

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, I. M., & Hamim, S. (2013). *Organisasi dan Manajemen* (R. Wahidi (ed.)). Trusmedia Grakfika.
- Ahdiat, A. (2023). *Penetrasi Internet di Indonesia Belum Merata sampai 2022*. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/03/09/penetrasi-internet-di-indonesia-belum-merata-sampai-2022>
- Andini, W., Fitriani, D., Khairun, L., Purba, N., Lubis, R. N., Wulan, S., & Lubis, D. (2023). Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran Paradigma Penelitian Kuantitatif Dalam Jurnal Ilmiah Metodologi Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 1, 6–12. <https://jurnal.diklinko.id/index.php/tarbiyah/https://jurnal.diklinko.id/index.php/tarbiyah/>
- Anggoro, D. W. (2018). Manajemen Privasi Di New Media (Studi Kasus Pengguna Facebook Pada Pegawai Negeri Sipil). *Sociae Polites*, 18(01), 26–38. <https://doi.org/10.33541/sp.v18i01.753>
- Apriyanti, S., Putra, R. A., & Anrial, A. (2021). Komunikasi Virtual Mahasiswa Dalam Perkuliahan Non Tatap Muka. *At-Tanzir: Jurnal Ilmiah Prodi Komunikasi Penyiaran Islam*, 11(2), 157–183. <https://doi.org/10.47498/tanzir.v11i2.438>
- Arnus, S. H. (2019). Pengaplikasian Pola Computer Mediated Communication (CMC) Dalam Dakwah. *Jurnal Jurnalisa*, 4(1), 16–30. <https://doi.org/10.24252/jurnalisa.v4i1.5618>
- Asmoro, S. W. (2021). *Simulasi dan Komunikasi Digital SMK/MAK Kelas X (Edisi Revisi)*. Penerbit Andi.
- Azwar, A. (2022a). Perubahan Paradigma Penelitian Ilmu Komunikasi (Dari Paradigma Klasik Marxisme - Hegelian Menuju Paradigma Kritis Mazhab Frankfurt). *Ekspresi Dan Persepsi : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2), 237–246. <https://doi.org/10.33822/jep.v5i2.4493>
- Azwar, A. (2022b). Tindakan Komunikatif Komunitas Virtual Untuk Mengurangi Disinformasi Pemberitaan Politik Di Media Sosial. *JWP (Jurnal Wacana Politik)*, 7(2), 157. <https://doi.org/10.24198/jwp.v7i2.40336>
- Dewi, I. R. (2023). *Survei: Karyawan Pilih WFO Asal Ga Ngantor Tiap Hari*. CNBC Indonesia. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20230207134452-37-411761/survei-karyawan-pilih-wfo-asal-ga-ngantor-tiap-hari>
- Fatia, P. P. (2022). *Penggunaan Media Gather Town Dalam Proses Pembelajaran Daring di Universitas Muhammadiyah Surakarta* [Universitas Muhammadiyah Surakarta]. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/105219>

