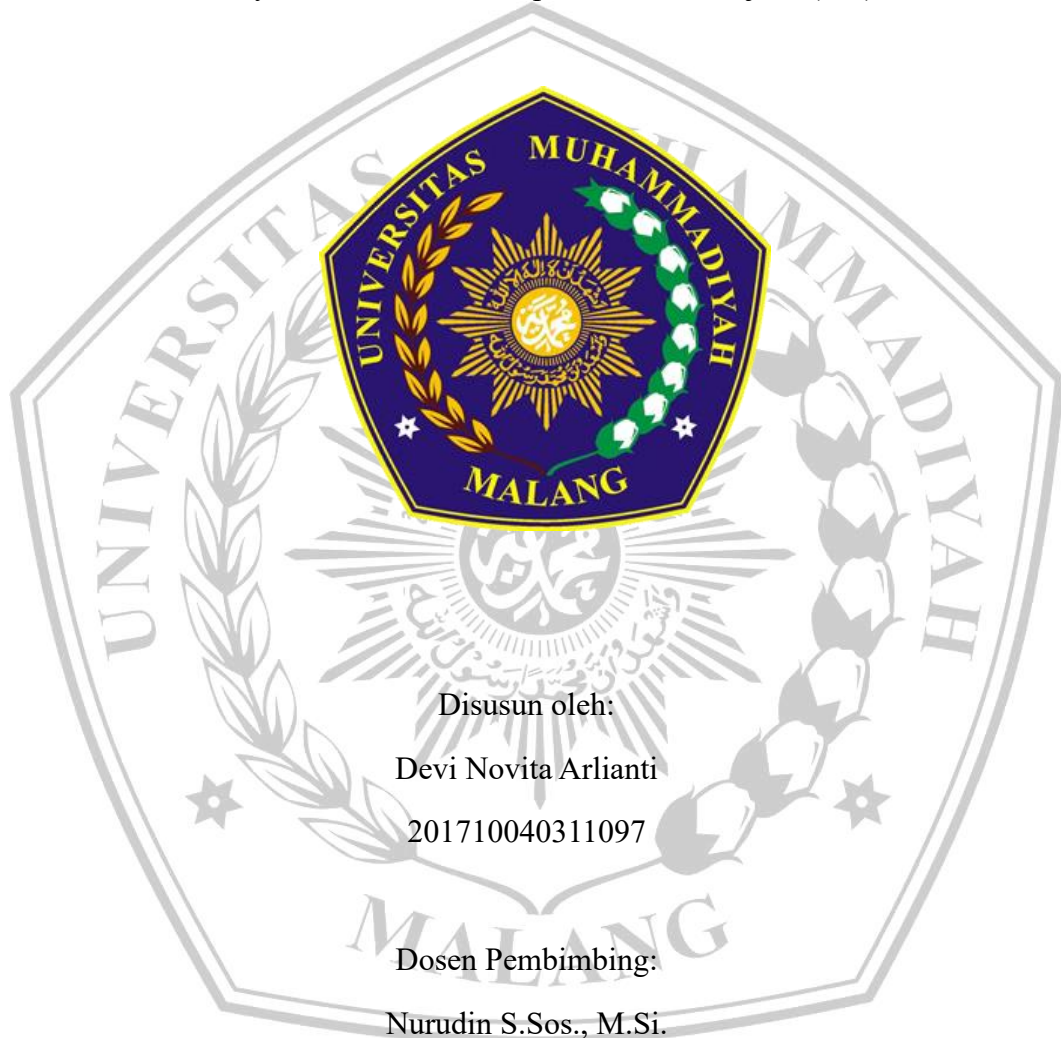


**POLA KOMUNIKASI KELOMPOK DALAM KOMUNITAS VIRTUAL
GAME ONLINE GENSHIN IMPACT**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Muhammadiyah Malang sebagai
Persyaratan Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana (S-1)



Disusun oleh:

Devi Novita Arlianti

201710040311097

Dosen Pembimbing:

Nurudin S.Sos., M.Si.

