: Kesempatan dan Tantangan Kajian di Bidang Ilmu Komunikasi. *Komunikatif: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 10(2), 141–152.

Yanti, L. P. F., Suandi, I. N., & Sudiana, I. N. (2021). Analisis Kesantunan Berbahasa Warganet Pada Kolom Komentar Berita di Media Sosial Facebook. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 10(1).

