

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, F., & Vidiati, C. (2025). Shifting Perilaku Manusia: Peralihan dari Interaksi Fisik ke Digital; Digital Society & Networked Individualism. *EKONOMIKA45: Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi Bisnis, Kewirausahaan*, 13(1), 447-456.
- Andreas, R., Ashari, H., & Mahendra, L. (2025, December). Avatarscape Netnography Of Virtual Identity On Roblox. In *INTERNATIONAL CONFERENCE OF HUMANITIES AND SOCIAL SCIENCE (ICHSS)* (pp. 234-242).
- Anggraini, D., & Amalia, F. N. (2026). ANALISIS SOSIOLEK BAHASA PADA KOMUNITAS ROBLOX: RAGAM SLANG SEBAGAI KONSTRUKSI IDENTITAS DIGITAL. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 214-225.
- Azzahra, S., Putri, N. N., Mubarak, A. B., & Khomarudin, K. (2025). Virtual socialization through online game: Social interaction in Roblox. *Eduexsos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 14(01).
- Bakry, U. S. (2017). Pemanfaatan metode etnografi dan netnografi dalam penelitian hubungan Internasional. *Jurnal Global & Strategis*, 11(1), 15.
- Baym, N. K. (2015). *Personal connections in the digital age*. John Wiley & Sons.
- Castells, M. (2011). *The rise of the network society*. John wiley & sons.
- Daniel, D., Kamaruddin, S. A., & Awaru, A. O. T. (2025). Melejitnya Komunitas Daring: Mengapa Semakin Banyak Orang Memilih Berkoneksi secara Virtual. *Jurnal Tugas Akhir Mahasiswa Pendidikan Sosiologi*, 5(2).
- Dinar, R. E., Abidin, Z., & Rifai, M. (2022). Fan culture dan perkembangan kreativitas remaja KPopers. *Jurnal Politikom Indonesiana*, 7(1), 113-129.
- Djaba, M., Mokodongan, R., Mohi, E. M. H., Sawedu, W. L. P., & Tamani, A. (2025). INTERAKSI SIMBOLIK DALAM DUNIA VIRTUAL: STUDI KASUS PEMAIN ROBLOX SEBAGAI BENTUK KEHIDUPAN SOSIAL BARU. *Pasca: Jurnal Ilmu Administrasi, Manajemen SDM, Ilmu Sosial (P-JIAMS)*, 2(2), 93-109.
- Fajriah, T., & Ningsih, E. R. (2024). Pengaruh teknologi komunikasi terhadap interaksi sosial di era digital. *Merdeka Indonesia Jurnal International*, 4(1), 149-158.
- Harahap, N. H., Azzura, P. R., Yasmin, R., Ikram, R., Alfarisi, R., Maghfira, W. A., & Hsb, Z. L. S. (2025). Analisis Isi Pesan Komunikasi Interpersonal dalam Percakapan Digital Melalui Aplikasi WhatsApp Sebagai Bentuk Interaksi Sosial Modern. *Fatih: Journal of Contemporary Research*, 2(1), 433-444.

- Hasbullah, A. R., & Ahid, N. (2022). Penerapan Teori Interaksi Simbolik dan Perubahan Sosial di Era Digital. *At-Tahdzib: Jurnal Studi Islam dan Muamalah*, 10(1), 36-49.
- Hills, M. (2007). Fans and fan culture. *The Blackwell Encyclopedia of Sociology*.
- Iswaratama, A. (2024). Peran komunitas virtual dalam mendorong interaksi sosial di era digital. *HISTORICAL: Journal*, 3(1).
- Jehalut, F. (2023). Kerangka konseptual teori determinisme teknologi. *Jurnal Industri Kreatif dan Inovatif*, 1(1), 37-47.
- Jenkins, H., & Deuze, M. (2008). Convergence culture. *Convergence*, 14(1), 5-12.
- Kartika, A., & Rahastine, M. P. (2025). Dampak Budaya K-Pop Terhadap Gaya Komunikasi Remaja Indonesia Di Jakarta: Studi Kasus Para Penggemar Gen Z. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 2(10), 733-742.
- Kozinets, R. V. (2015). *Netnography: redefined*. sage. Kozinets, R. V. (2015). *Netnography: redefined*. sage.
- Kozinets, R. V. (2010). *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*. London.
- Kusuma, A., Purbantina, A. P., Nahdiyah, V., & Khasanah, U. U. (2020). A virtual ethnography study: Fandom and social impact in digital era. *ETNOSIA: Jurnal Etnografi Indonesia*, 5(2), 238-251.
- Liu, J. (2025). Virtual presence, real connections: Exploring the role of parasocial relationships in virtual idol fan community participation. *Global media and China*, 10(4), 490-511.
- Maharani, E. G., Aditiya, A., Putra, P., Faizal, A. R., & Zaimasuri, Z. (2025). Fenomena Fomo (Fear of Missing Out) Dan Konsumsi Digital Di Kalangan Gen Z: Studi Netnografi Pada Komunitas Konsumen Trend Di Tiktok. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 8(9), 71-80.
- Maloney, D., Freeman, G., & Wohn, D. Y. (2020). " Talking without a voice" understanding non-verbal communication in social virtual reality. *Proceedings of the ACM on human-computer interaction*, 4(CSCW2), 1-25.
- Manovich, L. (2002). *The language of new media*.
- McLuhan, M. (1994). *Understanding media: The extensions of man*. MIT press.
- Miles, M. B. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. Thousand Oaks.
- Muqsith, M. A. (2022). Determinisme Teknologi dan Ekstensi Manusia. *Adalah*, 6(1), 76-84.

