

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Z. A., Ida, R., & Mustain, M. (2020). A Virtual Ethnography Study: The Role of Cultural Radios in Campursari Music Proliferation in East Java. *ETNOSIA: Jurnal Etnografi Indonesia*, 5(2), 221-237.
- Achsa, H. P., & Affandi, M. A. (2015). Representasi Diri Dan Identitas Virtual Pelaku Roleplay dalam Dunia Maya ('Permainan Peran'Hallyu Star Idol K-Pop dengan Media Twitter). *Paradigma*, 3(3).
- Adiyatma, B., & Zamzamy, A. (2023). Konstruksi Identitas Virtual Pada Pemain Grand Theft Auto San Andreas pada Komunitas Roleplay Lunarpride. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 10(8), 4076-4083.
- Aisyah, V. H., & Sumaryanti, I. U. (2022). Studi Deskriptif Self-Presentation pada Roleplayer di Twitter. *Jurnal Riset Psikologi*, 1-6.
- Anaqhi, A. W., Achmad, Z. A., Zuhri, S., & Arviani, H. (2023). Viralitas Trash-Talking di Tiktok Sebagai Gaya Baru Personal Digital Branding. *Jurnal Nomosleca*, 9(1).
- Andina, N. I., Poerana, A. F., & Kusumaningrum, R. (2022). Konstruksi Identitas Pengguna Media Sosial LinkedIn. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 9(8), 2775-2787.
- Apjii.or.id. (2024). *APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*. 07 Februari.
- Arthawati, S. N., & Mevlanillah, S. A. R. (2023). Pengembangan Masyarakat Melalui Penerapan Pengelolaan Kampung Kb Untuk Meningkatkan Kualitas Hidup Masyarakat Desa Bale Kencana Kecamatan Mancak. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(10), 6703-6712.
- Astiti, P., Suminar, J. R., & Rahmat, A. (2018). Konstruksi Identitas Guru Bimbingan Konseling Sebagai Komunikator Pendidikan. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 6(1), 1-9.
- Astuti, Y. D. (2015). Dari Simulasi Realitas Sosial Hingga Hiper-Realitas Visual: Tinjauan Komunikasi Virtual Melalui Sosial Media di Cyberspace. *Profetik: Jurnal Komunikasi*, 8(2).
- Bahiroh, F. (2023). *Konstruksi Identitas Virtual Roleplayer Yaoi di Media Sosial Facebook (Studi Netnografi Pada Komunitas Roleplayer Yaoi Dengan Face Claim Idola K-pop di Grup Facebook Triangle)*. (Skripsi Sarjana, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur).
- Bungin, B. (2006). *Sosiologi komunikasi: teori, paradigma, dan diskursus teknologi komunikasi di masyarakat*.

- Candrasari, Y. (2016). Social Media and Social Change: self identity construction and self presentation in cybersociety. In *Proceeding Internasional Seminar Research Month: Innovation, Development, and Utilition of Research and Community Service* (pp. 673-682).
- Chauhan, S., & Panda, N. K. (2015). *Hacking web intelligence: Open source intelligence and web reconnaissance concepts and techniques*. Syngress.
- Cintiawati, N., & Naimah, T. (2015). Identitas Diri Pada Remaja dari Keluarga Berbeda Agama (Studi Fenomenologi Pada Remaja dari Keluarga dengan Latar Belakang Agama yang Berbeda). *Sainteks*, 12(2).
- Databooks.katadata.co.id (2023). *Mayoritas Konsumen Game Online Main Lebih dari 4 Jam Sehari*. 15 Juni.
- Demartoto, A. (2013). Realitas Virtual Realitas Sosiologi. *Cakrawala Jurnal Penelitian Sosial*, 2(1).
- Devianty, R. (2017). Bahasa sebagai cermin kebudayaan. *Jurnal tarbiyah*, 24(2).
- Dharma, F. A. (2018). Konstruksi Realitas Sosial: Pemikiran Peter L. Berger tentang Kenyataan Sosial. *Kanal: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(1), 1-9.
- Discord.com. *About Discord*.
- Dwitasari, P., Darmawati, N. O., Noordyanto, N., Sittasya, V. A., Zulraniyah, W., Raihanah, F. D., & Karim, A. A. (2020). Penggunaan Metode Observasi Partisipan untuk Mengidentifikasi Permasalahan Operasional Suroboyo Bus Rute Merr-ITS. *Jurnal Desain Idea: Jurnal Desain Produk Industri Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya*, 19(2), 53-57.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33-54.
- Fajrie, M. (2015). Analisis Uses And Gratification Dalam Menentukan Strategi Dakwah. *Islamic Review: Jurnal Riset dan Kajian Keislaman*, 4(1), 19-34.
- Farida Nurfalalah, F., Kholil, K., Puji Lestari, P., & Titi Widaningsih, T. (2021). *Model identitas diri mahasiswa dalam media sosial instagram*. Pustaka Aksara.
- Firdaus, Y., Pebrianti, Y., & Andriyani, Y. (2018). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 2(2), 169-180.
- Games.grid.id. (2022). *GTA V Cetak Rekor Sebagai Game Terlaris Kedua Sepanjang Sejarah*. 11 Februari.
- Guntara, I. R., Yazid, T. P., & Romyeni, R. (2023). Strategi Komunikasi Dinas Pengendalian Penduduk Keluarga Berencana Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kabupaten Kampar Menuju Kota Layak Anak Tingkat Utama. *Public Service and Governance Journal*, 4(1), 01-19.

