

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, C. (2018). INTERNET CELEBRITY Understanding Fame Online.
- Abidin, C. (2021). Communicative ♥ Intimacies: Influencers and Perceived Interconnectedness.
- Ardan, A. F., Ah, Q. ', & Wijayani, N. (2024). KOMUNIKASI INTERPERSONAL DALAM ERA DIGITAL TANTANGAN DAN PELUANG. *Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 1, 99–104. <https://doi.org/10.62017/arima>
- Arifah, F. H., Candrasari, Y., Studi, P., & Komunikasi, I. (2022). POLA KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM KOMUNITAS GAMES ONLINE (STUDI NETNOGRAFI PADA KOMUNITAS FACEBOOK GENSHIN IMPACT INDONESIA OFFICIAL). *JUITIK*, 2(2).
<http://journal.sinov.id/index.php/juitik/indexHalamanUTAMAJurnal:https://journal.sinov.id/index.php>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*.
- De Vitto. (2011). *The Interpersonal Communication Book*.
- Dewo Ayudya, T., Aritonang, B. M., & Krisnawati, E. (2019). ANALISIS WACANA HATE SPEECH DALAM LIVE STREAMING YOUTUBE LIGAGAME E-SPORTS TV. 2.
- Dwi Hermawan, N., Kristiyono, J., Tinggi, S., Komunikasi-Almamater, I., & Wartawan, S. I. (2023). Analisis Komunikasi Interaktif Brando Franco dengan Penontonnya dalam Live Streaming di Kanal YouTube Windah Basudara Analysis of Brando Franco's Interactive Communication with His Audience in Live Streaming on Windah Basudara YouTube Channel. 6(2), 11–21.
<https://duniagames.co.id/>
- Erlangga, C. Y., Gogali, V. A., & Utomo, I. W. (2024). ANALISIS PENERAPAN MODEL AIDA (ATTENTION, INTEREST, DESIRE, ACTION) PADA IKLAN SUSU ULTRA VERSI SHEILA ON 7 (Vol. 5, Issue 2).
- Farisi, D. Al, & Sukendro, G. G. (2023). Analisis Personal Branding di Media Sosial (Studi Kasus pada Channel YouTube Windah Basudara).

- Giles, D. (2003). MEDIA PSYCHOLOGY.
- Griffin, E. M., Ledbetter, A., & Sparks, G. (2019). A FIRST LOOK AT COMMUNICATION THEORY TENTH EDITION.
- Halid, R. D., & Salakay, S. (2023). LINGKUNGAN SEKITAR (STUDI KASUS PADA MAHASISWA FISIP GAMER PUBG MOBILE). In Jurnal Ilmu Komunikasi (Vol. 02, Issue 01).
- Hasan, H., Bora, M. A., Afriani, D., Artiani, L. E., Puspitasari, R., Susilawati, A., Dewi, P. M., Asroni, A., Yunesman, Merjani, A., & Hakim, A. R. (2025). Metode Penelitian Kualitatif.
- Hasanah, R., & Putri Aprilia, R. (2024). PENGARUH INTERAKSI VIRTUAL TERHADAP PEMBENTUKAN BAHASA SLANG DI KOMUNITAS GAMER INDONESIA: PERSPEKTIF SOSIOLINGUISTIK THE IMPACT OF VIRTUAL INTERACTION ON THE FORMATION OF SLANG LANGUAGE IN INDONESIAN GAMING COMMUNITIES: A SOCIOLINGUISTIC PERSPECTIVE.
<https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Hasiholan, M. H., Hubert, M., & Manalu, H. (2022). Kontribusi Virtual Community Indo Game Evolved Sebagai Wadah Komunikasi Kelompok Game Ark Survival Evolved Dengan Mengandalkan Media Sosial. 7(2).
- Hasna, S. (2022). Selebriti dan Fandom di Era Media Sosial: Fenomena Selebgram. Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial, 03, 2745–5939. <https://doi.org/10.36722/jaiss.v%vi%i.893>
- Hendarto, G. (2023). PENGARUH EKSPANSI PERUSAHAAN TENCENT TERHADAP PERKEMBANGAN PEREKONOMIAN INDUSTRI GAME ONLINE DI INDONESIA MELALUI GAME PUBG MOBILE 2018-2022.
- Hendra, J., & Laugu, N. (2020). Eksistensi Media Sosial, Youtube, Instagram dan Whatsapp Ditengah Pandemi Covid-19 Dikalangan Masyarakat Virtual Indonesia. Baitul Ulum: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi, 4(1). <https://databooks.com>
- Hidayanto, S. (2020). Eksistensi video game streaming dalam industri gaming Indonesia. Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies), 4(2), 485.
<https://doi.org/10.25139/jsk.v4i2.1995>

