

Daftar Pustaka

- Amalina, Nur Sabila. (2019). Digital Marketing STEKOM.
- Bilqis F. 2018. Penggunaan Instagram sebagai Strategi Komunikasi Pemasaran dalam Meningkatkan Penjualan. Yogyakarta (ID): Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
- biz, A. (n.d.). *ardra biz*. Seni Musik : Pengertian, fungsi, simbol, Nilai Estetika, Unsur Dasar, Jenis Bentuk Ekspresi, Aliran Genre Alat Musik. Diakses November 25, 2020 dari <https://ardra.biz/seni-musik-pengertian-fungsi-unsur-dasar-jenis-bentuk-ekspresi-aliran-genre-alat-musik/>
- Buletinindo. (2019, February 5). Christian Bong : Wujudkan Mimpi Musisi Amatir lewat Media Sosial. *Buletinindo*. Diakses dari <https://buletinindo.com.au/2019/02/05/christian-bong-wujudkan-mimpi-musisi-amatir-lewat-media-sosial/>
- Chole, N., & Dharmik, K. M. (2018). Digital Marketing & Social Media. *International Conference Business Remodelling: Exploring New Initiatives In Key Business Functions* (pp. 163-167). Nagpur: Tripude Institute of Management Education
- Christensson, P. (2006). *Platform Definition*. Diakses 2021, Jan 23, diakses dari <https://techterms.com>
- Davies, S. (2008). The Expression Theory Again. *Philosophy of Art* , 2-6.
- Denilabs. (2017, Agustus 23). Jenis Akun di Instagram. Diakses dari <https://wheezyblogs.wordpress.com/2017/08/23/jenis-akun-di-instagram/>
- Eisner, E. W. (1959-2014). Media, Expression and The Art. *Studies in Art Education 1959-2014 (Vol. 1, No. 1 - Vol. 56, No. 1)*, 4. <https://doi.org/10.2307/1319866>

- Faturrahman, R. (2020, Maret 5). Jenis-jenis Akun di Instagram. Diakses dari <https://www.rancah.com/teknologi/gadget/apps/38247/jenis-jenis-akun-di-instagram/>
- Firmansyah, Muhammad. (2020). Komunikasi Pemasaran.
- Gunawan, S., & Widiati, S. (2019). Tuntutan dan Tantangan Pendidik dalam Teknologi di Dunia Pendidikan di Era 21. *jurnal.univpgri-palembang.ac.id*, 594-595.
- Haaq, F. D. (2015, Maret 28). Mengenal *Virtual Community* (Komunitas Virtual). Diakses dari <https://fahmidhiaulhaaq.wordpress.com/2015/03/28/mengenal-virtual-community-komunitas-virtual/>
- Hermawan, Agus. 2012. *"Komunikasi Pemasaran"*. Jakarta: Erlangga
- Hermawan, H. 2015. Analisis Pengaruh Bauran Pemasaran Terhadap Keputusan, Kepuasan, Dan Loyalitas Konsumen Dalam Pembelian Roti Ceria Di Jember. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis Indonesia*. Vol 1(2) : 143-161.
- Iman, M. (2020). Pengguna Instagram di Indonesia didominasi wanita dan Generasi Milenial. *Good news from Indonesia*. Diakses dari <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2020/06/14/pengguna-instagram-di-indonesia-didominasi-wanita-dan-generasi-milenial#:~:text=Menurut%20data%20yang%20dirilis%20Napoleon,penggunaan%20platform%20berbagi%20foto%20ini>.
- Indomusikgram. (n.d.). *Indomusikgram.net*. Diakses Januari 5, 2021, dari Indomusikgram.net: <https://www.indomusikgram.net/about>
- Jayani, D. H. (2020). Media Sosial yang paling sering digunakan di Indonesia. Diakses dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/02/26/10-media-sosial-yang-paling-sering-digunakan-di-indonesia>
- Kusmarini, Y. (2003). Ruang Sebagai Media Ekspresi dan Apresiasi. *Dimensi Interior*, 38.

