

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Anwar, K., & Taufik. (2016). *Hubungan Antara Konsep Diri dengan Interaksi Sosial pada Perawat di Rumah Sakit Islam Surakarta*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Aulia, N. I., & Handayani, H. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Silogisme*, 3(3), 116-120.
- Baihabi, A. P. (2018). *Iklan Layanan Masyarakat tentang Proses Produksi Garam Krosok Berbasis Media Sosial untuk Menginformasikan Masyarakat*. Surabaya: Universitas Dinamika.
- Bayan, D. U. (2022, Juli 2). (F. H. Arifah, Interviewer)
- Berger, C. R., Roloff, M. E., & Roskos-Ewoldsen, D. R. (2011). *The Handbook of Communication Science*. USA: Wadsworth.
- Boekhorst, J. (2015). The role of authentic leadership in fostering workplace inclusion: A social information processing perspective. *Human Resource Management*, 54(2), 241-264.
- Braithwaite, D., & Schrodt, P. (2015). *Engaging Theories in Interpersonal Communication: Multiple Perspectives*. California: SAGE Publications.
- Creswell, J. (2014). *Research design: qualitative, quantitative, and mixed method*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Darmawan, B. (2018). *Relasi Kuasa dalam Game Online DotA 2 (Studi Etnografi Virtual tentang Dinamika Otoritas Kekuasaan di dalam Proses Komunikasi Komunitas Virtual Game Online DotA 2 Server South East Asia)*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi dan Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia.
- Fajriansyah, R. (2022, Juli 2). (F. H. Arifah, Interviewer)

- Farhana, M., & Swietlicki, D. (2020). Digitalization as a Game-Changer: A Study on Swedish Video Game Industry. *2nd Linnaeus Student Conference on Information Technology* (pp. 1-13). Vaxjo: Linnaeus University.
- Gunawan, I. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanafi, M. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Facebook Terhadap Motivasi Belajar Siswa FISIP Universitas Riau. *JOM FISIP*, 3(2), 3.
- Hasanah, N. (2016). *Komunikasi Virtual (Kajian Fenomena Hallyu Wave Terhadap Gaya Hidup Remaja di Purwokerto)*. Purowkerto: IAIN Purwokerto.
- Hine, C. (2011). *Virtual Ethnography*. London: SAGE Publications.
- Ida, R. (2018). Etnografi virtual sebagai teknik pengumpulan data dan metode penelitian. *The Journal of Society and Media*, 2(2), 130-145.
- Kozinets, R. V. (2019). *Netnography: The essential guide to qualitative social media research*. London: SAGE Publications.
- Littlejohn, S., & Foss, K. (2009). *Encyclopedia of communication theory*. USA: SAGE Publications.
- McQuail, D. (2011). *McQuail Mass Communication Theory*. Singapore: Sage.
- miHoYo. (2020, September 28). *About Game*. Retrieved from Genshin Impact: <https://genshin.mihoyo.com/m/en/game>
- Nasrullah, R. (2014). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Nasrullah, R. (2014). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Penerbit Kencana Prenadamedia Group.
- 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.
- Ningrum, U. N. (2017). Pengaruh Tautan Berita pada Facebook Terhadap Minat Membaca Beritanya. *Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung*, 3.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode penelitian kualitatif*. Solo: Cakra Books.

- Oktaviani, N. (2018). Belajar Online Melalui Aktivitas Pengembangan Wirausaha Kuliner Berbasis Komunitas Online (Studi pada Komunitas Online "LE" Media Sosial Facebook). *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Permata, S. (2013). Pola Komunikasi Jarak Jauh Antara Orang Tua Dengan Anak. *ACTA Diurna Komunikasi*, 2(1).
- Pranata, D. A. (2022, Juni 29). (F. H. Arifah, Interviewer)
- Pujileksono, S. (2015). *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Malang: Kelompok Intrans Publishing.
- Putri, D. (2016). The Virtual Community: Interaktivitas pada Komunikasi Peer-to-Peer di Balik Jaringan Protokol Berbagi Berkas BitTorrent. *Journal of The London School of Public Relations*, 59-71.
- Sarwono, S. W., & Meinarno, E. A. (2009). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Suratnoaji, C., Nurhadi, & Candrasari, Y. (2019). *Metode Analisis Media Sosial Berbasis Big Data*. Purwokerto: Sasanti Institute.
- Thurlow, C., Lengel, L., & Tomic, A. (2004). *Computer Mediated Communication*. UK: SAGE Publications.
- Trianto, Y. (2018). *Pola Komunikasi Virtual dalam Percakapan Tim Game Online Counter Strike: Global Offensive dalam Menyusun Strategi Permainan*. Surabaya: Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Almamater Wartawan.
- Utama, D. Y. (2022, Juli 02). (F. H. Arifah, Interviewer)
- Wallther, J., Heide, B., Ramirez Jr, A., Burgoon, J., & Pena, J. (2015). Interpersonal and hyperpersonal dimensions of computer-mediated communication. *The handbook of the psychology of communication technology*, 1-22.
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends). *Jurnal Koneksi*, 3(1), 261-267.
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019, Juli). Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends). *Jurnal Koneksi*, 3(1), 261-267.