

DAFTAR PUSTAKA

- A. Shimp Terence. 2003. Periklanan Promosi. Jakarta : Penerbit Erlangga. Hal 4.
- Achmad, Zainal Abidin dan Rachma Ida. 2018. Etnografi Virtual sebagai Teknik Pengumpulan Data dan Metode Penelitian. *The Journal of Society & Media*. Vol. 2, No. 2. Diakses pada 31 Desember 2020.
- Belch, George dan Belch, Michael. 2009. Advertising and Promotion: An Integrated Marketing Communication Perspective. New York: McGraw Hill.
- Belch, George E., Belch, Michael A. (2009). Advertising and Promotion : An Integrated Marketing Communication Perspective. 8th Edition. New York : McGraw-Hill
- Cangara, Hafied, 2011, Pengantar Ilmu Komunikasi, Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Creswell, John W. (2013). Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches 3rd Edition. London: Sage Publication Ltd.
- Custer, Charlie. 2014 Potensi ranah eSports, dan kenapa Anda harus peduli. (online). <https://id.techinasia.com/potensi-ranah-esports-kompetisi-video-game-pofesional-dota-2-league-of-legends>. Diakses 20 November 2017
- Deddy Mulyana. 2003. “*Ilmu Komunikasi: Sebuah Pengantar*”. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Dewantara, Jagad Aditya, Efriani, dan Afandi. 2020. Pemanfaatan Aplikasi *Discord* Sebagai Media Pembelajaran Online. Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan. Volume 13, No. 1, Edisi Maret 2020
- Djamarah, Bahri Syaiful. 2004. Pola Komunikasi Orang Tua & Anak Dalam keluarga. Jakarta: PT. Reneka Cipta.

- Dowerah, Trisha. (2012). Effectiveness of Social Media as a tool of communication and its potential for technology enable connection. <http://www.ijsrp.org/> .
- Effendi, Mukhtar. (2010). Peranan Internet Sebagai Media Komunikasi. [Ejournal2.stainpurwokerto.ac.id](http://ejournal2.stainpurwokerto.ac.id)
- Effendi, Onong Uchjana, 1986, *Dinamika Komunikasi*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Effendy, Onong Uchjana. (2004). *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Erawan, Endang dkk. 2018. Studi Interaksi Komunikasi Organisasi pada Komunitas Yamaha V-ixion Club Indonesia di Kota Bontang. *eJournal Ilmu Komunikasi*. Vol. 6, No. 3. Diakses pada 17 Desember 2021.
- Esterberg, Kristin G. 2002 ; *Qualitative Methods Ins Social Research*, Mc Graw Hill, New York
- Evans, Stephen. 2014 League of Legends gaming final fills Seoul stadium. (online). <http://www.bbc.com/news/business-29684635>. Diakses 20 November 2017
- Farah. Diba. 2014. Analisis Framing Pada Pemberitaan Politik Partai Hanura di Media Online Sindonews.
- Fathurokhmah, Fita. 2019. Komunikasi Komunitas Virtual dan Gaya Hidup Global Kaum Remaja Gay di Media Sosial. *Dakwah*. Vol. 23, No.1. Diakses 22 November 2020.
- Herwandito, Seto dan Yohanes Soni S. 2014. Analisis Pola Interaksi dengan Menggunakan Bahasa Balik pada Komunitas Punk “ Bekasi Varial Bekasi. *Cakrawala Jurnal Penelitian Sosial*. Vol. 3, No. 2. Diakses pada 17 Desember 2021.

