

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, E. N., & Andjarwati, A. L. (2020). Pengaruh gaya hidup konsumtif dan kualitas produk terhadap keputusan pembelian. *Jurnal Bisnis dan Manajemen Islam*, 8(1).
- Alika, V., Dharta, F. Y., & Arindawati, W. A. (2024). Terpaan Postingan Voucher E-Commerce pada Akun X @discountfess terhadap Pembelian Impulsif Produk Kecantikan Followers. *Al-Kharaj: Jurnal Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah*, 6(12).
- Anahiz, S., Hakim, S. A., Fitra, M., Ramadhan, A., Dwi, S., & Ilham, M. F. (2024). *Pembentukan Komunitas Virtual di Platform X: Studi Kasus Reaksi*. 2(December), 180–187.
- Arsyanda, D., Rodiah, S., & Rohman, A. S. (2025). Peran akun autobase X (twitter) dalam memenuhi kebutuhan informasi followers. *Pustaka Karya : Jurnal Ilmiah Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 13(1), 233–241.
- Asmarani, Z., & Wahyuni, S. (2023). Konsep Diri Individu Pengguna Media Sosial terhadap Komunikasi Interpersonal Remaja. *Journal of Education Research*, 4(3), 1548–1558.
- Aulia, A. R., & Yulianti, A. L. (2019). Pengaruh City Branding “a Land of Harmony” Terhadap Minat Berkunjung Dan Keputusan Berkunjung Ke Puncak, Kabupaten Bogor. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 3(3), 67–75.
- Ayu, T., Lestari, A., Suarni, D. W., & Psikologi, J. (2026). *Stres dengan Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legends pada Remaja di Kelurahan Mataiwoi Kota Kendari*. 7(1), 53–61.
- Bahar, A. A., & Arifin, M. (2024). Persepsi Warga X terhadap Komunita Fujoshi dan Fundashi di Media Sosial. *E-Journal Pembangunan Sosial*, 12(3), 380–388. [ejournal.ps.fisip-unmul.ac.id](http://ejournal.ps.fisip-unmul.ac.id) ©
- Bania, N., & Putra, A. (2022). “Current Issues and Opportunities in Linguistics, Literature, Culture And Arts Studies in The New Normal” *EXPLORING INDOGLISH AS A LANGUAGE VARIATION PHENOMENON ON TWITTER AT MLBB FESS ACCOUNT*.
- Candra, Y., Nastasia, K., & Fenia, S. Z. (2021). Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Perilaku Konsumtif pada Siswa Kelas XI SMAN 10 Padang. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Dharma Andalas*, 23(1), 185–194. <https://doi.org/10.47233/jebd.v23i1.197>
- Deborah, T., & Anggraeni, D. (2022). *Pengaruh Terpaan Media Terhadap Minat Berkunjung pada Sial Interfood Expo Jakarta 2022 ( Studi Pada Akun Instagram @ interfoodexpo )*.
- Dewi, W. E., & Zakky Fahma Auliya. (2025). Model Stimulus-Organism-Response (S-O-R): Peran Trust sebagai Mediasi dalam Keputusan Pembelian Produk N’Pure di TikTok Shop. *Paradoks : Jurnal Ilmu Ekonomi*, 8(3), 775–790.
- Difa Annas Haqie, Widyaning Hapsari, K. (2024). Peran Anonimitas Dan Konsep Diri Terhadap Online Disinhibition Effect Pada Remaja. *Jurnal Ilmiah*

- Wahana Pendidikan*, 10(16), 238–252.
- Fajrussalam, H., Febriyano, A., Deviyanti, A., Nisa, F. F., & Nafiisah, R. (2023). Fenomena “Menfess Twitter” Adakah Motif Tertentu? *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 1038–1050.
- Fitriani, Y. (2021). Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional. Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Penyajian Konten Edukasi Atau Pembelajaran Digital. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*
- Hardianto, A. W. (2019). Analisis Stimulus-Organism-Response Model Pada “Dove Campaign for Real Beauty” 2004 – 2017. *Transaksi*, 11(1), 65–79.
- Hariningrum, A. (2022). Pengaruh Terpaan Akun Twitter @OHMYBEAUTYBANK Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Kosmetik Dan Kecantikan (Survei pada Followers @Ohmybeautybank). *Eprint Ums*.