- Kotler, Philip Dan Kevin Lane Keller. 2007. *Manajemen Pemasaran*. Edisi Kedua Belas. Indeks : Jakarta.
- Latham and Watkins. (2017). *Asset Purchase Agreement*. Diakses dari <https://www.lawinsider.com/contracts/6MhegkouPGei3WYqqLifr/farfetch-ltd/asset-purchase-agreement/2018-08-20>
- Mason, M. K. (n.d.). *Virtual Community Literature Review*. Diakses Desember 27, 2020 dari [http://www.moyak.com/papers/virtual-community-lit-review.html#:~:text=In%20%22The%20Virtual%20Community%2C%22,5\)](http://www.moyak.com/papers/virtual-community-lit-review.html#:~:text=In%20%22The%20Virtual%20Community%2C%22,5)).
- Morissan. 2010. "*Periklanan: Komunikasi Pemasaran Terpadu*". Jakarta: Kencana Prenada Media Persada
- Mulyawan, R. (2019, September 10). Memahami Pengertian *platform* : Apa itu platform? Tujuan dan Fungsi, Jenis serta apa saja Macam dan Contohnya. Diakses dari <https://rifqimulyawan.com/blog/pengertian-platform/>
- Mustikasari, T. (2016). Diri Kreatif Pada Pengguna Instagram (studi fenomenologi pada pengguna instagram). *ethesis uin malang*, 11.
- Nasrullah, R. (2014). Teori dan Riset Cybermedia. *Jurnal Pribadi Online*, 29.
- Nasrullah, R. (2015). *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sosiologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Porter, E. (2004). A Typology of Virtual Communities: a Multi-Disciplinary Foundation for Future Research. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 1. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2004.tb00228.x>
- Pratama, I. P. (2020). *Social Media dan Social Network*. Bandung: Informatika.
- Puntoadi, D. (2011). Menciptakan Penjualan melalui Social Media. In D. Puntoadi, *Menciptakan Penjualan melalui Social Media* (p. 2). Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

- R. M., & R. M. (2017). Analisis Pemanfaatan Virtual Community Sebagai Media Komunikasi Kelompok melalui Sosial Media. *eprints.undip.ac.id*, 6.
- Ridwan, Q. U. (2019). Analisis Video Musik Virtual akun komunitas @indomusikgram di Media Sosial Instagram. *Journal of Strategic Communication*, 54-56.
- Rumapea, M. E. (2019). Tantangan Pembelajaran Musik pada Era Digital. *Jurnal Seni dan Budaya*, 3 (2) (2019): 101-110, 106.
- Saxena, S. (2014). *Social Media can be Organized in 6 Clear Categories*. Diakses dari <https://www.easymedia.in/social-media-can-organized-6-clear-categories/>
- Slide Share. (2018). Media Sosial, dan Jejaring Sosial (Perbedaan dan Klasifikasinya). Diakses dari <https://www.slideshare.net/yusrintosepu/media-sosial-jejaring-sosial-perbedaan-dan-klasifikasinya>
- Sugiarto, E. (2015). *Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif : Skripsi Dan Tesis : Suaka Media*. Yogyakarta : Suaka Media
- Sunarto. (2009). Seni Sebagai Ekspresi Emosi (Telaah Hakiki dan Nilai Seni dalam Ekspresivisme). *Imajinasi Jurnal Seni* 5 (1), 1-14, 2.
- Sun, Ruonan & Gregor, Shirley & Keating, Byron. (2015). Information Technology Platforms: Definition and Research Directions.
- Swan, Y. (2020). Konten : Pengertian , Jenis, dan 4 Strategi Konten Marketing. Diakses November 25, 2020, dari <https://tedas.id/bisnis/internet-marketing/konten/>
- Team, E. (2020). Apa itu Platform? Fungsi, Jenis, dan Contohnya. Diakses dari <https://divedigital.id/apa-itu-platform/>

University, N. M. (2013). *Theory and Critique (Expression Theory)*. Diakses dari <https://dkv.binus.ac.id/2013/05/17/theory-and-critique-expression-theory/>



Glosarium

- CEO** : Chief Executive Officer. Merupakan suatu jabatan yang menempati level paling tinggi dari sebuah perusahaan atau organisasi. Sumber : <https://www.merdeka.com> diakses 14 februari 2021 pukul 18.47 wib
- Covid 19** : Virus yang menyerang sistem pernapasan, Virus ini bisa menyebabkan gangguan ringan pada sistem pernapasan, infeksi paru-paru yang berat, hingga kematian. Sumber : <http://www.padk.kemkes.go.id/article/read/2020/04/23/21/hindari-lansia-dari-covid-19.html> diakses 14 februari 2021 pukul 18.48 wib
- Cyber Community** : Sekelompok sosial terorganisasi yang tidak dapat dirasakan secara langsung oleh indra manusia akan tetapi dapat di saksikan maupun di rasakan sebagai sebuah realitas.Sumber:<https://pemudabebasberkarya.blogspot.com/2018/06/pengertian-dan-sejarah-cyber-community.html#> diakses 14 februari 2021 pukul 18.51 wib
- Decoding** : Merupakan proses menggunakan kode untuk memaknai pesan.
Sumber : <https://appkey.id/pembuatan-website/teknologi-web/encoding-adalah/>. Diakses 14 februari 2021 pukul 18.51 wib
- E-Learning** : Suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Sumber :<http://www.smkbkujkt.sch.id/read/16/pengertian-karakteristik-dan-manfaat-eLearning>. Diakses Diakses 14 februari 2021 pukul 18.55 wib.

