

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. (2023). *Pola Komunikasi Masyarakat Melayu Dan Jawa Di Kecamatan Sei Suka Kabupaten Batubara*. Jurnal Komunikasi Vol. 1 No. 2, 81-93.
- Al-Fariz, I. M. (2018). *Efektivitas Penggunaan Media Sosial Instagram Akun @Paribasasunda*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Alyusi. (2016). *Media Sosial : Interaksi, Identitas, dan Modal Sosial*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2023, April 3). Pengguna Internet di Indonesia Makin Tinggi. Retrieved from Indonesiabaik.id: <https://indonesiabaik.id/infografis/pengguna-internet-di-indonesia-makin-tinggi>
- Clyde, M. J. (2018). *Analisis Jaringan Sosial*. Penerbit Kencana, Bandung.
- Djamarah, B. S. (2004). *Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Keluarga*. Jakarta: PT. Reneka Cipta.
- Effendy, O. U. (2003). *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*. Citra Aditya Bakti, Bandung.
- Effendy, U. O. (2005). *Dinamika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fajar, M. (2009). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek Edisi Pertama*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kusuma, M. H. (2019). *Media Sosial dan Komunikasi*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Lestari, N. (2022). *Etnografi Virtual Pada Akun @jagobahasacom*. Kediri: IAIN Kediri.
- Lunenburg, F. (2010). *Network Patterns and Analysis: Underused Sources to Improve Communication Effectiveness*. National Forum of Educational Administration and Supervision Journal, 28.
- Miles, M., & Huberman, A. (1984). *Qualitative Data Analysis: Sourcebook Of a New Method*. Beverly Hills: Sage Publications.



Prasetyaningrum, E., & Ismail, A. (2022). *Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi iscord Sebagai Kelas Virtual Bagi Guru Se-Kotawaringin Timur*. Jurnal engabdian Kepada Masyarakat, 1068-1078.

- Nanda, C. N., & Destiwati, R. (2018). *Pola Komunikasi Virtual Grup Percakapan Komunitas Hamur "HAMURinspiring" Di Media Sosial Line*. Jurnal Manajemen Komunikasi, Volume 3, No. 1, 34-50.
- Nasrullah, R. (2014). *Etnografi Virtual Riset Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi di Internet*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Nasrullah, R. (2015). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Nasrullah, R. (2017). *Komunikasi Antarbudaya di Era Digital*. Simbiosis Rekatama Media, Bandung.
- Novyan, R. F. (2022). *Narsistik Gay Style Pada Tiktok: (Etnografi Virtual Komunikasi Verbal Melalui Media Tiktok Dalam Perspektif Computer Mediated Communication)*. Jakarta: Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Solo: Cakra Books.
- Nurhayati, E. (2020). *Komunikasi Virtual: Antara Kemudahan dan Tantangan*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Purnamasari, S. H. (2018). *Hubungan Antara Hambatan Komunikasi Dengan Stres Pada Orang Tua Yang Memiliki Anak Tunarungu Di Sekolah Luar Biasa Negeri (Sdlbn) Pembina Pekanbaru*. Pekanbaru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Rahmat, G. (2022). *Pola Komunikasi Komunitas Virtual ICB dalam Meminimalisasi Hoaks*. Academic Journal of Da'wa and Communication Vol. 3 No. 02, 263-290.
- Rakhmat, J. (2005). *Psikologi Komunikasi*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Severin, W. J. (2001). *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, Dan Terapan Di Dalam Media Massa*. Jakarta: Kencana.
- Soejanto, A. (2005). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Statista. (2023, Juni 28). Number of weekly active discord servers worldwide from 2020 to 2023. Retrieved from statista.com: [tps://www.statista.com/statistics/1368309/discord-monthly-active-servers/#:~:text=In%202023%2C%20it%20was%20estimated,be%20either%20private%20or%20public.](https://www.statista.com/statistics/1368309/discord-monthly-active-servers/#:~:text=In%202023%2C%20it%20was%20estimated,be%20either%20private%20or%20public.)



- Teguhta, & Dunan, A. (2019). *Komunikasi Virtual Game Online Defence Of the Ancient-DOTA 2 Pada Komunitas Razer Gaming Depok*. Jurnal Masyarakat Telematika dan Informasi Volume: 10 No. 2, 29-36.
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). *Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends)*. Koneksi Vol. 3 No. 1, 261-267.
- Wiryanto. (2004). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Grasindo, Jakarta.
- Yohana, N., & Wulandari, T. (2014). *Perilaku Komunikasi Kelompok Komunitas Virtual Kaskus Regional Riau Raya*. Jurnal Penelitian Komunikasi Vol. 17 No.2, 117-128.



GLOSARIUM

Berikut adalah glosarium dari kata-kata yang dapat dimasukkan ke dalam lampiran skripsi:

Platform

Alat atau lingkungan berbasis teknologi yang menyediakan berbagai layanan atau fasilitas untuk mendukung interaksi dan kolaborasi digital, seperti aplikasi atau situs web.

Online

Keadaan di mana perangkat atau pengguna terhubung ke internet dan dapat berkomunikasi atau mengakses informasi secara langsung melalui jaringan tersebut.

Offline

Keadaan di mana perangkat atau pengguna tidak terhubung ke internet dan tidak dapat berkomunikasi atau mengakses informasi secara langsung melalui jaringan tersebut.

Real Time



Kemampuan untuk memproses dan menampilkan data atau informasi seketika saat diterima, tanpa penundaan yang signifikan, memungkinkan interaksi yang berlangsung secara langsung dan simultan.

Noise dalam Konteks Suara

Gangguan atau suara latar belakang yang tidak diinginkan dan dapat mengurangi kejelasan dan kualitas pesan yang diterima melalui saluran komunikasi suara, seperti dalam voice channel

Roles Discord

Fitur dalam aplikasi Discord yang memungkinkan pemberian peran khusus kepada anggota komunitas, yang menentukan hak akses, tanggung jawab, dan kemampuan anggota dalam server tersebut.

Bug

Kesalahan atau cacat dalam perangkat lunak yang menyebabkan fungsi tertentu tidak berjalan sebagaimana mestinya, dapat mengganggu kinerja atau menyebabkan aplikasi berhenti beroperasi.



Kejadian ketika perangkat lunak atau aplikasi berhenti bekerja secara tiba-tiba dan tidak dapat melanjutkan proses yang sedang berjalan, sering kali memerlukan restart atau perbaikan sistem.