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL SKRIPSI

POLA KOMUNIKASI KELOMPOK DALAM KOMUNITAS VIRTUAL GAME
ONLINE GENSHIN IMPACT

Diajukan Oleh :

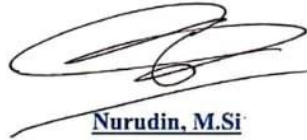
DEVI NOVITA ARLIANTI

201710040311097

Telah disetujui

Kamis / 11 Juli 2024

Pembimbing I



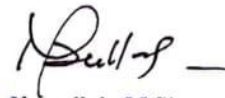
Nurudin, M.Si

Wakil Dekan I



Najamuddin Khairur Rijal, S.IP., M.Hub.Int.

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi



Nasrullah, M.Si.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh :

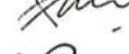
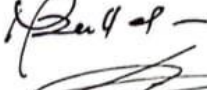

Devi Novita Arlianti

201710040311097

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
dan dinyatakan
L U L U S

Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana (S1) Ilmu Komunikasi
Kamis, 11 Juli 2024
Dihadapan Dewan Penguji

Dewan Penguji :

1. Dr. Frida Kusumastuti, M.Si ()
2. Nasrullah, M.Si ()
3. Nurudin, M.Si ()

Mengetahui
Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Najamuddin Khairul Rijal, S.IP., M.Hub.Int.

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



Lembar Persetujuan Skripsi

Nama : Devi Novita Arlianti
NIM : 201710040311097
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Judul Skripsi : Pola Komunikasi Kelompok Dalam Komunitas Virtual Game Online Genshin Impact

Disetujui,
Pembimbing

Nurudin, S.Sos., M.Si

NIP. 10397060341

Mengetahui,
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

Nasrullah, S.Sos., M.Si.



Kampus I
Jl. Banteng 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 253 (Hunting)
F. +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Rembungan Sutomo No 188 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 142 (Hunting)
F. +62 341 582 080

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 240 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 464 318 (Hunting)
F. +62 341 460 435
E. webmaster@umm.ac.id

SURAT PERNYATAAN



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



SURAT PERNYATAAN

Yang Bertandatangan di bawah ini :

Nama : Devi Novita Arlianti
NIM : 201710040311097
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa

1. Tugas Akhir dengan Judul :

Pola Komunikasi Kelompok Dalam Komunitas Virtual Game Online Genshin Impact

adalah hasil karya saya dan dalam naskah tugas akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian ataupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

2. Apabila ternyata di dalam naskah tugas akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, Saya bersedia TUGAS AKHIR INI DIGUGURKAN dan GELAR AKADEMIK YANG TELAH SAYA PEROLEH DIBATALKAN, serta diproses sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

3. Tugas akhir ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan HAK BEBAS ROYALTY NON EKSKLUSIF.

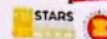
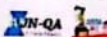
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 4 Juli 2024

Yang Menyatakan,



Devi Novita Arlianti



Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 253 (Hunting)
F: +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sutarni No 158 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 148 (Hunting)
F: +62 341 582 060

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 348 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 318 (Hunting)
F: +62 341 460 435
E: webmaster@umm.ac.id

LEMBAR PERSETUJUAN PLAGIASI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG

PERATURAN REKTOR NOMOR 2 TAHUN 2017-11-29

TENTANG



PELAKSANAAN DETEKSI PLAGIASI PADA KARYA TULIS ILMIAH DOSEN DAN
MAHASISWA DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG



LEMBAR PERSETUJUAN DETEKSI PLAGIASI

SKRIPSI/TESIS/DISERTASI DENGAN JUDUL:*)

Pola Komunikasi Kelompok Dalam Komunitas Virtual Game Online Genshin Impact

Oleh:

Nama : Devi Novita Arlianti

NIM : 201710040311097

Telah memenuhi persyaratan untuk dilakukan deteksi plagiasi

Menyetujui,

Malang, 4 Juli 2024

Pembimbing I/Promotor

Nurudin, S.Sos., M.Si

NIP. 10397060341

(*) Coret yang tidak perlu



Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 253 (Hunting)
F: +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sulaimi No 188 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 149 (Hunting)
F: +62 341 582 060

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 240 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 318 (Hunting)
F: +62 341 460 435
E: webmaster@umma.ac.id