- Kustiono, D. A. (2024). ANALISIS STRATEGI KREATIF PADA KONTEN YOUTUBE KOPEX GAMING DALAM MEMPERTAHANKAN.
- Littlejohn, S. W. ., & Foss, K. A. . (2011). Theories of human communication. Waveland Press.
- Marwick, A. E. (2010). STATUS UPDATE: CELEBRITY, PUBLICITY AND SELF-BRANDING IN WEB 2.0.
- Maulidasari, C. D., & Yusnaidi. (2018). Analisis Strategi Komunikasi Pemasaran Pada PT. PT. Bank Aceh Melalui Pendekatan Teori AIDA. <http://jurnal.utu.ac.id/jbkan>
- Mulachela, A., Rizki, K., & Wahyudin, Y. A. (2020). Analisis Perkembangan Industri Game di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain). In IJGD: Indonesian Journal of Global Discourse (Vol. 2, Issue 2).
- Nugroho, A. J., & Putri, W. Y. (2024). GAYA KOMUNIKASI YOUTUBER MEDY RENALDY DALAM MEREVIEW ACTION FIGURE DI YOUTUBE. In JCI Jurnal Cakrawala Ilmiah (Vol. 4, Issue 2). <http://bajangjournal.com/index.php/JCI>
- Nurali, A., Nurdiansyah, D., & Kuningan, S. M. (2024). SEJARAH PERKEMBANGAN ESPORT INDONESIA KABUPATEN KUNINGAN. Kesehatan Dan Rekreasi, 5(1). <https://doi.org/10.31539/e-sport.v5i1.11879>
- Rabbani, F. Z., & Wati, R. (2024). KOMUNITAS DAN INTERAKSI PENONTON PADA SIARAN LANGSUNG DI KANAL YOUTUBE NAPLIVE. Jurnal Sosiohumaniora Nusantara, 1(1), 406–415.
- Ramadani, M. I. F. (2018). Penarikan Diri Dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014).
- Ramadhan, Y., & Cahyono, H. B. (2021). POLA KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANTARA ORANG TUA DAN ANAK DALAM MENCEGAH PENULARAN COVID-19 (STUDI DI KELURAHAN TALANGSARI KECAMATAN KALIWATES KABUPATEN JEMBER).
- Rheingold, H. (1993). The Virtual Community Homesteading on the Electronic Frontier.

- Richard Wohl, R., & Horton, D. (2006). Mass Communication and Para-Social Interaction: Observations on (Vol. 3, Issue 1).
<https://www.participations.org/volume>
- Riessman, C. K. (2008). Narrative Methods For The Human Science.
- Ritonga, Z., Maulana, R., Murniyanti, S., Zuhra, F., & Sutoyo, S. (2024). Pengaruh Gaya Komunikasi dan Gaya Kepemimpinan dalam Membangun Loyalitas Karyawan. *Jurnal Mahasiswa Humanis*, 4(2), 526–533.
- Sari, W. P. (2017). KONSTRUKSI IDENTITAS PADA KOMUNITAS GAME TOUCH ONLINE (STUDI ANGGOTA KOMUNITAS GUILD DEADLINE). *Scriptura*, 7(1).
<https://doi.org/10.9744/scriptura.7.1.1-6>
- Senft, T. M. . (2008). *Camgirls : celebrity and community in the age of social networks*. Lang.
- Sugiyono. (2019). METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF dan R&D.
- Wartono, W. (2022). DUNIA MMO GAME PARA GAMER DI KOMUNITAS FORUM INDOGAMERS.
- Yuwono, A. I. (2021). EKSISTENSI DEVELOPER GAME INDEPENDEN INDONESIA (Studi Kasus Eksistensi Developer Game Independen Agate Studio, Creacle Studio, dan Digital Happiness Dalam Perspektif Ekonomi Politik Komunikasi).
- Tubbs, S. L., & Moss, S. (2008). *Human communication: Principles and contexts* (11th ed.). McGraw-Hill.
- Labov, W., & Waletzky, J. (1967). Narrative analysis: Oral versions of personal experience. In J. Helm (Ed.), *Essays on the verbal and visual arts* (pp. 12–44). University of Washington Press.
- Mahendra, A. O., & Dananjaya, I. (2024). Pengaruh Terpaan, Efektivitas Dan Kualitas Konten Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Hiburan Pada Youtube Windah Basudara. *Filosofi: Publikasi Ilmu Komunikasi, Desain, Seni Budaya*, 1(4), 96-108.