

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (P. Rapanna (Ed.)). CV. syakir Media Press.
- Agung Rahmat Lukito, Wahyu Utamidewi, & Luluatu Nayiroh. (2022). Pola Komunikasi Komunitas Game Online Forza Horizon 4 (Studi Etnografi Virtual Mengenai Pola Komunikasi Dalam Grup Discord). *Jurnal Heritage*, 10(1), 17–26. <https://doi.org/10.35891/heritage.v10i1.2980>
- Alfaruqi, M. N., & Dwihantoro, P. (2022). VALORANT GAME VIRTUAL COMMUNICATION WITH DISCORD. *Interdisciplinary Journal of Communication*, 221–236. <https://doi.org/https://doi.org/10.8326/inject>
- Alfian, F., & Sari, W. P. (2022). Pola Komunikasi Kelompok Virtual dalam Game PUBG Mobile (Studi Kasus Tim Redlineze E-Sport). *Koneksi*, 6(1), 29. <https://doi.org/10.24912/kn.v6i1.10665>
- Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo. (2019). *JANGAN SUKA GAME ONLINE: PENGARUH GAME ONLINE DAN TINDAKAN PENCEGAHAN*. CV. Ae edia Grafika.
- Ardial. (2015). *Paradigma dan Model Penelitian Komunikasi*. PT. Bumi Aksara.
- Azis, R. (2011). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Bayu dan Surti. (2022). *Discord: Pengertian, Kelebihan, dan Cara Menggunakannya*. <https://www.fortuneidn.com/tech/bayu/pengertian-discord-adalah?page=all>
- Carissa Erlinda. (2023). *Game Online Hanya untuk Sekedar Hiburan? Ternyata Bisa Juga untuk Mata Pencapaian*. Sonora.Id. <https://www.sonora.id/read/423717874/game-online-hanya-untuk-sekedar-hiburan-ternyata-bisa-juga-untuk-mata-pencapaian>
- Citron, J. (2020). *Helping out where we can*. <https://blog.discord.com/helping-out-where-we-can-3a5fb7bac77a>
- Cresswell, J. W. (2015). *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset: Memilih Di Antara Lima Pendekatan, terjemahan*. Pustaka Pelajar.
- Deddy Mulyana. (2005). *Metode Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru dalam Ilmu Komunikasi*. Remaja Rosdakarya.
- Dedy Mulyana. (2013). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF: PARADIGMA BARU ILMU KOMUNIKASI DAN ILMU SOSIAL LAINNYA*. PT Remaja Rosdakarya.

- Download *MIR4* untuk Android & PC, Game MMORPG Penghasil Kripto. (2022). https://jalantikus.com/nfts/download-mir4/#google_vignette
- Eka, A., Yurianto, P., & Febriana, P. (2021). *Use of Social Media Discord as a Group Communication Media in the SoT ID Community Penggunaan Sosial Media Discord Sebagai Media Komunikasi Kelompok Dalam Komunitas SoT ID*. 1–9.
- Firdaus, Y. et al. (2018). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 40–51.
- Gudykunst. (2005). *anxietyuncertainty*. McGraw-Hill.
- Hariadi, S. . (2011). *Dinamika Kelompok*. Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada.
- History*. (2021). <https://www.wemadenext.com/en/about/intro>
- Ismail, S. (2014). *Komunitas Vespa Di Kota Makassar Studi Tentang Gaya Hidup*. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin.
- J. Clement. (2022). *Number of Games Released on Steam Worldwide from 2004 to 2021*. <https://www.statista.com/statistics/552623/number-games-released-steam/>
- Kustiawan, A, A & Utomo, B, W, A. (2018). *Jangan suka game online: Pengaruh game online dan tindakan pencegahan*. AE. Media Grafika.
- Kusumadewi, T. (2009). *Hubungan kecanduan game online dengan perilaku sosial pada remaja*. Fakultas Psikologi UI.
- MIR4 Live Player Count and Statistics*. (n.d.). Retrieved November 15, 2023, from https://activeplayer.io/mir4/#google_vignette
- Moleong, L. J. (2012). *Metodelogi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. PT Remaja Rosdakarya.
- Muslim. (2018). Varian-varian Paradigma, Pendekatan, Metode, dan Jenis Penelitian dalam Ilmu Komunikasi. *Wahana*, 77–85.
- <https://forum.mir4global.com/rank?ranktype=4&worldgroupid=1&worldid=822&classstype=&searchname=>
- Novi, W. (2022). *7 Game MMORPG Android yang Bisa Menghasilkan Uang Terbaik 2022*. <https://jabarekspres.com/berita/author/wandanovi/>
- Nurdin, A. (2014). Buku Komunikasi Kelompok dan Organisasi. In *Komunikasi Kelompok Dan Organisasi*.