TANDA TERIMA PLAGIASI



PROGRAM STUDI
ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

Tanda Terima
Plagiasi

Nama : Deví Navíta

NIM : 201710040311097

Hasil Plagiasi : 26/6 06/7

BAB I	27	16		
BAB II	30	9		
BAB III	49	18		

26/6 06/7

BAB IV	1	3		
BAB V	3	2		
BAB VI	8	9		



PROGRAM STUDI
ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

Malang, 26 Juni 2024

Admin Plagiasi Prodi,

M/ Dasuki



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, serta karunia-Nya. Sholawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, beserta sahabat dan keluarganya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pola Komunikasi Kelompok Dalam Komunitas Virtual Game Online Genshin Impact” yang disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana Sarjana Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Muhammadiyah Malang.

Dalam penelitian ini, peneliti menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik karena peran dan dukungan serta doa dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Pertama, peneliti banyak berterima kasih kepada Allah SWT yang telah mempermudah dan memperlancar penelitian ini hingga penelitian dapat terselesaikan dengan segala kekurangan saya kepada-Nya.
2. Kedua orang tua Peneliti, yang senantiasa mendoakan peneliti agar skripsi dapat terselesaikan dengan lancar serta dukungan berupa materi dan dukungan motivasi yang selalu diberikan.
3. Prof. Dr. Nazaruddin Malik, SE., M.Si., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Malang.
4. Bapak Prof. Dr. Muslimin Machmud, M.Si., selaku Dekan Universitas Muhammadiyah Malang.
5. Bapak Nasrullah, M. Si., selaku Ketua Prodi Ilmu Komunikasi Universitas

Muhammadiyah Malang.

6. Bapak Nurudin S.Sos., M.Si. selaku Dosen Pembimbing yang selalu mengingatkan dan memberikan masukan untuk skripsi peneliti dapat terselesaikan.
7. Admin akun @paimonfess yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian ini serta memberikan pelajaran kepada peneliti.
8. Sahabat baik peneliti, Hilal Visi yang telah menemani dan memberikan dukungan kepada peneliti selama proses penelitian.
9. Semua pihak yang sudah membantu peneliti yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Pada penelitian ini, peneliti menyadari bahwasanya masih banyak kekurangannya dan keterbatasan peneliti, besar harapan peneliti melalui penelitian ini mampu memberikan hal yang bermanfaat untuk pembaca, dan jika ada hal yang kurang berkenan melalui penelitian ini, peneliti menerima saran dari berbagai pihak. Sekian terima kasih.

Malang, 4 Juli 2024

Penulis,



Devi Novita Arlianti

ABSTRAK

Devi Novita Arlianti. 201710040311097. Pola Komunikasi Kelompok Dalam Komunitas Virtual *Game Online* Genshin Impact. Skripsi. 2024
Dosen Pembimbing: Nurudin S.Sos., M.Si.

Komunitas virtual terbentuk dari partisipasi sekumpulan kelompok yang memiliki ketertarikan dan motif tertentu di dalam internet. Komunitas virtual *Game online* Genshin Impact merupakan salah satu dari banyaknya komunitas virtual yang muncul berdasarkan ketertarikan anggotanya. Dalam sosial media X terdapat akun yang menjadi wadah serta komunitas bagi para pemain *game online* Genshin Impact, akun tersebut adalah @paimonfess. Komunitas ini berjalan baik dengan berkomunikasi di balik pesan anonim dan nama samaran tanpa melihat latar belakang anggotanya. Oleh karenanya, penelitian ini membahas tentang bentuk pola komunikasi kelompok dalam komunitas virtual *game online* Genshin Impact.

Melalui pendekatan kualitatif dan metode netnografi yang mengandalkan *computer-mediated communication* (CMC) dan menggunakan teori sosiometri. Pengumpulan data dilakukan secara observasi partisipan, wawancara, dan dokumentasi. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara netnografi, dibantu oleh *software* pengolah data kualitatif NVIVO, dan diuji keabsahannya menggunakan uji validitas dan triangulasi.