- Gusri, L., Arif, E., & Dewi, R. S. (2021). Konstruksi Identitas Gender pada Budaya Populer Jepang (Analisis Etnografi Virtual Fenomena Fujoshi pada Media Sosial). *Jurnal Mediakita: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 5(1), 1-9.
- Handoyo, E., Su'ud, A., & Sunarjan, Y. Y. F. R. (2007). *Studi Masyarakat Indonesia*. Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang.
- Harahap, H. S. (2018, December). Whatsapp sebagai Media Strategi Komunikasi Ustadzah dalam Menyampaikan Dakwah (Studi Deskriptif Kualitatif Komunitas “Belajar Islam Seru”). In *Dynamic Media, Communications, and Culture: Conference Proceedings* (Vol. 1, pp. 131-150).
- Hasanah, H. (2016). Teknik-teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21-46.
- Hernawati, S. (2017). Metodologi Penelitian Dalam Bidang Kesehatan, Kuantitatif & Kualitatif. *Library Forikes*.
- Ibrahim, J. T. (2019). *Sosiologi Pedesaan*. UMMPress.
- Indrawan, J., & Ilmar, A. (2020). Kehadiran Media Baru (New Media) dalam Proses Komunikasi Politik. *Medium*, 8(1), 1-17.
- Indriani, S. S., & Prasanti, D. (2019). Budaya Tutar Digital Dalam Personal Branding Melalui Stiker Line Generasi Millennial. *SEMIOTIKA: Jurnal Komunikasi*, 13(1).
- Iskandar, F. A., & Irawati, I. (2023). Penelitian Etnografi Virtual dalam Mengkaji Fenomena Masyarakat Informasi di Media Sosial: Tinjauan Literatur Sistematis. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, 7(4), 679-696.
- Jayaningsih, A. R., & Anggreswari, N. P. Y. (2023). Analisis Hermeneutika dalam Konsep Tri Hita Karana. *COMMUNICARE*, 4(1), 1-10.
- Kencana, W. H., Situmeang, I. V. O., Meisyanti, M., Rahmawati, K. J., & Nugroho, H. (2022). Penggunaan Media Sosial dalam Portal Berita Online. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 6(2), 136-145.
- Kholidi, A. K., Irwan, I., & Faizun, A. (2022). Interaksionisme Simbolik George Herbert Mead di Era New Normal pasca Covid 19. *AT-TALIM*, 2(1), 1-12.
- Larasati, D. P. (2023). Identitas Virtual Pada@ Jjergaf Dalam Media Sosial Twitter. *Prosiding Konferensi Nasional Sosial dan Politik (KONASPOL)*, 1, 390-399.
- Liliweri, A. (2003). *Makna Budaya dalam Komunikasi Antarbudaya*. Lkis pelangi aksara.
- Luhtitianti, UI Ardaninggar dkk. (2022). Menuju Masyarakat Indonesia 5.0: Perspektif dan Dinamika. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

