

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2014). *Fundamentals of Game Design* (3rd ed.). New Riders.
- Al Hilal, M. Z., Sari, D., Harmadi, A., Utami, S. R., & Novianti, R. (2025). *Phenomenological Study of Interpersonal Communication Among Online Game Players in the Indonesian PUBG Mobile Discord Community*. *JUKIM (Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika)*.
- Bungin, B. (2017). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Cangara, H. (2018). *Pengantar Ilmu Komunikasi* (3rd ed.). Jakarta: Rajawali Pers.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Durkheim, E. (1997). *The Division of Labor in Society*. New York: The Free Press.
- Effendy, O. U. (2017). *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Jesper Juul. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Juliansyah, F., & Febryanti, S. N. (2024). *Persepsi Gamer terhadap Penggunaan Aplikasi Discord sebagai Media Komunikasi Alternatif*. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (JIIP)*.
- Koster, R. (2013). *A Theory of Fun for Game Design* (2nd ed.). O'Reilly Media.
- Kriyantono, R. (2020). *Teknik Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif dan Kualitatif* (2nd ed.). Jakarta: Kencana.
- Kurniawan. (2017).
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic Inquiry*. Beverly Hills, CA: Sage Publications.
- MacIver, R. M., & Page, C. H. (1961). *Society: An Introductory Analysis*. London: Macmillan.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Mulyana, D. (2017). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nazir, M. (2014). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Pangestu, M. R. I. (2023). *Strategi Komunikasi Komunitas Game Online Mobile Legend Source Queens Racing (SQRC) Esport*. *Indonesian Journal of Innovation Studies*.
- Rollings, A., & Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. New Riders.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.
- Saputra, A. O. (2021). *Pola Komunikasi Pemain Game Online Call of Duty (COD) di Dalam Komunitas Clan FTR*. *Jurnal SIKOM Universitas Muhammadiyah Bengkulu*.
- Soekanto, S. (2012). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Storey, J. (2018). *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction* (8th ed.). London: Routledge.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Wijaya, S. A., & Suprihatin. (2024). *Peran Aplikasi Discord untuk Membangun Komunikasi Interpersonal Relation Grup Fervency pada Game Perfect World II Indonesia*. *Digicom: Jurnal Komunikasi dan Media*.