

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

- Ahmadi, Rulam (2014), *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Effendy, Onong Uchjana. (2003). *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT.Citra Aditya Bakti.
- Effendy, Onong Uchjana. (2004). *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Bungin, Burhan M. (2008). *Sosiologi Komunikasi : Teori, Paradigma dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Bungin, Burhan M. (2013). *Metodologi penelitian sosial dan ekonomi: format-format kuantitatif dan kualitatif untuk studi sosiologi, kebijakan publik, komunikasi, manajemen dan pemasaran*. Jakarta: Kencana.
- Moleong, Lexy J. (2012). *Metodelogi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Creswell, John W. (2013). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches 3rd Edition*. London: Sage Publication Ltd.
- Ardial. (2015). *Paradigma dan Model Penelitian Komunikasi*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.
- Satori, Djam'an dan Aan Komariah. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV.Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sumber Skripsi :

- Andesti, Tiara. (2017). *Pola Komunikasi Baretung dalam Prosesi Pernikahan Adat Kabupaten Padang Pariaman Sumatera Barat*. Skripsi Universitas Telkom.
- Putra, Anggi. (2012). *Pola Komunikasi Virtual di Dalam Komunitas Online Game (Penelitian Kualitatif Tentang Pola Komunikasi di Dalam Komunitas Online Game Point Blank)*. Skripsi Universitas Telkom.
- Ricky, Rio. (2016). *Pola Komunikasi Kelompok Game Online (Studi Virtual Etnografi Pada Pengguna Game "Clash Of Clans" Komunitas 1-Ron*. Skripsi Universitas Telkom.

Oktavianus, Arimanto. (2016). *Pola Komunikasi dan Budaya Kelompok Komunitas Vespa (Studi Etnografi Komunitas Modern Vespa Chapter Bandung)*. Skripsi Universitas Telkom.

Anggraini, Siska. (2015). *Interaksi Sosial Kaum Gay Studi Virtual Etnografi Pada Kaum Gay Pada Media Sosial Grindr*. Skripsi Universitas Telkom.

Sumber Jurnal :

Arif, Choirul. (2010). *Etnografi Virtual Sebuah Tawaran Metodologi Kajian Media Berbasis Virtual*. Jurnalilkom.uinsby.ac.id.

Effendi, Mukhtar. (2010). *Peranan Internet Sebagai Media Komunikasi*. Ejournal2.stainpurwokerto.ac.id .

Yohana, Nova. (2014). *Perilaku Komunikasi Kelompok Komunitas Virtual Kaskus Regional Riau Raya.dan Komunikasi di Kalangan Mahasiswa*. BppkiBandung.

Intan, Mutiaz. (2011). *Komunikasi Simbolik Dunia Maya Dalam Game online " Idol Street"*. Repository Unpad.

Widarti, Indah. (2011). *Hubungan Antara Kontrol Diri Dan Kecanduan Game online Pada Remaja Di Malang*. Skripsi.unm.ac.id.

Bala, Kiran. (2014). *Social Media And Changing Commucation Patterns*. Caluniv.ac.in .

Ebrahim, Nader & Ahmed, Shamsuddin, (2009). *Virtual Teams*. <http://cogprints.org>.

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>.

Rheingolg, Howard & Berkeley, U.C. (2008). *Virtual Communities – Exchanging Ideas Through Computer Bulletin Boards*. Ivwresearch.org.

Dowerah, Trisha. (2012). *Effectiveness of Social Media as a tool of communication and its potential for technology enable connection*. <http://www.ijsrp.org/> .

Sumber Internet :

<https://www.guerama.ga/2016/09/discord-apa-itu-discord.html>

<https://pakarkomunikasi.com/pola-komunikasi-organisasi>

<https://daily.oktagon.co.id/mengenal-lebih-dekat-discord-messenger-untuk-para-gamer/>