Pada penelitian ini ditarik kesimpulan bahwa komunitas virtual *game online* Genshin Impact dalam sosial media X menggunakan pola komunikasi roda (*wheel pattern*). Komunikasi yang menggunakan pola ini menjadikan satu orang sebagai sumber informasi dan komunikasi yang disentralisasikan. Hal ini sesuai dengan sebagaimana pesan komunikasi dikirim oleh anggota kepada komunitas virtual *game online* Genshin Impact di sosial media X dalam bentuk pesan anonim dan kemudian disebarluaskan oleh komunitas kepada anggota lainnya.

Kata Kunci: Komunitas Virtual, Pola Komunikasi Kelompok, Game Online, Genshin Impact

Malang, 4 Juli 2024

Menyetujui
Dosen Pembimbing Peneliti



Nurudin S.Sos., M.Si.



Devi Novita Arlianti

ABSTRACT

Devi Novita Arlianti. 201710040311097. Group Communication Patterns in the Virtual Community of Online Game Genshin Impact. Thesis. 2024

Advisor: Nurudin S.Sos., M.Si.

Virtual communities are formed from the participation of a group of people that have certain interests and hobbies on the internet. The Genshin Impact online game virtual community is one of the many virtual communities that created based on the interests of its members. In social media X there is an account that became a virtual community for Genshin Impact online game players, the account's name is @paimonfess. This community runs well by communicating behind anonymous messages and pseudonyms regardless of the background of its members. Therefore, this research discusses the form of group communication patterns in the virtual community of the online game Genshin Impact.

Through a qualitative approach and netnography method that relies on computer-mediated communication (CMC) and also the uses sociometric theory. Data collection was done by participant observation, interviews, and documentation. The data collected was then analyzed netnographically, assisted by NVIVO qualitative data processing software, and tested for validity using validity and triangulation tests.

In this study, it is concluded that the Genshin Impact online game virtual community in social media X uses a wheel pattern of communication. Communication using this pattern makes one person the source of information and centralized communication. This is in accordance with how communication messages are sent by members to the Genshin Impact virtual online gaming community on social media X in the form of anonymous messages and then disseminated by the community to other members.

Keywords: Virtual Community, Group Communication Patterns, Online Games, Genshin Impact

Malang, July 4th 2024

Approved by
Advisor



Nurudin S.Sos., M.Si.



Devi Novita Arlianti

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
SURAT PERNYATAAN	v
LEMBAR PERSETUJUAN PLAGIASI.....	vi
TANDA TERIMA PLAGIASI.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Secara Akademis.....	5
1.4.2 Secara Praktis.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Pola Komunikasi	7
2.2 Macam-macam Pola Komunikasi	9
2.3 Komunikasi Kelompok.....	14
2.4 Komunitas Virtual	18
2.5 Sosial Media	20
2.6 Basis Teoritis	21
2.7 Penelitian Terdahulu	22
BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1 Paradigma Penelitian.....	26
3.2 Pendekatan Penelitian.....	26

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	27
3.4 Subjek dan Sumber Penelitian.....	28
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.6 Teknik Analisis Data.....	29
3.7 Uji Keabsahan Data.....	32
BAB IV GAMBARAN OBJEK PENELITIAN.....	34
4.1 Pembentukan Komunitas.....	34
4.2 Tingkat Interaksi Komunitas	37
4.3 Acara-Acara Virtual Dalam Akun @paimonfess.....	40
4.3.1 Show Us Your Pulls	40
4.3.2 OPFOLL	41
4.4 Keterwakilan Dalam Komunitas	42
4.5 Peraturan dan Syarat Berinteraksi Dalam Komunitas	43
4.6 Identitas Subjek Penelitian	46
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
5.1 Hasil Penelitian.....	48
5.1.1 Pola Komunikasi Komunitas Virtual Genshin Impact.....	48
5.1.2 Menfess Yang Dikirim Dalam Akun @paimonfess.....	53
5.1.3 Bahasa Yang Digunakan Pada Akun @paimonfess.....	55
5.1.4 Motif Bergabung dalam Komunitas Games Online	56
5.1.5 Konflik dalam Komunitas.....	57
5.2 Pembahasan.....	60
5.2.1 Pola Komunikasi Roda dalam Komunitas Virtual Game Online Genshin Impact	60
5.2.2 Komunikasi dalam Komunitas Virtual Game Online Genshin Impact.....	64
BAB VI PENUTUP	68
6.1 Kesimpulan.....	68
6.2 Saran	68
6.2.1 Saran Akademis	69
6.2.2 Saran Praktis	69
DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	24
Tabel 4.1 Biodata Informan	48