- Priyono, W. J., & Muksin, N. N. (2023). Pengelolaan Kecemasan Dalam Komunikasi Beda Bahasa Utama Pada Karyawan Dengan Atasan Berbahasa Inggris Di Seven Retail Group. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi Communique*, 6(1), 29–36. <https://doi.org/10.62144/jikq.v6i1.210>
- Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M. S. (2017). *STUDI KASUS DALAM PENELITIAN KUALITATIF: KONSEP DAN PROSEDURNYA*. 26.
- Purnamasari, Y., Clara, Y., Yesisca, Lady, Immanuel, F., & Isnaini, M. (2023). Komunikasi Secara Virtual Para Pemain MMORPG Ragnarok X: Next Generation. *Jurnal Ilmiah Komunikasi (JIKOM) STIKOM IMA*, 15(01), 48. <https://doi.org/10.38041/jikom1.v15i01.272>
- Raihan, P. J., & Putri, Y. R. (2018). POLA KOMUNIKASI GROUP DISCORD PUBG.INDO.FUN MELALUI APLIKASI DISCORD. *Jurnal Komunikasi*.
- Rianto, P. (2020). Modul Metode Penelitian. In *Metode penelitian* (Vol. 5, Issue Juni). Penerbit Komunikasi UII.
- Ridho, M. R., Muhaimin, M., & Harjono, H. S. (2021). Pengaruh Aplikasi Discord Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Pada Matakuliah Komputer. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 14(1), 22–35. <https://doi.org/10.33557/jedukasi.v14i1.1367>
- Robert K, Y. (2003). *Studi Kasus: Desain dan Metode terjemahan*,. Rajawali Press.
- Soebastian, C. O. (2010). *Dampak Psikologis Negatif Kecanduan Permainan Online Pada Mahasiswa*. Unika Soegijapranata Semarang.
- Sufah, I. F., Kusumastuti, N., & Satrio, N. A. (2023). Discord Sebagai Sarana Bagi Para Gamers Untuk Berinteraksi di Dunia Maya. *Prosiding Seminar Nasional*, 509–521.
- Suliyanto. (2018). *Metode Penelitian Bisnis untuk Skripsi, Tesis, & Disertasi*. Andi Offset.
- Survei: 19,3 Persen Anak Indonesia Kecanduan Internet*. (2021). <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20211002135419-255-702502/survei-193-persen-anak-indonesia-kecanduan-internet>
- Sydney Indra. (2021). *ANALISIS WACANA KRITIS DALAM ACARA KONSER VIRTUAL #DIRUMAHAJA BERSAMA NAJWA SHIHAB* [INSTITUT BISNIS dan INFORMATIKA KWIK KIAN GIE Jakarta]. <http://eprints.kwikkiangie.ac.id/id/eprint/2036>
- Tirto, G. (n.d.). Pola Komunikasi Antar Pemain Komunitas “Aneka Jajanan” pada Permainan Ragnarok Online. *Universitas Atma Jaya Yogyakarta*.
- Umanailo, M. C. B. (2019). *Paradigma Konstruktivis Preprints*. 96–97.

<https://doi.org/https://doi.org/10.31219/osf.io/9ja2t>

Wahyuningsih, S. (2013). Metode Penelitian Studi Kasus: Konsep, Teori Pendekatan Psikologi Komunikasi, dan Contoh Penelitiannya. *UTM PRESS Bangkalan - Madura*, 119.

Yin, R. K. (2009). *Case Study Research Design and Methods* (4th ed. Vo). Sage Publication.