

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Creswell, W. (2015). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Devito, J. A. (2011). *Komunikasi Antar Manusia*. Tangerang Selatan: Karisma Publishing Group
- Dijk, J. V. (1999). *The Network Society*. California: SAGE Publications.
- Djamarah, S. (2004). *Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Keluarga (Sebuah Perspektif Pendidikan Islam)*. Jakarta: Rineka Cipta
- Giaccardi, E. (2012). *Heritage and Social Media: Understanding Heritage in A Participatory Culture*. Routledge.
- Hepp, A. (2013). *Cultures of Mediatization*. Polity Press.
- Hjarvard, S. (2013). *The Mediatization of Culture and Society*. Denmark: Routledge
- Kirsh, S. J. (2010). *Media and Youth: A Developmental Perspective*. Wiley-Blackwell.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press
- Keltie, E. (2018). *The Culture Industry And Participatory Audiences*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-49028-1>.
- Kozinets, R. V. (2010). *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*. Social Science.
- Kozinets, R. V. (2015). *Netnography: Redefined*. Los Angeles: SAGE Publications Inc
- Nasrullah, R. (2017). *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Pawito. (2008). *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta. Pelangi Aksara

- Clark-Gordon C.V., B. N. (2019). Anonymity and *online* self-disclosures: A metaanalysis. *Communication Reports* 32(2), 98-111.
- Hanna, B. E., & De Nooy, J. (2009). *Learning language and culture via public internet discussion forums*. *Learning Language and Culture Via Public Internet Discussion Forums*, 1–221. <https://doi.org/10.1057/9780230235823>
- Jenkins, H., Purushotma, R., dkk. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. MIT Press.
- Johnson, T. J. & Kaye, B. K. (1998). Cruising is Believing? Comparing Internet and Traditional Sources on Media Credibility Measures. *Journalism & Mass Communication Quarterly* 75
- Kozinets, R. V. (2012). Marketing Nethnography. *Methodological Innovation Online*, 27-45.
- Lukito, A. R, Utamidewi, W. & Nayiroh, L. (2022). Pola Komunikasi Komunitas *Game Online* Forza Horizon 4 (Studi Etnografi Virtual Mengenai Pola Komunikasi Dalam Grup Discord). *Jurnal Heritage*, Vol. 10 No.1, Hal 16-26.
- Novianti, A. & Wijayanti, S. (2022). Instagram Sebagai Medium Pesan Komunitas Ibu Tunggal di *Indonesia* (Studi Netnografi di Akun Instagram @singlemomsIndonesia). *Jurnal Netnografi Komunikasi*, Vol. 1 No. 1 Hal 1-13.
- Rofi'ah, S, dkk. (2021). Pola Jaringan Komunikasi pada Partisipasi Politik Akar Rumput (Studi Netnografi Media Sosial Twitter pada Aksi Bela Islam). *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 25(1), 17. <https://doi.org/10.31445/jskm.2021.3430>
- Tapscott, D. (2009). *Grown Up Digital: How the Net Generation is Changing Your World*. In *International Journal of Advertising*. McGraw-Hill. <https://doi.org/10.2501/s0265048709090490>
- Wardani, P. (2017). *Budaya Partisipasi (Participatory Culture) di Kalangan Vlogger*. (Doctoral Dissertation, Universitas Airlangga)

Priowidodo, G. (2019). *Monograf Netnografi Komunikasi :Aplikasi Pada Tiga Riset Lapangan*. Jakarta: Penerbit Rajawali Press.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV

Thurlow, C. (2004). *Computer Mediated Communication-Social Interaction and The Internet*. California: Sage Publications.

Trisliatanto, D, A. (2020). *Metodologi Penelitian Panduan Lengkap Penelitian dengan Mudah*. Yogyakarta: ANDI.

Wood, A. F & Smith, M. J. (2005). *Online Communication: Linking Technology, Identity and Culture*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

Wright, K. B., Webb, M. (2011). *Computer-Mediated Communication In Personal Relationship*. New York: Peter Lang Publishing.

Zaphiris. (2007). *Introduction to Social Network Analysis*. Retrieved from British Computer Society Database.