- Moleong, Lexy J. (2007) *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Penerbit PT Remaja Rosdakarya Offset, Bandung
- Mondry. 2008. *Pemahaman Teori dan Praktek Jurnalistik*. Penerbit: Ghalia Indonesia. Hal 13.
- Morissan, (2010). *Periklanan Komunikasi Pemasaran Terpadu*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Morissan. 2009. *Teori Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mulyana, Deddy dan Solatun, 2008, *Metode Penelitian Komunikasi: Contoh-contoh Penelitian Kualitatif Dengan Pendekatan Praktis*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nanda, Cut Nadya dan Rita Destiwati. 2018. Pola Komunikasi Virtual Grup Percakapan Komunitas Hamur “HAMURinspiring” di Media Sosial Line. *Jurnal Manajemen Komunikasi*. Vol. 3, No. 1. Diakses pada 22 November 2020.
- Novrialdy, Eryzal. 2019. Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*. Vol.27, No. 2. Diakses 22 November 2020.
- Perbawaningsih. Yudi. 2012. Menyoal Elaboration Likelihood Model (ELM) dan Teori Retorika. Vol.9, No 1
- Putri, Primadhany Kartana. 2016. Aplikasi Pendekatan-Pendekatan Persuasif Pada Riset Komunikasi Pemasaran: Iklan Melibatkan Penciptaan dan Penerimaan Pesan Komunikasi Persuasif Mengubah Perilaku Pembelian. Vol.8.No 1
- Qomaria dkk. 2015. Peranan Kohesivitas Kelompok untuk Menciptakan Lingkungan Kerja yang Kondusif (Studi pada PT. Panca Mitra Multi Perdana Situbondo). *Jurnal Administrasi Bisnis*. Vol. 29, No. 1. Diakses pada 17 Desember 2021.

- R. Situmorang, James. 2013 Pemanfaatan Internet Sebagai New Media Dalam Bidang Politik, Bisnis, Pendidikan Dan Sosial Budaya. *Jurnal Administrasi Bisnis*. Vol.8, No.1. Diakses 16 Oktober 2017
- Rahmania, Nadya Zsalsabilla dan Indra N.A. Pamungkas. 2018. Komunikasi Interpersonal Komunitas Online www.rumahtaaruf.com. *Jurnal Manajemen Komunikasi*. Vol. 3, No.1. Diakses 22 November 2020.
- Raihan, Jade Putra dan Yuliana Rachma Putri. 2018. Pola Komunikasi Grop Discord PUBG.Indo.Fun Melalui Aplikasi Discord. *e-Proceeding of Management*. Vol. 5, No.3. Diakses 22 November 2020.
- Rheingolg, Howard & Berkeley, U.C. (2008). Virtual Communities – Exchanging Ideas Through Computer Bulletin Boards. Ivwresearch.org.
- Riduwan. 2004. “Metode dan Teknik Menyusun Tesis”. Alfabeta: Bandung
- Silvia Sutejo, Bertha. 2006 Internet Marketing: Konsep dan Persoalan Baru Dunia Pemasaran. *Jurnal Manajemen*. Vol.6, No.1. Diakses 16 Oktober 2017
- Smith, V. (2001) “Ethnographies of Work and the Work of Ethnographers,” in Atkinson, P. et al. (eds.) *Handbook of Ethnography*. London: SAGE Publications Ltd, pp. 220– 233. doi: 10.4135/9781848608337.n15.
- Sugiyono. 2013. Metode Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D), Bandung : Alfabeta
- Surya, Tommy. 2016. Komunikasi Kelompok Komunitas Enlightened Ingress Surabaya dalam Program Fun Ingress. *Jurnal E-Komunikasi*. Vol. 4, No. 1. Diakses pada 31 Desember 2020.
- Thomas, J. (1993) *Doing Critical Ethnography*. Newbury Park: Sage Publications Ltd.

- Valentina, Elvi dan Wulan Purnama Sari. 2018. Studi Komunikasi Verbal dan Non Verbal *Game Mobile Legends: Bang Bang. Koneksi. Vol. 2. No. 2.* Diakses 22 November 2020.
- Webster, J & Wong, W.K.P. (2008). Comparing Traditional and Virtual Group Forms: Identity, Communication and Trust in Naturally Occurring Project Teams. <http://www.tandfonline.com>.
- Wiryanto. 2005. Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia
- Wulanjani, Arum Nisma. 2018. *Discord Application: Turning a Voice Chat Application for Gamers into a Virtual Listening Class.* ELLiC Proceedings Vol. 2, 2018.
- Yenty Yuliana, Oviliani. 2000 Penggunaan Teknologi Internet Dalam Bisnis, *Jurnal Akuntansi & Keuangan.* Vol.2, No.1. Diakses 16 Oktober 2017
- Yohana, Nova dan Tika Wulandari. 2014. Perilaku Komunikasi Kelompok Komunitas Virtual Kaskus Regional Riau Raya. *Jurnal Penelitian Komunikasi.* Vol. 17, No. 2. Diakses 22 November 2020.

