

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Z. A., & Ida, R. (2018). ETNOGRAFI VIRTUAL SEBAGAI TEKNIK PENGUMPULAN DATA DAN METODE PENELITIAN. *The Journal of Society & Media*, 2(2), 130–145. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jsm/index>.
- Agung Satria Respati, Y., & Dwi Waluyanto, H. (2021). *LEAP COMMUNITY ENGAGEMENT PEMBERDAYAAN KOMUNITAS GAMBAR MELALUI KEGIATAN PAMERAN KARYA ONLINE BERBASIS EKONOMI KREATIF*.
- Ahdiyati, M. A., & Irwansyah, D. (2018a). ANALISIS KETERLIBATAN KOMUNITAS DALAM INDUSTRI PERMAINAN DARING DI INDONESIA. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(2), 105–115.
- Ahdiyati, M. A., & Irwansyah, D. (2018b). ANALISIS KETERLIBATAN KOMUNITAS DALAM INDUSTRI PERMAINAN DARING DI INDONESIA. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(2), 105–115.
- Al Fayyad, M., & Sumanti, S. T. (2023). POLA KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM PENGGUNAAN E-SPORT GAMES (STUDI KASUS : MOBILE LEGENDS DI KALANGAN MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UIN SUMATERA UTARA). *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 4(3), 1146–1153.
- Anggraeni, N. (2017). *KOMUNIKASI VIRTUAL PENGGUNA GAME ONLINE "TOWNSHIP"*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Arifah, H. A. (2022). *POLA KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM KOMUNITAS GAMES ONLINE (STUDI NETNOGRAFI PADA KOMUNITAS FACEBOOK GENSHIN IMPACT INDONESIA OFFICIAL)*. UPN "Veteran" Jawa Timur.
- Djamarah, B. S. (2004). *Pola Komunikasi Orang Tua & Anak Dalam Keluarga*. PT Reneka Cipta.
- Effendy, O. U. (2008). *Dinamika Komunikasi*. Remaja Rosdakarya.
- Hine, C. (2001). *Virtual Ethnography*. SAGE Publications.
- Hsu, M.-H., Ju, T. L., Yen, C.-H., & Chang, C.-M. (2007). Knowledge sharing behavior in virtual communities: The relationship between trust, self-efficacy, and outcome expectations. *International Journal of Human-Computer Studies*, 65(2), 153–169. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2006.09.003>
- Indriyani, M., Bambang, A. A., & Hapsari, D. T. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Online Tirto.id Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Berita Livi Zheng. *KOMUNIKA: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(1), 12–18. <https://doi.org/10.22236/komunika.v8i1.5714>
- Iskandar Fikrisya, & Irawati Indira. (2023). Penelitian Etnografi Virtual dalam Mengkaji Fenomena Masyarakat Informasi di Media Sosial: Tinjauan Literatur Sistematis. *ANUVA*, 7(4), 679–696.

- Kamarusdiana, K. (2019). Studi Etnografi Dalam Kerangka Masyarakat Dan Budaya. *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, 6(2), 113–128. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v6i2.10975>
- Kustiawan, W., Ja'far, Siregar, A. A., Purba, A. M., & Muhammad, M. (2022). MANAJEMEN MEDIA ONLINE. *JUITIK: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Komunikasi*, 2(2), 13–17.
- Kusumasondjaja, S. (2016). IDENTITAS SOSIAL, NORMA KELOMPOK, KEPERCAYAAN DAN ONLINE HELPING BEHAVIOR PADA KOMUNITAS SOSIAL BERBASIS FACEBOOK. *MIX: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 6(2), 296–312.
- Lukito Rahmat, A., Utamidewi, W., & Nayiroh, L. (2019). POLA KOMUNIKASI KOMUNITAS GAME ONLINE FORZA HORIZON 4 (Studi Etnografi Virtual Mengenai Pola Komunikasi Dalam Grup Discord). *Jurnal Heritage*, 10(1), 16–26. <https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/HERITAGE>
- Meinel, C., & Sack, H. (2019). *Digital Communication: Communication, Multimedia, Security*. Springer.
- Moleong, L. J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2017). *Ilmu Komunikasi: suatu pengantar*. Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah, R. (2014). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Kencana Prenada Media Group.
- Nasrullah, R. (2022). *Etnografi Virtual Riset Komunikasi, Budaya, Dan Sosioteknologi Di Internet*. Simbiosis Rekatama Media.
- Ngalimun. (2018). *Komunikasi Interpersonal*. Pustaka Pelajar.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Cakra Books.
- Nurhaliza, W. O., & Fauziah, N. (2020). Komunikasi Kelompok dalam Virtual Community. *KOMUNIDA: Media Komunikasi dan Dakwah*, 10(1), 18–38.
- Rollings, A., & Adams, E. (2007). *Game Design and Development*. New Reader Publishing.
- Samuel, H. (2010). *Cerdas dengan Game*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sari, W. P. (2017). KONSTRUKSI IDENTITAS PADA KOMUNITAS GAME TOUCH ONLINE (STUDI ANGGOTA KOMUNITAS GUILD DEADLINE). *Scriptura*, 7(1). <https://doi.org/10.9744/scriptura.7.1.1-6>
- Sitakar, B., Rozi, Y. F., & Lestari, D. (2023). Pemanfaatan Virtual Community Sebagai Media Komunikasi E-Bussines. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(6), 441–446. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8127856>
- Soehartono, A. (2016). Perilaku Pecandu Game Online Pada Remaja Studi di Kelurahan Tanjung Hulu Kecamatan Pontianak Timur. *Sociologique*, 4(3), 1–17.

- Stefanus, I., & Sari, W. P. (2020). Komunikasi Verbal dan Nonverbal dalam Game Online League of Legends. *Koneksi*, 4(2), 331–337.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif Untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif*. Alfabeta.
- Werner J, S., & Tankard, J. J. W. (2001). *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode dan Terapan di Dalam Media Massa*. Kencana Prenada Media Group.
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). *Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends)*. 3, 261–267.
- Yosua, O. :, Rompas, F., Zakarias, J. D., & Kawung, E. J. R. (2023). *Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi*.
- Yourlanda Veronica, & Cindoswari Rara Ageng. (2023). Analisis Komunikasi Virtual Gamers Mobile Legend Pada Siswa/i SMAN 21 Kota Batam. *Jurnal Communicology*, 11(1). <http://journal.unj.ac.id/>