- Marbun, K. S. (2021). Kesalahan Berbahasa Pada Penulisan Media Luar Ruang Di Barus Tapanuli Tengah. *JURNAL BASASASINDO*, 1(2), 53-65.
- Mawikere, M. C. S., & Hura, S. (2022). Paradigma Teologi Injili Mengenai Pendayagunaan Matra-Matra Budaya Dalam Pekabaran Injil Kontekstual. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(11), 59-79.
- Mekel, W. J., Sompie, S. R., & Sugiarto, B. A. (2019). Rancang Bangun Game 3D Pertahanan Kerajaan Bowontehu. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(4), 455-464.
- Noermanzah, N. (2019). Bahasa sebagai alat komunikasi, citra pikiran, dan kepribadian. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra* (pp. 306-319).
- Nugraha, A. S., Komariah, S., & Nurbayani, S. (2023). Streaming Musik Sebagai Konstruksi Identitas (Sebuah Kajian Literatur). In *National Conference on Applied Business, Education, & Technology (NCABET)* (Vol. 3, No. 1, pp. 785-797). Abadi, T. W., Sukmawan, F., & Utari, D. A. (2013). Media sosial dan pengembangan hubungan interpersonal remaja di Sidoarjo. *KANAL: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(1), 96-106.
- Nugroho, Pujo W. (2018). *Identitas Roleplayer Dalam Game VRChat*. (Skripsi Sarjana, Universitas Airlangga).
- Nurfaidah, M., Dewi, R. U., & Kurniawan, A. W. (2018). Korean Role-Play Di Media Sosial Twitter (Studi Fenomenologi Korean Role-play Garut di Media Sosial Twitter). *Public Relations Universitas Garut*.
- Nurhaini, E. R. (2017). Konstruksi Identitas Diri Blogger Pada Blog Tentang Kepustakawanan. *Journal Unair*.
- Nurjanah, N. (2021). Analisis Kepuasan Konsumen dalam Meningkatkan Pelayanan Pada Usaha Laundry Bunda. *JURNAL MAHASISWA*, 1(1).
- Oktaviana, M., Achmad, Z. A., Arviani, H., & Kusnarto, K. (2021). Budaya komunikasi virtual di Twitter dan Tiktok: Perluasan makna kata estetik. *Satwika: Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 5(2), 173-186.
- Prasetya, D., & Marina, R. (2022). Studi Analisis Media Baru: Manfaat dan Permasalahan Dari Media Sosial dan Game Online. *Telangke: Jurnal Telangke Ilmu Komunikasi*, 4(2), 01-10.
- Pratiwi, A. P. (2023). Identitas virtual pada roleplayer di twitter. *Prosiding Konferensi Nasional Sosial dan Politik (KONASPOL)*, 1, 215-227.
- Pratiwi, L. P., & Putra, A. (2018). Motif Sosiogenesis Pasangan Roleplay dalam Media Sosial Twitter. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 2(2), 127-143.
- Pratiwi, N. I. (2017). Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 1(2), 202-224.

- Qorib, F., Oktarina, R. A., & Ermelinda, J. (2023). Penggunaan Busana Sebagai Bentuk Ekspresi dan Identitas Mahasiswa di Media Sosial. *Jurnal Komunikasi Nusantara*, 5(2), 236-251.
- Rachmaniar, R., Prihandini, P., & Anisa, R. (2021). Studi Etnografi Virtual tentang Budaya Mahasiswa dalam Perkuliahan Online di Aplikasi Zoom. *Media Komunikasi FPIPS*, 20(2), 81-92.
- Rahayu, T. E., & Hero, E. (2021). Konstruksi Identitas Sosial “Muslimah Motivations Riau” dalam Gerakan Hijrah Melalui Instagram. *Medium*, 9(2), 185-200.
- Reiginayossi, M., & Sitorus, F. K. (2023). Bahasa Sebagai Cermin Identitas Analisis Perspektif Martin Heidegger. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial (JKOMDIS)*, 3(3), 657-660.
- Revita, Y., Marsidin, S., & Sulastri, S. (2023). Peran bahasa dalam penerapan ilmu pengetahuan. *Journal on Education*, 5(2), 2981-2987.
- Rijali, A. (2018). Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81-95.
- Rocstargames.com. (2013). *Grand Theft Auto V Official Cover Art*. 02 April.
- Rohayati, R. (2017). Budaya Komunikasi Masyarakat Maya (Cyber): Suatu Proses Interaksi Simbolik. *Sosial Budaya*, 14(2), 179-189.
- Rompas, Y. F., Zakarias, J. D., & Kawung, E. J. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Ilmiah Society*, 3(1).
- Rope, D. (2022). Hubungan Media Sosial Terhadap Krisis Identitas Remaja: Studi Kualitatif. *Jurnal Kala Nea*, 3(1), 44-54.
- Rusdin, F. R., Unde, A. A., & Bahfiarti, T. (2023). Konstruksi Identitas Gay Dalam Instagram (Studi Naratif Kelompok Gay Makassar). *KAREBA: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 29-41.
- Sekarjati, R., & Palupi, S. (2023). *Presentasi Diri Online Pengguna Zepeto Melalui Avatar* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Setiadi, A. (2016). Pemanfaatan Media Sosial untuk Efektifitas Komunikasi. *Cakrawala-Jurnal Humaniora*, 16(2).
- Setyawati, N. (2015). Motif Masyarakat Surabaya dalam Menonton Acara Berita Kriminal Kecrek MHTV. *Jurnal E-komunikasi*, 3(1).
- Siddiq, M., & Salama, H. (2019). Etnografi sebagai teori dan metode. *Kordinat: Jurnal Komunikasi antar Perguruan Tinggi Agama Islam*, 18(1), 23-48.
- Siregar, R. R. (2023). Pengaruh Intensitas Komunikasi Virtual Dalam Bermain Game GTA V Roleplay Server Indopride Terhadap Peningkatan

