

DAFTAR PUSTAKA

- Adiansyah, A., Maulidiana, S., & Gafallo, M. F. Y. (2022). Pembentukan Relasi Sosial Remaja Terlantar Melalui Bimbingan Kelompok Pada Kegiatan Meeting Morning. *Al-Ittizaan: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 5(2), 64–70. <https://doi.org/10.24014/ittizaan.v5i2.16642>
- Ananda, B. F., Achmad, Z. A., Alamiyah, S. S., Wibowo, A. A., & Fauzan, L. A. (2022). *Jurnal Ilmu Komunikasi VARIASI KOMUNIKASI VIRTUAL PADA KELOMPOK PEMAIN GAME MOBILE LEGENDS Pendahuluan Komunikasi yang terjadi di dalam game dapat dikatakan sebagai komunikasi secara online atau komunikasi virtual . 1 Sistem komunikasi virtual menyediakan. 12(1).*
- Anggraini, N., & Sugiyanto, D. R. (2021). Pemaknaan Bahasa Dalam Percakapan Pemain *Online Game* (Studi Etnografi *Virtual* Dalam Permainan Free Fire). *Communications*, 3(1), 1–17.
- Anisa, S. (2026). *Rekomendasi Map Paling Seru di Roblox yang Bisa On Mic yang Wajib Dicoba*. Ponselpintar.Info. <https://ponselpintar.info/rekomendasi-map-paling-seru-di-Roblox-yang-bisa-on-mic-yang-wajib-dicoba/>
- Arifin, R. Z. (2019). Relasi Sosial Pada Anggota Organisasi Mahasiswa Ekstra Kampus di Universitas Muhammadiyah Purwokerto. *Skripsi*, 10–23.
- Azizah, S. N., Wanda, A., Utami, N., Cesar, L. A., & Fidelia, N. A. (2026). *Game Online sebagai Ruang Emosional : Peran Roblox dalam Dukungan Sosial dan Tantangan Keamanan Anak*. 6(1), 9944–9951.
- Bernstein, L. (2020). *Social Information Processing theory (SIP)*. EBSCO.Com. <https://www.ebsco.com/research-starters/communication-and-mass-media/social-information-processing-theory-sip>
- BPMPPUMA. (2023). *Apa Itu Digital Dan Media Baru ?* Bpmpp.Uma.Ac.Id.

<https://bpmpp.uma.ac.id/2023/12/23/apa-itu-digital-dan-media-baru/>

Budiputra, M. A., Mayasari, M., & Rahman, K. A. (2025). Interaksi Melalui *Voice chat* di Komunitas Valorant: Studi Netnografi tentang Pengembangan Keterampilan Komunikasi Generasi Z. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 307–313. <https://doi.org/10.56832/edu.v5i3.1830>

Community, V. (2025). *DANAU VOICE CHAT*. Roblox. <https://www.roblox.com/share?code=2e7dcc76994fb04789a09ff2049fe353&type=ExperienceDetails&stamp=1781196440081>

Darmayunita, N., Farida, & Reza Ishadi Fadillah, M. (2025). Roblox sebagai ruang sosial hibrid: Bagaimana Roblox membangun pengalaman komunikasi anak-orang Roblox as a hybrid social space: How Roblox builds Communication experiences between children and adults. *Jurnal Mahasiswa Komunikasi Cantrik*, 5(2), 143–156. <https://doi.org/10.20885/cantrik.vol5.iss2.art4>

Fisipuma. (2021). *Pengertian Media Komunikasi*. Fisipol.Uma.Ac.Id. <https://fisipol.uma.ac.id/pengertian-media-komunikasi/>

FTIK. (2026). *Apa Aitu Metaverse serta Manfaat dan Penerapan Metaverse dalam Dunia Nyata*. Ftik.Teknokrat.Ac.Id. <https://ftik.teknokrat.ac.id/apa-aitu-metaverse-serta-manfaat-dan-penerapan-metaverse-dalam-dunia-nyata/>

Gischa, S. (2023a). *6 Faktor Pendorong Terjadinya Hubungan Sosial*. Kompas.Com. <https://www.kompas.com/skola/read/2023/09/08/160000269/6-faktor-pendorong-terjadinya-hubungan-sosial?page=2>

