

DAFTAR PUSTAKA

- Afria, R., & Wahyudi, G. T. (2020). Analisis Bentuk Pemendekan Kata dalam Permainan DoTA 2: Analysis of Words Abbreviation Form in DoTA 2 Game. *Jurnal Bastrindo*, 1(2), 173-186.
- Andriansyah, I., & Maharani, A. (2021). *Optimalisasi Instagram Sebagai Media Marketing*. CV Cendekia Press.
- Basit, L. (2018). Fungsi komunikasi. *Al-Hikmah Media Dakwah, Komunikasi, Sosial Dan Kebudayaan*, 9(2), 26-42.
- Bayu, S. (2022). *Discord Pengertian, Kelebihan, dan Cara menggunakannya*. Retrieved from <https://www.fortuneidn.com/tech/bayu/pengertian-Discord-adalah>
- Ferlitasari, R., & Rosana, E. (2020). Pengaruh media sosial instagram terhadap perilaku keagamaan remaja. *Socio Religia*, 1(2).
- Jannah, S. (2021). *Internet dan Perkembangan Teknologi Informasi*. Pustaka Media
- Juliansyah, F., & Febryanti, S. N. (2024). Persepsi Gamer terhadap Penggunaan Aplikasi Discord Sebagai Media Komunikasi Alternatif. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 1648-1658.
- Kertajaya, H. (2019). *Citizen 4.0*. Gramedia Pustaka Utama.
- Kurnia, Eka. (2019). Pola Komunikasi Mahasiswa Gamers (Studi Pada Mahasiswa Sosiologi Di Universitas Negeri Makassar). *Jurnal Universitas Negeri Makassar*
- Lacher, L. , & Biehl, C. (2019).). *Investigating team effectiveness using discord: A case study using a gaming collaboration tool for the CS classroom* (15th ed., Vol. 1).

- Lubis, A. N. (2022). *Pola Komunikasi Virtual Gamers Garena (Arena of Valor)* (Doctoral dissertation, FISIP UNPAS).
- Minarni, M., Prasetyaningrum, E., & Ismail, A. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Discord Sebagai Kelas Virtual Bagi Guru Se-Kotawaringin Timur. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(4), 1068–1078.
- Nurdiana, D., & Suryadi, A. (2017). Perancangan Game Budayaku Indonesiaku Menggunakan Metode Mdlc. *Jurnal Petik*, 3 (2), 39–44.
- Nurhaliza, W. O., & Fauziah, N. (2020). Komunikasi Kelompok dalam Virtual Community. *Komunida: Media Komunikasi Dan Dakwah*, 10(01), 18–38.
- Saputra, D. &. (2023). *Virtual Communication to Every Valorant Online Game Player in Developing Game Strategy*. International Journal of Education, Information Technology, and Others, 6(2), 44-61.
- Setiawan, C. C. (2022). *Pola Komunikasi Virtual Dalam Percakapan Tim Game Online Valorant Dalam menyusun Strategi*
- Silfie, N., & Maharini, S. (2024). Studi Peran Analisis Semiotik Pada Film The Social Dilemma Dalam Teori “Cmc” Computer Mediated Communication. *Imajinasi: Jurnal Ilmu Pengetahuan, Seni, Dan Teknologi*, 1(1), 13–26.
- Silviani, I. (2020). *Komunikasi organisasi*. Scopindo Media Pustaka.
- Short, J., Williams, E., & Christie, B. (1976). *The Social Psychology of Telecommunications*. London: John Wiley & Sons.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV ALFABETA.
- Sulistira, A. N. F., Nasichah, N., Qoblia, P. I., & Rizki, T. S. (2023). Peran komunikasi penerimaan aktif dalam membangun kerjasama tim di dalam organisasi. *Indonesian Journal of Learning Studies (IJLS)*, 3(1), 1-8