- Murwani, E. (2017). Literasi Budaya Partisipatif Penggunaan Media Baru pada Siswa SMA di DKI Jakarta. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 15(1), 48-59.
- Loktev, V. (2026, 9 Maret 2026). *Roblox Announces New Incubator and Jumpstart Programs to Help Creator Expand Whats's Possible*. Roblox. Diakses pada 5 April 2026. Dari <https://about.roblox.com/newsroom/2026/03/roblox-announces-incubator-jumpstart-creator-programs>
- Onderdijk, K. E., Bouckaert, L., Van Dyck, E., & Maes, P. J. (2023). Concert experiences in virtual reality environments. *Virtual Reality*, 27(3), 2383-2396.
- Praditya, A., Rahmadi, M. F., & Soraya, N. N. (2025). Studi Netnografi tentang Respon Masyarakat Daring terhadap Keputusan Perpanjangan Kontrak Shin Tae Yong sampai Tahun 2027: Indonesia. *AKADEMIK: Jurnal Mahasiswa Humanis*, 5(3), 1564-1579.
- Putra, D. Y., & Achmad, Z. A. (2022). Interaksi Sosial Virtual dalam Permainan Among Us Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(2), 163-176
- Putri, C. K. (2022). Konser Love Fest Mocca di Metaverse: Eksplorasi Budaya Populer, Konsumerisme, dan Era Media Baru dalam Pengalaman Musik Virtual. *In Search*, 21(2), 269-278.
- Raharjo, M. Z., & Kusuma, A. (2024). Aktivitas Digital Penggemar JKT48: Studi Netnografi Pada Aplikasi Showroom. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(11), 12908-12916.
- Rachmasari, F. A., Artha, A. F., & Ayu, D. A. (2024). Penggemar grup idola Arashi di Indonesia: Fenomena budaya populer global dan fan culture. *Diglossia: Jurnal Kajian Ilmiah Kebahasaan dan Kesusastraan*, 15(2), 263-282.
- Ratriningtyas, N., Sukma, F. I., & Song, A. S. C. (2026). Analisis Netnografi dan Konstruksi Tren Fashion melalui Interaksi Instagram@ HaileyBieber. *Journal of Communication Research*, 2(1), 1-15.
- Rheingold, H. (2000). *The virtual community, revised edition: Homesteading on the electronic frontier*. MIT press.
- Sa'diyah, S. S. (2019). Budaya penggemar di era digital. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(1).
- Septadinusastra, V. A. (2021). INDUSTRI MUSIK KOREA DIMASA PANDEMI COVID-19 (Sebuah Kajian Komunikasi dan Budaya Populer). *PRoListik: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2).
- Sequeira Couto, U., Lourenço, F., Wu, C. M., & Mak, C. C. (2023). Virtual music concert attendance motives and experience through the lens of uses and gratification theory. *Event Management*, 27(4), 607-624.

- Storey, J. (2021). *Cultural theory and popular culture: An introduction*. Routledge.
- Strinati, D. (2004). *An introduction to theories of popular culture*. Routledge.
- Spracklen, K. (2015). *Digital leisure, the internet and popular culture: Communities and identities in a digital age*. Springer.
- Sudirman, N. I. (2025). Relasi Sosial Gen Z di Dunia Virtual: Studi tentang Interaksi melalui Avatar di Roblox. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan*, 3(1), 37-44.
- Tutar, Ö. F., & Turhan, F. H. (2023). Digital Leisure: Transformation of Leisure Activities. *Shanlax International Journal of Education*, 11, 16-28.
- Winarty, S. (2026). Studi Netnografi atas konstruksi identitas digital dan pembentukan kekuasaan pada clan Roblox melalui praktik top donator. *Converse: Journal Communication Science*, 2(3), 1-2
- Van Dijck, J. (2013). *The culture of connectivity: A critical history of social media*. Oxford University Press.
- Yuningsih, S., Jaizul, A. (2025). Roblox as a Digital Culture Space: Generation Z's Identity, Creativity, and Social Interaction. *International Journal of Humanities, Law, and Politics*, 3(4). <https://doi.org/10.46336/ijhlp.v3i4.253>
- Zein, M. R. A., Maryani, E., & Sjafirah, N. A. (2026). KONSER VIRTUAL SEBAGAI REKONSTRUKSI RELASI KOMUNIKASI ANTARA MUSISI DAN AUDIENS DALAM INDUSTRI MUSIK INDONESIA. *Jurnal Kajian Budaya dan Humaniora*, 8(1), 6-20.