- Kemampuan Komunikasi Interpersonal. *Skripsi*. Universitas Katolik Soegijapranata.
- Statista.com. (2024). *APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*. 29 Februari.
- Statista.com. (2024). *Penjualan Unit Seumur Hidup yang Dihasilkan oleh Grand Theft Auto V di Seluruh Dunia pada Februari 2024*. 27 Februari.
- Steamdb.info. (2024). *Steam Charts*.
- Suci, L. R., & Supratno, H. (2022). Konstruksi Realitas Sosial Dalam Novel Orang-Orang Oetimu Karya Felix K. Nesi: Kajian Konstruksi Sosial Peter L. Berger Dan Thomas Luckmann. *Bapala*, 9, 101-11.
- Sulaiman, A. (2016). Memahami teori konstruksi sosial Peter L. Berger. *Society*, 4(1), 15-22.
- Tayibnapi, R. G. (2020). Fenomena Game Online dan Pembaruan Teknologi Komunikasi Sebagai Media Baru. *Jurnal IKOM USNI*. 32-50.
- Tutiasri, R. P., Laminto, N. K., & Nazri, K. (2020). Pemanfaatan youtube sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa di tengah pandemi covid-19. *Jurnal Komunikasi, Masyarakat dan Keamanan*, 2(2).
- Unde, A. A., & Azis, S. (2018). Pengungkapan Identitas Diri Melalui Media Sosial: Studi Mengenai Etnografi Virtual Melalui Vlog. *KAREBA: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 83-92.
- Utami, A. H. (2021). Media baru dan anak muda: perubahan bentuk media dalam interaksi keluarga. *Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga*, 11(1), 8-18.
- Utami, S. (2014). Bahasa Sebagai Maha Identitas Manusia. *Jurnal Cemerlang*, 2(2).
- Wakas, J. E., & Wulage, M. B. N. (2021). Analisis Teori Uses And Gratification: Motif Menonton Konten Firman Tuhan Influencer Kristen Pada Media Sosial Tiktok. *Tepian: Jurnal Misiologi Dan Komunikasi Kristen*, 1(1), 25-44.
- Wengku, F., Sondakh, M., & Pasoreh, Y. (2023). Pola Komunikasi Jarak Jauh Antara Orang Tua Dan Anak Yang Kuliah Di Luar Daerah (Study Pada Mahasiswa Sulteng Di Fispol Universitas Sam Ratulangi). *ACTA DIURNA KOMUNIKASI*, 5(1), 6-6.
- Wibowo, R. M. (2001). Nama Diri Etnik Jawa. *Humaniora*, XIII (1), 45–55.
- Wijaya, I. S. (2016). Konstruksi Identitas Diri dalam Organisasi Etnis. *LENTERA*, 18(2).
- Yuningsih, A. (2006). Implementasi teori konstruksi sosial dalam penelitian public relations. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 7(1), 59-70.

- Yusuf, F., Rahman, H., Rahmi, S., & Lismayani, A. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Komunikasi, Informasi, dan Dokumentasi: Pendidikan Di Majelis Taklim Annursejahtera. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 1-9.
- Yuwono, A. I., & Dahana, A. S. B. (2022). Berwisata Digital: Studi Etnografi Praktik Bermain Game Sebagai Ruang Wisata Virtual. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 20(3), 315-334.
- Zelfia, Z. (2022). Konstruksi Identitas Virtual dan Praktik Komunikasi Orang Kajang di Media Sosial. *Respon Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ilmu Komunikasi*, 3(3), 231-242.