Encoding : Merupakan proses membuat pesan yang sesuai dengan kode tertentu. Sumber : <https://appkey.id/pembuatan-website/teknologi-web/encoding-adalah/>. Diakses 14 februari 2021 pukul 18.51 wib

Ekspresivitas : Kekayaan ekspresi, isi ekspresi, kemampuan mengekspresi dan kemauan mengekspresikan.

Sumber : <https://kbbi.web.id/ekspresivitas>. Diakses 14 februari 2021 pukul 18.58 wib

Feeds : Deretan konten yang dapat di geser. Sumber : <https://support.google.com/adsense/answer/9189559?hl=i>. Diakses 14 februari 2021 pukul 18.59 wib

Hybrid : Interaksi yang terjadi dalam ruang fisik dan virtual. Sumber : Porter, E. (2004). A Typology of Virtual Communities: a Multi-Disciplinary Foundation for Future Research.

Indomusikgram : Indomusikgram adalah sebuah komunitas video musik yang dimulai dari instagram, guna mewadahi para musisi, konten kreator dan penggemar, akun ini dibuat oleh Christian Bong 26 Juni 2014. Sumber : Indomusikgram. (n.d.). *Indomusikgram.net*.

Instagram : Sebuah aplikasi berbagi foto dan video yang memungkinkan pengguna mengambil foto, mengambil video, menerapkan filter digital, dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial, termasuk milik Instagram sendiri. Sumber : Mustikasarin, T. (2016). *Diri Kreatif Pada Pengguna Instagram (studi fenomenologi pada pengguna instagram)*.

Modalitas Ekspresif : Modalitas ekspresif adalah modalitas yang digunakan untuk menunjukkan autoritas penghasil teks yang berkenaan dengan kebenaran atau kemungkinan representasi realitas. Sumber : Eisner, E. W. (1959-2014). *Media, Expression and The Art*.

Online : Perangkat elektronik yang terhubung ke jaringan internet. Sumber:<http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/content/padanan-istilah-online-dan-offline>. Diakses 14 februari 2021 pukul 19.10 wib

Organic Community : Komunitas yang secara alami saling berinteraksi tanpa bantuan brand di dalamnya. Sumber : Haaq, F. D. (2015, Maret 28). *Mengenal Virtual Community (Komunitas Virtual)*.

Paid Promote : Layanan jasa promosi berbayar. Sumber : <https://dotnextdigital.com/perbedaan-paid-promote-dan-endorsement/>. Diakses 14 februari 2021 pukul 19.10 wib

Platform : Program yang digunakan untuk mengesekusi rencana kerja, yang difungsikan sebagai wadah utama atau dasar untuk menjalankan sistem yang akan digunakan. dimulai dari bidang komputer, bisnis, sampai dengan politik. Sumber : Sun, Ruonan & Gregor, Shirley & Keating, Byron. (2015). *Information Technology Platforms: Definition and Research Directions*.

Purposive Sampling : Teknik pengambilan sampel dengan menentukan kriteria-kriteria tertentu.

sumber : <https://www.statistikian.com/2017/06/penjelasan-teknik-purposive-sampling.html>. Diakses 14 februari 2021 pukul 19.18 wib

- Podcast* : Episode program yang tersedia di Internet. biasanya berupa rekaman asli audio atau video, tetapi bisa juga merupakan rekaman siaran televisi atau program radio, kuliah, pertunjukan, atau acara lain. Sumber : <https://www.dewaweb.com/blog/podcast-panduan-lengkap/>. Diakses 14 februari 2021 pukul 19.21 wib
- Repost* : Menerbitkan ulang suatu kiriman. Sumber : <https://jagokata.com/arti-kata/repost.html>. Diakses 14 februari 2021 pukul 19.22 wib
- Sintaksis* : Cabang ilmu bahasa (linguistik) yang mempelajari frasa, klausa, dan kalimat serta bagaimana unsur-unsur tersebut membangun suatu kalimat yang bermakna dalam tuturan.
Sumber : <https://www.ariesrutung.com/2018/04/pengertian-sintaksis-menurut-para-ahli.html>. Diakses 14 februari 2021 pukul 19.24 wib
- Virtual Community* : Komunitas virtual didefinisikan sebagai kumpulan individu atau rekan bisnis yg berinteraksi seputar kesamaan minat, dimana interaksi tersebut sebagian besar didukung dan/atau dimediasi oleh teknologi dan dipandu oleh beberapa protokol atau norma. Sumber : Porter, E. (2004). A Typology of Virtual Communities: a Multi-Disciplinary Foundation for Future Research.
- Webminar* : Seminar online yang memungkinkan pembicara membagikan materi melalui media elektronik maupun internet. Sumber : <https://www.kanal.web.id/pengertian-webinar>. Diakses 14 februari 2021 pukul 19.25 wib