

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Rakhmawan, Dase Erwin Juansah, Lukman Nulhakim, dkk. (2020). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Discord Dalam Pembelajaran Daring Di Era Pandemi Covid-19. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Andana, Angga Supri. (2018). Interaksi Sosial Dalam *Virtual Community* (Studi Deskriptif Pada Pemain *game online Clash of Clans (COC) Clan Trans Jogja 2*). Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Yogyakarta.
- Anwar, M. B. (2015). Paradigma Penelitian Kualitatif. Retrieved from Kompasiana.
- Arul. (2016). Telecommunity, Komunitas Virtual. Diakses pada 30 November 2019 melalui <https://www.kompasiana.com/kangarul/54ffd10ba33311776450fe49/telecommunity-komunitas-virtual>
- Aziz. (2016). Komunitas Virtual. Diakses pada 30 November 2019 melalui <http://azizvirtual.blogspot.com/>
- Bensa, Cheryl Pricilla. (2015). Tipologi Komunikasi Virtual: Studi Kasus Pada Facebook Parenting Indonesia. Volume 7, No.1. 1-26
- Budyatna, Muhammad dan Leila Mona Ganiem. (2011). Teori Komunikasi Antarpribadi. Jakarta: Kencana.
- Bungin, Burhan M. (2007). "Analisis Data Penelitian Kualitatif". PT RajaGrafindo Persada.
- Bungin, Burhan M. (2008). Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat. Jakarta: Kencana
- Cangara, Hafied. (2005). "Pengantar Ilmu Komunikasi". Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Cornelius Ardianto Setiawan. (2014). "Pola Interaksi Antar- Gamers dalam Game online (Analisis Deskriptif tentang Pola Interaksi Antar-Gamers dalam Menggunakan Fitur Chatting pada Game online Atlantica)" skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Effendy, O. U. (2003). Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek. Cetakan Kesembilan Belas. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Felix. (2015, Juni 17). Penelitian Kualitatif #025: Peneliti Adalah Instrumen Utama. Retrieved from Kompasiana.

- Fitriyadi, Nandea. (2015). Perilaku Pengguna Game Online Clash Of Clans (COC)(Studi Fenomenologis pada Kelompok Game Online X5ti 01). Skripsi Fakultas Ilmu Komunikasi Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Prof. Dr. Moestopo (Beragama).
- Gupta, Sumeet, and Hee Woong Kim. (2004). "Virtual Community: Concepts, Implications, and Future Research Directions". Proceedings of the Tenth Americas Conference on Information Systems.
- Hanna Richard, Rohm Andrew, Crittenden Victoria. (2011). We're all connected: The power of the social media ecosystem, Journal Kelley School of Business Indiana University.
- Hardjana, Agus.2003. Komunikasi Intrapersonal dan Interpersonal. Jakarta : Kanisius
- Khairul Anwar, M. and , Mr Taufik, M.Si., Ph.D (2016) Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Interaksi Sosial Pada Perawat Di Rumah Sakit Islam Surakarta. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Jade Putra Raihan, dan Yuliani Rachma Putri. 2018. Pola Komunikasi Group Discord Pubg.Indo.Fun Melalui Aplikasi Discord. e- Proceeding of Management : Vol.5, No.3. 1-9
- Latifa Hanum Mutiara Sari. (2010). "Pranata Dan Modal Sosial Dalam Virtual community (Studi Kasus Virtual community Kaskus)" skripsi Fakultas Ekologi Manusia jurusan Departemen Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat (IPB) Institut Pertanian Bogor.
- Lee, F.S.L., D. Vogel, and M. Limayem. (2003). "Virtual Community Informatics: A Review and Research Agenda". The Journal of Information Technology Theory and Application (JITTA).
- Li, Honglei. (2004). "Virtual Community Studies: A Literature Review, Synthesis and Research Agenda". AMCIS 2004 Proceedings.
- Lockwood, Elizabeth M. (2014). "You're not alone: virtual communities, online relationships & modern identities in the Military Spouse Blogging Community". Media@LSE, London School of Economics and Political Science ("LSE").
- Megayanti, Ovilia. 2015. Interaksi dalam Komunitas Virtual. Diakses pada 30 November 2019 melalui <http://oviliamegayanti.blogspot.com/2015/03/interaksi-dalam-komunitas-virtual.html>
- Miles, M, B & a.Michael Huberman. (2009). Analisis Data Kualitatif.