- Hasanah, R., Putri Aprilia, R., & Studi Manajemen Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Balikpapan, P. (2024). Pengaruh Interaksi Virtual Terhadap Pembentukan Bahasa Slang Di Komunitas Gamer Indonesia: Perspektif Sociolinguistik the Impact of Virtual Interaction on the Formation of Slang Language in Indonesian Gaming Communities: a Sociolinguistic Perspective. *Jiic: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1, 3821–3829.
- Hasibuan, N. L., & Fauzan, A. Al. (2025). Perilaku Konsumtif Mahasiswa Di Era Digital Pada Penggunaan E-Wallet Dan E-Commerce. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Manajemen*, 3(6), 301–311.
- Hindman, D. B. (1996). The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier. *Journal of Applied Communications*, 80(1).
- Irwanto, I. (2023). Pola Komunikasi Antar Gamers Pada Fitur Chat (IN-GAME) Studi Fenomenologi Pemain Game Online Mobile Legends di Bandung. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 3702–3710.
- Juditha, C. (2018). Interaksi Simbolik Dalam Komunitas Virtual Anti Hoaks Untuk Mengurangi Penyebaran Hoaks. *Jurnal Penelitian Komunikasi Dan Pembangunan*, 19(1), 17.
- Kustiawan, W., Siregar, A. S. M. M., Nabila, F., Harahap, K. H., & Aini, L. (2022). Teori-Teori dalam Komunikasi Massa. *Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik*, 3(2), 41–45.
- Listiana, H. (2022). Strategi Penyusunan Kerangka Berpikir: Meningkatkan Kualitas Penelitian. *Jurnal Lentara*, 15(2), 146–157.
- Maharddhika Adinda. (2022). KOMUNIKASI IMPERSONAL ANTARA IDOL DAN FANS (*Dinamika Proses Komunikasi Pada Aplikasi LYSN SM Entertainment*). 1–91.
- Medazeldio, M. R., & Arifputri, A. N. (2024). Fenomena Game Online Mobile Legends Pada Alumni Santri (Studi Fenomenologi Pondok Pesantren Al-Hamid Dalam Komunikasi Interpersonal).
- Muhammad Irfan H. R, Fardiah Oktariani Lubis, O. O. (2024). *rilaku Impulse Buying: Pengaruh Terpaan #OOTD di Media Sosial Tiktok Pada Pengikut Akun X @callistaverss*. 10(April), 806–813.
- Muhammad Rezeki, Siswanto Rawali, & Muhammad Muthahari Ramadhani.

- (2022). Motivasi Dan Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legends: Bang Bang Di Kota Banjarmasin. *KAGANGA KOMUNIKA: Journal of Communication Science*, 3(2), 148–158.
- Musyirah, Ifah, Peni, Irfan, Sam'um, & Wa ode. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran. *Journal on Education*, 05(03), 1006–1013.
- Navila, A. M., & Mustikasari, R. P. (n.d.). Konten Review Skincare d i Akun Tiktok ' Dokter Detektif ' Dalam Membentuk Minat Beli Skincare Review Content o n Tiktok ' Dokter Detektif ' Account in Shaping Purchase Intention Gambar 1 . Pendapatan Produk Perawatan Diri dan Kecantikan di Sumber : DataIndonesia . id. 5, 114–129.
- Nida, Putu Panji, Kadek Mawar, N. A. (2024). DAMPAK ANONIMISASI MELALUI MENFESS @FESS10NOPEMBER TERHADAP TRANSPARANSI DAN KEBEBASAN BERPENDAPAT DI PLATFORM X. 1–7.
- Putra, N. B. A. (2022). Exploring Indoglish As a Language Variation Phenomenon on Twitter At Mlbb Fess Account., *Culture and Arts International Seminar 2022*, 8–15. <http://e-journal.unmas.ac.id/index.php/literates/article/view/3638>
- Putri, D. W., & Utama, L. (2021). Pengaruh Persepsi Kualitas, Pengaruh Sosial, Dan Kebutuhan Akan Keunikan Terhadap Minat Pembelian Konsumen Luxury Brand Pada Generasi Y. *Jurnal Manajerial Dan Kewirausahaan*, 3(1), 176.
- Rahma Mudhiyanti, Dian Alfia Purwandari, & Sujarwo Sujarwo. (2024). Perilaku Konsumtif Followers Akun @discountfess Pada Media Sosial X. *RISOMA : Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(4), 54–60.
