

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulsyani. (2018). *Sosiologi : skematika, teori, dan terapan*. Bumi Aksara.
- Ahadian, A. F. (2022). *Pola Interaksi Sosial Pada Komunitas Penggemar Klub Sepak Bola: Studi Pada Komunitas United Indonesia Bandung*. UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Anwar, A. R. (2023). *Pola Interaksi Sosial Komunitas Kelompok Penyanyi Jalanan (Studi Pada Komunitas Kelompok Penyanyi Jalanan Rangkasbitung)*. UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA.
- Arwin. (2023). *Pola Komunikasi pada Komunitas Virtual Aplikasi Telegram (Studi Etnografi Virtual Komunitas ILMUSAHAM.COM)*.
- Avalle, M., Di Marco, N., Etta, G., Sangiorgio, E., Alipour, S., Bonetti, A., Alvisi, L., Scala, A., Baronchelli, A., Cinelli, M., & Quattrociocchi, W. (2024). Persistent interaction patterns across social media platforms and over time. *Nature*, 628(8008), 582–589. <https://doi.org/10.1038/s41586-024-07229-y>
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*.
- Eriyanto. (2015). Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya. 2015.
- Hapsari, D. E. (2012). *POLA INTERAKSI KOMUNITAS OLAHRAGA FUTSAL DI KOTA MAGELANG*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ifi Gama, F. (2024). *PENGENALAN ANIME SEBAGAI BUDAYA POPULER JEPANG*.
- Kurniawan, M. K. (2022). *Pengaruh Motif Penggunaan Aplikasi Discord terhadap Kepuasan Pengguna Dikalangan Mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie*.
- Li, H., Li, H., Zhou, X., Kuang, Y., & Liu, F. (2025). The impact of online social interaction on urban community cohesion and group differences: evidence from China. *BMC Public Health*, 25(1). <https://doi.org/10.1186/s12889-025-22680-w>
- McQuail, D. (2010). *Mass Communication Theory* (Sixth Edition).
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*.
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi penelitian kualitatif (Revised edition)*.

- Neuman, W. Lawrence. (2014). *Social research methods : qualitative and quantitative approaches*. Pearson.
- Nitami, L. I. (2023). *Perkembangan Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia Tahun 2000-Sekarang*.
<https://jurnal.usbr.ac.id/KALA/article/view/214/142>
- Norman K. Denzin, & Yvonna S. Lincoln. (2018). *The SAGE Handbook of Qualitative Research* (Fifth Edition). SAGE Publications.
- Ramadhantika, T. (2024). *POLA INTERAKSI SOSIAL KOMUNITAS OTAKU JAPAN FREAK UIN DALAM MEMBANGUN SOLIDARITAS SOSIAL. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA*.
- Liman, M. R. (2023). *Pengaruh Hololive Indonesia dalam Memperkenalkan Bahasa Indonesia Kepada Penonton Internasional*. 1(2).
- Rifky Abdillah, M., & Arifin, M. (2024). *PERUBAHAN PERILAKU MAHASISWA SETELAH MENONTON TAYANGAN ANIME*. 2024(3), 1–10.
- Soekanto, S. (2017). *Sosiologi Suatu Pengantar*.
- Storey, J. (2015). *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction* (Seventh Edition).
- Sugiyono, Prof. Dr. (2016). *MEMAHAMI PENELITIAN KUALITATIF*.
- Vance, J. (2021). *The Rise of Discord*. 1–12.
https://libraetd.lib.virginia.edu/downloads/9593tv939?filename=Vance_Jack_STS_Research_Paper.pdf
- Widyaningrum, A. Y. (2021). *Komunikatif: Jurnal Ilmu Komunikasi Kajian Tentang Komunitas Virtual: Kesempatan dan Tantangan Kajian di Bidang Ilmu Komunikasi Study of Virtual Communities: Opportunities and Challenges in Communication Studies*.
<https://doi.org/10.33508/jk.v10i2.3457>
- Yin, R. K. (2014). Case Study Research Design and Methods. *Canadian Journal of Program Evaluation*, 30(1), 108–110.
<https://doi.org/10.3138/cjpe.30.1.108>
- Yulannugroho, C. H. (2023). *KEPUASAN REMAJA MENGGUNAKAN APLIKASI DISCORD (Studi Deskriptif Kuantitatif Kepuasan Remaja Menggunakan Aplikasi Discord di Surabaya)*.
- Yunus, Muh. R., & F Karundeng, D. (2021). *POLA KOMUNIKASI ANTARA PIMPINAN DAN KARYAWAN DALAM MENINGKATKAN KINERJA KARYAWAN PADA PT WAPOGA MUTIARA INDUSTRI*.