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Profil Twitter @paimonfess	3
Gambar 2.1 Pola Komunikasi Rantai.....	9
Gambar 2.2 Pola Komunikasi Bentuk “Y”	10
Gambar 2.3 Pola Komunikasi Roda.....	11
Gambar 2.4 Pola Komunikasi Lingkaran.....	12
Gambar 2.5 Pola Komunikasi Bintang	13
Gambar 3.1 Tahapan Teknik Analisis Data	31
Gambar 4.1 Profil Twitter @paimonfess	36
Gambar 4.2 <i>Engagement</i> @paimonfess.....	37
Gambar 4.3 Rata-rata Klik @paimonfess	38
Gambar 4.4 Rata-rata Retweet @paimonfess	38
Gambar 4.5 Rata-rata Like @paimonfess	39
Gambar 4.6 Rata-rata Reply @paimonfess.....	39
Gambar 4.7 Acara Virtual Shows Us Your Pulls.....	40
Gambar 4.8 Acara Virtual OPFOLL	41
Gambar 5.1 Isi Menfess dari Peneliti.....	51
Gambar 5.2 Menfess yang Terkirim ke Komunitas	52
Gambar 5.3 Respon Anggota Komunitas.....	52
Gambar 5.4 Gambar Menfess @paimonfess	54
Gambar 5.5 Gambar Menfess @paimonfess	54
Gambar 5.6 Gambar Menfess @paimonfess	54
Gambar 5.7 Bahasa Menfess @Paimonfess.....	55
Gambar 5.8 Bahasa Menfess @Paimonfess	55
Gambar 5.9 Menfess Pemicu Konflik.....	58
Gambar 5.10 Menfess Yang Melanggar.....	58
Gambar 5.11 Menfess Yang Menimbulkan Konflik	60

Gambar 5.12 Menfess dan Interaksi Anggota61
Gambar 5.13 Sociogram Pola Komunikasi @paimonfess63
Gambar 5.14 Jarak Waktu Interaksi Anggota66



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kondensasi Data <i>menfess</i> dan <i>reply @paimonfess</i>	74
Lampiran 2 Syarat dan Peraturan akun <i>@paimonfess</i>	80
Lampiran 3 Acara Virtual akun <i>@paimonfess</i>	82
Lampiran 4 Profil Akun <i>@paimonfess</i>	84
Lampiran 5 Pedoman Wawancara.....	85
Lampiran 6 Transkrip Wawancara Hu Tao.....	86
Lampiran 7 Transkrip Wawancara Lumine.....	88
Lampiran 8 Transkrip Wawancara Miya.....	90
Lampiran 9 Transkrip Wawancara J.....	92
Lampiran 10 Transkrip Wawancara AL.....	94