- Rahmadini, R., & Maknunah, J. (2025). Pengaruh Aspek Psikologis Terhadap Efektivitas Komunikasi: Tinjauan Psikologi Komunikasi. *KOMUNIKASIA: Journal of Islamic Communication and Broadcasting*, 5(2), 109–130.
- Rahman, M. N., & An'Amta, D. A. A. (2024). Dunia Game Online Mobile Legend Dalam Sudut Pandang Strata Sosial. *Multikultural: Jurnal Ilmu Sosial*, 2(1), 43–52.
- Rahmat, A., & Abidin, M. (2021). URGENSI KOMUNIKASI MODEL STIMULUS ORGANISM RESPONSE (S-O-R) DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN Andi. *Pengantar Ilmu Komunikasi*, 6(2), 242.
- Ramadhan, D., Steffany, C., Ahmad, R., & Zanah, R. S. (2025). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Jurnal Pustaka Aktiva (Pusat Akses Kajian Akuntansi, Manajemen, Investasi, Dan Valuta)*, 5(1), 11–17.
- Razan Arvin Pradipa Wahyu, & Angga Intueri Mahendra. (2024). Penggunaan Media Sosial X pada Akun @Txdtrberseragam untuk Mengetahui Tingkat Kepercayaan Masyarakat Yogyakarta terhadap Kepolisian RI. *MUKASI: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(3), 236–248.
- Reni Anggraeni. (2021). *Pemanfaatan Youtube sebagai Media Pembelajaran Daring – Unit Kegiatan Mahasiswa Penulis*. Penulis.Ukm.Um.Ac.Id. <http://penulis.ukm.um.ac.id/pemanfaatan-youtube-sebagai-media->

- pembelajaran-daring/
- Riski, D., & Fitriawati, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Pada Akun Twitter@ Narasinewsroom Terhadap Perkembangan Kasus Ferdy Sambo. *E-Journal.Ukri.Ac.Id*, 1(1). <https://e-journal.ukri.ac.id/index.php/kb/article/view/3341>
- Sari, R. A., Rosmawati, H., Aepu, S. H. N., & Anjarsari, H. (2024). Gaya Hidup Dan Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Tadulako. *ANTRO: Antropologi Tadulako Research Journal*, 1(1), 20–33. <https://repository.untad.ac.id/id/eprint/111304>
- Sari, R. P. (2012). Jurnal komunikasi, ISSN 1907-898X Volume 6, Nomor 2, April 2012. *Jurnal Komunikasi, ISSN 1907-898X*, 6(April), 163–172.
- Shalsa Della Putri, K., Maya Sekar Wangi, D., Si, M., & Maserona Sarungu, L. (2021). The Relationship of Social Media Exposure of the Ruangguru Application on the Learning Motivation of VI Grade Students at SD Negeri 2 Tahunan. *Jurnal Solidaritas FISIP UNISRI*, X.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D. Bandung: Alfabeta. In *Bandung: Alfabeta*.
- Sumampouw, L. F. (2023). Pengaruh Terpaan Media Instagram Terhadap Perubahan Sikap Untuk Hidup Sehat. *Jurnal Komunikasi Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 123–129.
- Syafrina, A. E., Ayu Virginia, D., Kurniawan, G., Anggriana Porrie, M., & Olivianita, M. (2020). Etika Public Relations Dewan Perwakilan Rakyat dalam Meningkatkan Citra. *Jurnal Komunikasi, Masyarakat Dan Keamanan*, 2(2), 33–43.
- Tri, M., Nayu, I., & Kurnila, A. (2023). Analisis Kesantunan Berbahasa Warganet Twitter @ YUPIEN \_ FESS Dalam Menfess UPNSBY.
- Widiana, A. H. (2020). Pengaruh Tagline Dijami ORO JD.id Terhadap Keputusan Pembelian Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Wardani, Z. E., Purnomo, A. M., & Setiawan, K. (2023). Pengaruh frekuensi terpaan media Twitter terhadap perilaku fear of missing out konser musik pada fanbase BTS Indonesia. *Karimah Tauhid*, 2(6).
- Yunita, H. P. (2023). Kesenjangan Gender dalam Komunitas Virtual Game Online Player.
- Yusup, A. H., Azizah, A., & Rejeki, E. S. (2023). Literature Review : Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. 3(5).
- Zukhrufillah, I. (2018). Gejala Media Sosial Twitter Sebagai Media Sosial Alternatif. *Al-I'lam: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 1(2), 102.