

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin Zainal, I. R. (2018). ETNOGRAFI VIRTUAL SEBAGAI TEKNIK PENGUMPULAN DATA DAN METODE PENELITIAN. *The Journal of Society & Media*, 132- 133.
- Amamiyatul Amali, J. (2019). “Analisis Pengaruh Penggunaan Media Baru Terhadap Pola Interaksi Sosial Anak Zaman Milenial di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Kalijogo Kota Mojokerto”. *Jurnal Kopis: Kajian Penelitian dan Pemikiran Komunikasi Penyiaran Islam*, 23.
- Anastasia, Y. (2021). “Kajian Tentang Komunitas Virtual: Kesempatan dan Tantangan Kajian di Bidang Ilmu Komunikasi”. *Komunikatif: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 144.
- Anuari Jepli, P. A. (2020). “Pengembangan Teknologi Game Indonesia 3D RPG “The Adventure of Riwut” dengan Unity Engine Berbasis Mobile”. *Journal of Computer System and Informatics (JoSYC)*, 44- 47.
- Attia Nabilla Yasmin, R. A. (2020). KONSTRUKSI MAKNA LOVE YOURSELF DAN MENTAL HEALTH AWARENESS BAGI ARMY (KELOMPOK PENGGEAR BTS) TERHADAP LAGU DAN CAMPAIGN MILIK BTS. *SOURCE: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 207 -211.
- Baym, N. K. (2010). *Personal connections in the digital age*. Cambridge: Polity Press.
- Campbell. (2013). *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds*. London, New York: New York Publisher, Hal 3- 5.
- Campbell, H. A. (2010). When Religion Meets New Media. *Journal of Religion, Media and Digital Culture*, 1-5.
- Castells, M. (2001). *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society*. United Kingdom: Oxford University Press.

- Dewi Tanty, M. (2018). "STRATEGI KOMUNIKASI KOMUNITAS VIRTUAL DALAM MEMPROMOSIKAN TANGERANG MELALUI MEDIA SOSIAL". *Jurnal Penelitian Komunikasi Vol. 21 No.2*, 174- 175.
- Durkheim, É. (2008). *Bentuk-Bentuk Keagamaan yang Paling Primitif: Suatu Sistem Kepercayaan Keagamaan*. . Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- E, W. (2020). "*ACTION RESEARCH*" dalam *PENDIDIKAN (Antara Teori dan Praktik)*". Semarang: Universitas Muhammadiyah Semarang (UNIMUS).
- Fahrezy, F. (2024). *PERSEPSI MAHASISWA DALAM KONTEN YOUTUBE CHARITY 1 MILYAR WINDAH BASUDARA (STUDI DESKRIPTIF KUALITATIF PADA MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UIN SUNAN KALIJAGA)*. Yogyakarta: Skripsi, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA.
- Fathy, R. (2019). Modal Sosial: Konsep, Inklusivitas dan Pemberdayaan Masyarakat. *Jurnal Pemikiran Sosiologi, Vol 6, No. 1*, 1- 17.
- Foundation, N. B. (2016). *The Harry Potter Alliance*. Retrieved from <https://www.nationalbook.org/people/the-harry-potter-alliance/>
- Gregio, F. (2020). "Fans, komunitas penggemar, or fanaticism?". *Journal of Consumer Culture*, 6- 9.
- Halimah, W. A. (2017). Interaktivitas Anggota Komunitas Virtual Indonesian Hoaxes Dalam Kolom Komentar Konten Jenis #Ask Dengan Topik Kesehatan Di Grup Facebook. *Universitas Airlangga*, 1- 20.
- Hanifah, Z. N. (2023). *Skripsi "Budaya Partisipatori Komunitas Penggemar K-Pop Di Twitter."* . Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Harichandra, T. A. (2023). Pembentukan Identitas Diri Remaja Pemain Game Online di Dunia Virtual Pada Masa Pandemi COVID-19 . *Jurnal Diversita*, 176- 186.

- Haryoko Sapto, d. (2020). *ANALISIS DATA PENELITIAN KUALITATIF*. Gunungsari: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Heelas, P. &. (2005). *The Spiritual Revolution: Why Religion is Giving Way to Spirituality*. USA: Blackwell Publishing.
- Hine, C. (2000). *Virtual Ethnography*. . London: SAGE Publishing.
- Hoover, S. M. (2012). *Media and Religion: Foundations of an Emerging Field*. New York: Routledge Press.
- Ilhami, H. (2022). Agama dan Komunitas Virtual: Studi Pergeseran Orientasi Keagamaan Di Era Digital. *Mukaddimah: Jurnal Studi Islam*, Vol. 7, No. 1, 26- 39.
- Ilmi Nurul, S. P. (2024). “MENTAL HEALTH, Seberapa Penting Mental Health Bagi Remaja?”. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 577- 582.
- Jenkins, H. ., (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture - Media Education for the 21st Century (Part 2)*. Cambridge: Massachusetts: MIT Press.
- Jenkins, H. (1992). “*Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*.”. New York: Routledge Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture, Where Convergence Old and New*. New York: New York University Press.
- Jenkins, H. (2012). *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture (2nd ed.)*. London United Kingdom: Routledge.
- Jenkins, H. R. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Massachusetts: MIT Press.
- Kaeris, A. (2023, Desember 7). *Motion Ime Festival Berhasil Mengumpulkan Dana Hampir 1 Miliar Untuk Sekolah Alam*. Retrieved from KOTAKGAME: <https://www.kotakgame.com/berita/detail/101170/Motion-Ime-Festival-Berhasil-Mengumpulkan-Dana-Hampir-1-Miliar-Untuk-Sekolah-Alam>