DAFTAR PUSTAKA

- Ayunigtyas, F., Venus, A., & Yustikasari, Y. (2020). Pola Komunikasi Insan Berkemampuan Khusus: Studi Etnografi Komunikasi pada Interaksi Sosial Insan Berkemampuan Khusus di Rumah Autis Cabang Depok. *Ekspresi dan Persepsi Jurnal Ilmu Komunikasi*.
- Baggs, M. (2021, September 30). *Genshin Impact earns \$2 billion after 'unheard of' success in first year*. Retrieved from www.bbc.com: <https://www.gamedaily.biz/genshin-impact-downloaded-more-than-23-million-times-in-its-first-week-on-mobile-platforms/>
- Bandur, A. (2016). *Penelitian Kualitatif : Metodologi, Desain, dan Teknik Analisis Data dengan Nvivo 11*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Creswell, J. W. (2014). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Desatoff, S. (2020, October Tuesday). *Genshin Impact downloaded more than 23 million times in its first week on mobile platforms*. Retrieved from www.gamedaily.biz: <https://www.gamedaily.biz/genshin-impact-downloaded-more-than-23-million-times-in-its-first-week-on-mobile-platforms/>
- DeVito, J. A. (2018). *Essentials of Human Communication, 10th edition*. New York : Pearson.
- Dwiwina, R. H., & Putri, K. Y. (2021). The Use of the Auto Base Accounts on Twitter as A Media for Sharing Opinions. *Ultimacomm*, 123-144.
- Eloksari, E. A. (2020, May 12). *Homegrown Gaming Companies Thriving Amid Pandemic*. Retrieved from <https://www.thejakartapost.com/>: <https://www.thejakartapost.com/news/2020/05/12/homegrown-gaming-companies-thriving-amid-pandemic.html>
- Gibbs, J. L., Kim, H., & Ki, S. (2016). Investigating the Role of Control and Support Mechanisms in Members' Sense of Virtual Community. *SageJournals*, 117-145.
- Haryono, C. G. (2020). *Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Hidayanti, R., & Yahya, M. (2017). Peran Media Baru Dalam Membentuk Komunitas Virtual. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa (JIM)*.
- Kencana, E. (2014). *Analisis Jaringan Komunikasi*. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Kozinets, R. (2010). *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*. London: SAGE Publications.
- Kozinets, R. (2015). *ethnography: Redefined*. London: SAGE Publications.
- Kulavuz-Onal, D. (2015). Using Netnography to Explore the Culture of Online Language Teaching Communities. *CALICO JOURNAL*, 426-448.
- Lestari, Y. (2015). STRATEGI KOMUNIKASI SOSIALISASI PENGETAHUAN DASAR KOMPREHENSIF HIV/AIDS. *Jurnal Komunikasi*.
- Little, S. W., Foss, K. A., & Oetzel, J. G. (2016). *Theories of Human Communication: Eleventh Edition*. Waveland Press.
- Lizzo, R., & Liechty, T. (2022). The Hogwarts Running Club and Sense of Community: A Netnography of a Virtual Community. *Leisure Sciences*, 959-976.
- Maylya, M., Priowidodo, G., & Tjahyana, L. J. (2018). Pola-Pola Komunikasi dalam Komunitas Virtual Pengemudi Transportasi Online. *E-Komunikasi*.
- Miles, M., & Huberman, A. (1992). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*.
- Mostafa, M. M. (2013). More than words: Social networks' text mining for consumer brand sentiments. *Expert Systems with Applications*, 4241-4251.
- Mukarom, Z. (2020). *Teori-Teori Komunikasi*. Bandung: UIN Sunan Gunung Jati.
- Nasrullah, R. (2018). *Komunikasi AntarBudaya di Era Budaya Siber*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Obar, J. A., & Wildman, S. (2015). Social media definition and the governance challenge: An introduction to the special issue. *Telecommunications Policy*, 745-750.
- Pathak, X., & Pathak-Shelat, M. (2017). Sentiment analysis of virtual brand communities for effective tribal marketing. *Journal of Research in Interactive Marketing*.
- Priowidodo, G. (2020). *Monograf Netnografi Komunikasi: Aplikasi Pada Tiga Riset Lapangan*. Depok: RAJAWALI PERS.
- Putri, D. W. (2018). The Virtual Community: Interaktivitas pada Komunikasi Peer-to-Peer di Balik Jaringan Protokol Berbagi Berkas BitTorrent. *Communicare Journal of Communication Studies* 3(2):59.
- Saputra, A. B. (2013). Pola komunikasi dalam produksi program acara talkshow sakinah di kstv Kediri. *Kediri: STAIN Kediri*.

Sidharta, G. (2020). Teori Pertukaran Sosial (Social Exchange Theory) Thibaut & Kelley. *JOUR*.

Statista. (2021, July). *Global Social Networks Ranked by Number of Users*. Retrieved from [www.statista.com: https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/](https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/)

Syam, R. I., & Maryani, A. (2019). Fenomena Pseudonim Di Twitter Studi Fenomenologi Konstruksi Identitas Cyber Account di Twitter. *Prosiding Manajemen Komunikasi*.

Thibaut, J. W., & Kelley, H. (1959). The Social Psychology of Groups. *The American Catholic sociological review*, 345.

Waruwu, D. F. (2020). Ujaran Kebencian di Media Sosial (Studi Netnografi di Akun Instagram @prof.tjokhowie). *AGUNA: Jurnal Ilmu Komunikasi*.