### **Tesis**

Okditazeini, V. (2019). *Tribalisme Online Pada Fans Politik Di Ruang Virtual (Studi Netnografi Grup Facebook Gerakan Muslim Jihad #2019GantiPresiden)*. Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Indonesia

Wulandari, R.S. (2021). *Kuasa Algoritma dan Resiliensi Khalayak Pengguna Media Sosial*. Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Hasanuddin Makassar.

### **Skripsi**

Kandora, F. N. (2022). *Literasi Media Pada Aktivitas Akun Instagram @kemenkominfo untuk Menanggulangi Masalah Hoax Vaksin Covid-19 (Studi Netnografi Akun @Kemenkominfo)*. Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Bhayangkara Surabaya.

Laurensia, S. (2017). *Propaganda Anti Basuki Tjahaja Purnama Di Media Sosial: Studi Netnografi Pada Grup Facebook Alumni Aksi Bela Islam 212*. Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.

Oktaviani, N. (2018). *Belajar Online Melalui Aktivitas Pengembangan Wirausaha Kuliner berbasis Komunitas Online (Studi Pada Komunitas Online "LE" Media Sosial Facebook)*. Universitas Pendidikan Indonesia.

Putri, R. A. (2018). *Perilaku Bermedia Sosial Anggota Komunitas Virtual (Studi Netnografi Pada Anggota Special Agents Batch 2 Do Something Indonesia)*. Universitas Muhammadiyah Malang.

Salsabila, F. Z. (2021). *Pola Komunikasi Virtual Pengelolaan Autbase Twitter (Studi Media Sharing Real Life Things Pada Akun @bertanyarl)*. Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.

## **Jurnal**

Adnan, I. & Iskandar, D. (2021). Analisis Media Siber Pola Komunikasi Dan Budaya Komunikasi Pada Komunitas The Podcasters Di Media Sosial Discord. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran dan Penelitian*, Hal 678-686.

Ansori, A., & Sari, A. F. (2020). Inovasi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Nusantara*. 1(2), 133–148.

Annisa, S. (2019). Studi Netnografi Aksi Beat Plastic Pollution Oleh United Nations Environment Di Instagram. *Jurnal Aspikom*, Vol. 3 No. 6 hal 1109-1123.

Annisa, R. J., & Frenky. (2019). Analisis Komunikasi Virtual Pada Kelompok Gamers DOTA 2. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut*, 7(2), 28–35.

Burgess, J., & Green, J. (2017). *Youtube, Online Video and Participatory Culture (Digital Media and Society Series)*. In Journal of Chemical Information and Modeling (2nd ed.). Polity press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>



## Internet

- Amalia, E, I. (2022). *Mengenal Sejarah Discord, Platform Komunikasi Favorit Para Gamers*. <https://hybrid.co.id/post/sejarah-Discord>. Diakses pada tanggal 1 Februari 2023
- Antonio. (2022). *Apa itu Discord? Ini Fungsi dan Penjelasan*. <https://vcgamers.com/news/apa-itu-Discord-ini-fungsi-dan-penjelasan/>. Diakses pada tanggal 29 Januari 2023.
- Citron, J. (2020). *Helping out where we can. CEO Discord*. <https://blog.Discord.com/helping-out-where-we-can-3a5fb7bac77a>. Diakses pada tanggal 1 Februari 2023.
- Curry, D. (2023). *Discord Revenue and Usage Statistics*. <https://www.businessofapps.com/data/Discord-statistics/>. Diakses pada tanggal 1 Februari 2023.
- Data Reportal. 15 Februari 2022. *Digital 2022: Indonesia..* <https://datareportal.com/reports/digital-2022-Indonesia>. Diakses pada tanggal 29 Januari 2023
- Sukses, O.P. (2023). *Berawal Obrolan Saat Main Game, Jason Citron Sukses Bikin Discord untuk Gamer*. <https://kumparan.com/profil-orang-sukses/berawal-obrolan-saat-main-game-jason-citron-sukses-bikin-Discord-untuk-gamer-1zeXOrNci0m/full>. Diakses pada tanggal 29 Januari 2023.