- Kautsarina. (2017). “PERKEMBANGAN RISET ETNOGRAFI DI ERA SIBER : TINJAUAN METODE ETNOGRAFI PADA DARK WEB”. *Jurnal Masyarakat Telematika dan Informasi*, 148.
- Latifa Fitriani, A. S. (2022). Penanaman Empati Digital di Era Social Society 5.0. *JP Journal Pendidikan: Riset & Konseptual*, 584- 592.
- Mayasari, I. (2024). CIVIC ENGAGEMENT PADA KOMUNITAS PENGEMAR KOREAN-POP DALAM MENINGKATKAN KEPEDULIAN SOSIAL. *Jurnal PKn Progresif*, Vol. 19 No. 2 , 119- 141.
- Maydeliana, M. (2023). *Persepsi Remaja terhadap Channel YouTube Windah Basudara*. Yogyakarta: Skripsi, Universitas Bina Sarana Informatika.
- Melsya Dwi Putri, d. (. (2024). Analisis Dampak Perilaku Online Gen Z Terhadap Identitas Kewarganegaraan Dalam Era Digital. *Jurnal Khatulistiwa Vol. 4, No. 2*, 212- 213.
- Muhammad Irfan Pratama, d. (2022). "Kebebasan Berpendapat dan Berekspresi di Media Sosial dalam Perspektif Hak Asasi Manusia". *Qawanin*, Vol. 1, No. 1,, 1- 16.
- Muhammad Saud, R. I. (2023). Cultural dynamics of digital space: Democracy, civic engagement and youth participation in virtual spheres. *International Journal of Intercultural Relations*, Volume 97, 102428.
- Naim, N. (2013). KEBANGKITAN SPIRITUALITAS MASYARAKAT MODERN. *Kalam: Jurnal Studi Agama dan Pemikiran Islam*, 237- 258.
- Octavia, W. S. (2021). "Budaya Partisipasi Penulisan Berita pada Media Online: Etnografi Virtual pada Komunitas Virtual Kompasiana". Jakarta: Skripsi PROGRAM STUDI JURNALISTIK, FAKULTAS ILMU DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA.

- Octo Arbi, I. (2024). "Pengaruh Terpaan, Efektivitas dan Kualitas Konten terhadap Pemenuhan Kebutuhan Hiburan Pada Youtube Windah Basudara". *Filosofi: Publikasi Ilmu Komunikasi, Desain, Seni Budaya*, 99-100.
- Oratmangun, R. U. (2023). "Media Sosial sebagai Demokrasi Partisipatif yang Potensial". *Dawatuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 491-495.
- Prahesti, D. V. (2021). ANALISIS TINDAKAN SOSIAL MAX WEBER DALAM KEBIASAAN MEMBACA ASMAUL HUSNA PESERTA DIDIK MI/SD . *An-Nur: Jurnal Studi Islam P-ISSN 1829-8753 - E-ISSN 2502-0587*, 140- 144.
- Ruli, N. (2017). *Etnografi Virtual Riset Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi di Internet*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, Hal 70- 71.
- Ruli, N. (2017). *Etnografi Virtual: Riset komunikasi Budaya dan Sosioteknologi di Internet*. Bandung: Penerbit Simbiosis Rekatama Media.
- Safa Nadia, d. (2025). Analisis Bahasa Slang pada Komunitas Windah Basudara di Aplikasi X. *Jurnal Yudistira, Vol.3, No. 1*, 1- 13.
- Safa Nadia, d. (2025). "Analisis Bahasa Slang pada Komunitas Windah Basudara di Aplikasi X". *Jurnal Yudistira*, 1- 13.
- Shavera, S. (2019). "BUDAYA PENGGEAR DI ERA DIGITAL (STUDI ETNOGRAFI VIRTUAL PADA PENGGEAR BTS DI TWITTER)". *JURNAL ILMU KOMUNIKASI 2(1)*, 1- 10.
- Sirajuddin, S. (2017). *Analisis Data Kualitatif*. Bandung: Pustaka Ramadhan Bandung.
- Sumardiono, N. (2022). Aktivisme Digital: Studi pada Penggalangan Donasi oleh FandomBTS (ARMY) Indonesia Melalui Twitter. *Jurnal Komunikasi*, 113- 125.
- Supratman. (2021). KOLABORASI DALAM KOMUNIKASI KELOMPOK MENURUT TEORI STRUKTURASI ANTHONY GIDDENS. *INTELEKTIVA VOL 03 NO 04*, 156-154.

- Suryo R Hanif, A. S. (2017). "Komunitas Virtual Menjadi Komunitas Sosial",. *Jurnal Paradigma*, Vol. 21, No. 1, 31- 33.
- Wardani, P. K. (2018). "Budaya Partisipatif di Kalangan Vlogger" . *Jurnal Universitas Airlangga*, 1- 16.
- Wijaya, H. A. (2022). *Analisis Fanatisme Penonton Live Streaming Game Di Kanal Youtube Windah Basudara*. Jakarta: Skripsi Universitas Islam Indonesia.
- Zuchri, A. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: CV. Syakir Media Press.
- Zulfikar Rahmat, A. D. (2023). "CAKRAWALA PARADIGMA: TRANSFORMASI KEBUDAYAAN DARI MODERNISME HINGGA POSTMODERNISME". *ALLIRI: JOURNAL OF ANTHROPOLOGY*, , 5.