- Fitria, T. N. (2021). Creating Sensation of Learning in Classroom: Using “Gather Town” Platform Video Game-Style for Virtual Classroom. *Education and Human Development Journal*, 6(2), 30–43. <https://doi.org/https://doi.org/10.33086/ehdj.v6i2.2106>
- Fradinata, E. (2022). *Strategi Perusahaan* (Z. M. Kesuma & P. Asadini (eds.); 1st ed.). Syiah Kuala University Press. <https://unsyahpress.id>
- Gora, R. (2019). *Riset Kualitatif Public Relations*. Jakad Media Publishing.
- Hambali, Y. A., Putra, R. R. J., & Wahyudin. (2023). Implementasi Metaverse menggunakan Aplikasi Gather Town untuk Pendidikan Jarak Jauh dengan Pendekatan Virtual Learning Environment. *Journal of Information System*, 7(2), 163–172. <https://doi.org/10.51211/isbi.v7i2.2039>
- Huyogo. (2021). *Gonta-Ganti Istilah Pembatasan Kegiatan Masyarakat*. CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20210722070140-20-670613/gonta-ganti-istilah-pembatasan-kegiatan-masyarakat>
- Kenshanahan, A. (2020). *Survei Populix: Penggunaan Konferensi Online saat Pandemi Corona Naik 31,7%*. Kumparan. <https://kumparan.com/kumparantech/survei-populix-penggunaan-konferensi-online-saat-pandemi-corona-naik-31-7-1tdtF2LMvmU/full>
- Kim, H., & Kim, M. (2023). Presence and Effectiveness of Online Learning Using a Metaverse Platform: Gather Town. *International Journal of Information and Education Technology*, 13(4), 690–695. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2023.13.4.1854>
- Latulipe, C., & Tillman, D. T. (2022). Curating Interactive Art for Online Conferences: Artist, Curator, and Technologist Experiences in Gather Town. *ACM International Conference Proceeding Series*, 22(June), 380–391. <https://doi.org/10.1145/3527927.3532811>
- Lee, Y., Jung, J. H., Kim, H., Jung, M., & Lee, S. S. (2023). Comparative Case Study of Teamwork on Zoom and Gather Town. *Sustainability (Switzerland)*, 15(2), 1–19. <https://doi.org/10.3390/su15021629>
- McClure, C. D., & Williams, P. N. (2021). Gather Town: An Opportunity for Self-paced Learning in a Synchronous, Distance Learning Environment. *Journal of Learning and Teaching*, 14(July), 1–19. <https://doi.org/10.21100/compass.v14i2.1232>
- Mutia, C. (2021). *Survei: Banyak Orang Ingin Masuk ke Metaverse untuk “Ngantor” Virtual*. Website Databoks Indonesia 2021. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/10/survei-banyak-orang-ingin-masuk-ke-metaverse-untuk-ngantor-virtual>
- Nainggolan, V., Randonuwu, S. A., & Waleleng, G. J. (2018). Peranan Media Sosial Instagram dalam Interaksi Sosial Antar Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Unsrat Manado. *Jurnal Acta Diurna*, 7(4), 1–15.

<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/22022>

- Prastiwi, M. (2022). Ini Kelebihan dan Kekurangan Metaverse, Mahasiswa Perlu Tahu. *Kompas.Com*.
<https://edukasi.kompas.com/read/2022/02/26/135945971/ini-kelebihan-dan-kekurangan-metaverse-mahasiswa-perlu-tahu?page=all>
- Puspita, Y. (2015). The Usage of New Media to Simplify Communication and Transaction of Gay Prostitute. *Jurnal Pekommas*, 18(3), 203–212.
- Sanchez, P. R. P., Baena, P. L., & Silva, D. O. (2023). Exploring Employees' beliefs Regarding The Potential Benefits of Virtual Worlds for Group Cohesion: Gather Town. *Multimedia Tools and Applications*, 82(16), 24943–24965. <https://doi.org/10.1007/s11042-022-14308-7>
- Stellarosa, Y., Firyal, S. J., & Ikhsano, A. (2018). Pemanfaatan Youtube Sebagai Sarana Transformasi Majalah Highend. *LUGAS Jurnal Komunikasi*, 2(2), 59–68. <https://doi.org/10.31334/ljk.v2i2.263>
- Suherlan, N. K., & Khuzaini, N. (2022). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Platform Gather Town Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 3 Cisauk. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1559–1564. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5572>
- Tanfiziyah, R., Khasanah, M., Riandi, R., & Supriatno, B. (2021). Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi: Model Learning Cycle 5E Menggunakan Gather Town pada Materi Protista. *Biodik*, 7(3), 1–10. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i3.13096>
- Uno, H. B., & Nurdin, M. (2017). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik* (D. Ispurwanti (ed.); 7th ed.). Sinar Grafika Offset.
- Yin, R. K. (2021). *Studi Kasus: Desain dan Metode* (M. D. Mudzakir (ed.); 1st ed.). Rajawali Pers.