- Moleong, L. J. (2004). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhammad, Rafki, dan Rouli Manalu. (2017). Analisis Pemanfaatan Virtual Community Sebagai Media Komunikasi Kelompok Melalui Sosial Media. Universitas Diponegoro. 1-11
- Muhyu. (2017). Apa itu Discord dan apa kegunaannya. Diakses pada 30 November 2019 melalui <https://steemit.com/esteem/@muhyu1990/apa-itu-discord-dan-apa-kegunaannya-116d6fa2e3ba3>
- Mulyana, Deddy. (2005). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT. RemajaRosdakarya.
- Mulyana, Deddy. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muslim. (2015). Varian-varian Paradigma, Pendekatan, Metode, dan Jenis Penelitian Dalam Ilmu Komunikasi. *Wahana*, Vol.1, No.10, 77-85.
- Nasrullah, R. (2013). *Cyber media*. Yogyakarta: Idea Press
- Nova Yohana. (2014). "Perilaku Komunikasi Kelompok Virtual community Kaskus Regional Riau Raya" jurnal Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik jurusan Komunikasi Universitas Riau, Pekanbaru.
- Pawito.P.H.D. (2008). *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: LKIS.
- Putra, Anggi R, Hadi Purnama. (2012). Pola Komunikasi Virtual Di Dalam Komunitas Online Game (Penelitian Kualitatif Tentang Pola Komunikasi Virtual Di Dalam Komunitas Online Game Point Blank "Heyholet'sgo"). Universitas Telkom. Bandung.
- Ratih Kusumaningrum, dan MC Ninik Sri Rezeki. (2014). Kepuasan Relasi Antara Atasan dan Bawahan dengan Pendekatan Teori Pertukaran Sosial di PT PLN (Persero) Area Yogyakarta. Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Atma Jaya Yogyakarta
- Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Reading; Addison-Wesley.
- Rifaldy Leonard, Udung Noor Rosyad. (2020). Interaksi Sosial dalam *Virtual Community*. Prodi Manajemen Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Bandung.

- Rio Ricky, Ratih Hasanah Sudrajat, dan Indra N.A Pamungkas. (2016). Pola Komunikasi Kelompok Game Online (Studi Virtual Etnografi Pada Pengguna Game "Clash Of Clans" Komunitas 1- Ron). , Fakultas Komunikasi dan Bisnis Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Telkom.
- Riverin, Suzanne, and Elizabeth Stacey. (2007). "The Evolution of an Online Community –A Case Study". World Scientific Publishing Company & Asia-Pacific Society for Computers in Education.
- Sapari, Yusuf. (2018). Komunikasi dalam Perspektif Teori Pertukaran. Jurnal Signal.
- Seni, Badini. (2019). Discord Aplikasi Voice Chat Para Game. Diakses pada 30 November 2019 melalui <https://www.kompasiana.com/senibadini/5d2d33ea0d823061897c0083/discord-aplikasi-voice-chat-para-gamer>
- Mighfar, Sokhibul. (2015). Social Exchange Theory : Telaah Konsep George C. Homans Tentang Teori Pertukaran Sosial. Fakultas Tarbiyah IAI Ibrahimiy Situbondo.
- Slamet, Johanis Adi. 2016. Pengertian Komunitas Virtual. Diakses pada 30 November 2019 melalui <http://johanis-adislamet.blogspot.com/2016/11/pengertian-komunitas-virtual.html>
- Soehartono, I. (2015). Metode Penelitian Sosial: Suatu Teknik Penelitian Bidang Kesejahteraan Sosial dan Ilmu Sosial Lainnya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Soerjono Soekanto. (2012). Sosiologi Suatu Pengantar, edisi baru ketiga. Jakarta: CV Rajawali
- Sugiyono, P. (2010). Dr. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D Cet.
- Suzy Azeharie, Nurul Khotimah (2015). Pola Komunikasi Antarpribadi antara Guru dan Siswa di Panti Sosial Taman Penitipan Anak "Melati" Bengkulu. Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara.
- Widiastuti, Dinda Ayu. 2018. Discord, aplikasi komunikasi untuk gamer. Diakses pada 30 November 2019 melalui <https://www.tek.id/review/discord-aplikasi-komunikasi-alternatif-bagi-gamer-b1U009bHq>
- William L. Rivers, Theodore Peterson, dan Jay W.Jensen (2008). Media Massa dan Masyarakat Modern edisi kedua. Jakarta: Kencana

Windawati, Fitri. (2013). Pelestarian Lagu Anak Melalui Internet (Studi Kasus Komunitas Marinyani dalam Menggunakan Internet Sebagai Media Pelestari Lagu Anak). Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta.