Gischa, S. (2023b). *Pengertian Hubungan Sosial dan Ciri-Cirinya*. Kompas.Com. <https://www.kompas.com/skola/read/2023/09/07/160000369/pengertian-hubungan-sosial-dan-ciri-cirinya>

- Ilmi, B. (2025). *9 Map Roblox yang Bisa On Mic, Asik untuk Cari Teman Baru*. Katadata.Co.Id.
<https://katadata.co.id/lifestyle/rekomendasi/69018dd5b9174/9-map-Roblox-yang-bisa-on-mic-asik-untuk-cari-teman-baru>
- Istikhomah, N., Panjaitan, B. S., Indri, R., & Putri, A. (2012). *IDENTITAS GENERASI Z DI JAKARTA DALAM BERMAIN*. 37–46.
- Kozinets, R. V. (2002). The Field Behind the Screen: Using the Method of Netnography To Research Market-Oriented *Virtual* Communities. *University of South Australia*. https://neuage.org/phd/vc/20-field.html?utm_source=chatgpt.com
- Lutri Bunga Lestari, Arini Okta Ramadanti, & Ike Desi Florina. (2025). Analisis Dinamika Komunikasi *Virtual* Pada Mahasiswa Universitas Pancasakti Tegal di Roblok: Pendekatan Sosial Penetration Theory. *Journal of Social Humanities and Education*, 1(2), 275–282. <https://doi.org/10.65310/tcwfax13>
- Nasrullah, R. (2020). *MEDIA SOSIAL: PERSPEKTIF KOMUNIKASI, BUDAYA DAN SOSIOTEKNOLOGI*. <https://penerbitsimbiosa.com/produk/media-sosial-perspektif-komunikasi-budaya-dan-sosioteknologi/>
- Petra, universitas kristen. (2014). *jumlah pemain* . 1–5.
- Putri, A. O. (2026). *apa kamu tahu apa itu “Roblox”?* Kompasiana.Com.
<https://www.kompasiana.com/zelyxx9623/6972caffed64157149054764/apa-kamu-tahu-apa-itu-Roblox>
- Sari, D. K., & Siahainenia, R. R. (2015). Gerakan Sosial Baru di Ruang Publik *Virtual* pada Kasus Satinah. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 12(1), 105–118.
<https://doi.org/10.24002/jik.v12i1.446>
- Setiawan, B., Aryasa, K., Informatika, T., Makassar, U. D., & Makassar, U. D. (2026). *Analisis Perilaku Pemain Roblox Untuk Mengidentifikasi Pola*

Komunikasi Pada Remaja. 17(2), 208–218.
<https://doi.org/10.36774/dipakomti.v17i2.2294>

Syaifuddin. (n.d.). “ *Konsep Dasar Komunikasi Digital* ” *Komunikasi Bisnis Digital 1*.

Wahyu Firmansyah, Dwi Desi Yanti, Nabilla Amelia Pratiwi, & Tata Sutabri. (2023). Analisis Peluang dan Tantangan Pemanfaatan Metaverse Sebagai Pemasaran Digital. *Jurnal Penelitian Sistem Informasi (Jpsi)*, 2(1), 01–11.
<https://doi.org/10.54066/jpsi.v2i1.1409>

Walsham, G., & Robey, D. (2007). Special Issue Foreword : Special Issue on Information. *Context*, 31(2), 317–326.

Walther, J. B. (1992). *Interpersonal Effects in Computer-Mediated Interaction: A Relational Perspective.* Sage Journals.
https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/009365092019001003?utm_source=chatgpt.com

Walther, J. B. (2015). *Social Information Processing Theory (CMC)*. Wiley Online Library.
<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1002/9781118540190.wbeic192>

Wibowo, A. (2025). *Snowball sampling: Pengertian, Jenis, dan Contohnya dalam Penelitian.* Tsurvey.Id. <https://tsurvey.id/portal/snowball-sampling-pengertian-jenis-dan-contohnya-dalam-penelitian>

L

A

M

P

I

R

A

N





(Wawancara dengan Dayen, Juli 2026)



(Wawancara dengan Junet dan Sasa, Juli 2026)



(Contoh Pembentukan Relasi dalam Map)



(Kumpulan pemain membentuk relasi dengan pemain random)