Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Komunikasi
Volume. 6, Nomor. 3, November 2026
E-ISSN : 2827-7945 ; P-ISSN : 2827-8127; Hal. 375-382
DOI: https://doi.org/10.55606/juitik.v6i3.2755
Tersedia: https://journal.sinov.id/index.php/juitik

Konstruksi *Real*itas Media pada Fitur *Voice Chat* Game Roblox terhadap Remaja Komunitas *Gamer Virtual* di Bekasi

Adam Putra Pratama[1*], Romi Syahril[2]
[1-3]Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Bina Sarana Informatika, Indonesia
**Penulis Korespondensi: adamputra725@gmail.com*

Abstract. *The development of communication and internet technology in the digital era has brought significant changes to social interaction patterns in society, especially among teenagers. Online games have evolved into a medium for social interaction in virtual environments with increasingly sophisticated communication features, one of which is the Voice Chat feature. The Voice Chat feature allows users to communicate directly and in real-time, making interactions more natural and interpersonal. Roblox, as a user-generated content-based gaming platform, has become one of the most popular digital media among teenagers because it provides freedom to communicate, express themselves, and build social relationships in virtual environments. This research aims to understand and analyze media reality construction on the Roblox game Voice Chat feature among teenagers in the virtual gamer community in Bekasi. This research employs a qualitative method with a study case and constructivist paradigm. The methodology used is virtual ethnography with data collection techniques through participatory observation, semi structured in-depth interviews, and documentation. The research subjects are five teenagers aged 17-21 years who are active members of the virtual gamer community in Bekasi with a minimum of 1 year experience playing Roblox. The Social Construction of Reality theory by Peter L. Berger and Thomas Luckmann is used as an analytical framework to understand how the Voice Chat feature shapes social reality through three dialectical stages: externalization, objectification, and internalization. Data validity is ensured through source triangulation and technique triangulation methods.*

Keywords: *Media Reality Construction; Roblox; Teenagers; Virtual Gamer; Voice Chat.*

Abstrak. Perkembangan teknologi komunikasi dan internet pada era digital telah membawa perubahan besar terhadap pola interaksi sosial masyarakat, khususnya pada kalangan remaja. Game online telah berkembang menjadi media interaksi sosial di lingkungan virtual dengan fitur komunikasi yang semakin canggih, salah satunya adalah fitur *Voice Chat*. Fitur *Voice Chat* memungkinkan pengguna melakukan komunikasi secara langsung dan *real*-time, sehingga interaksi yang terbentuk menjadi lebih natural dan interpersonal. Roblox sebagai platform game berbasis *user-generated content* menjadi salah satu media digital yang populer di kalangan remaja karena memberikan kebebasan dalam berkomunikasi, berekspresi, dan membangun hubungan sosial di lingkungan virtual. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis konstruksi *real*itas media pada fitur *Voice Chat* game Roblox terhadap remaja komunitas *Gamer Virtual* di Bekasi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan studi kasus dan paradigma konstruktivisme. Metodologi yang digunakan adalah virtual *ethnography* dengan teknik pengumpulan data melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam semi-terstruktur, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah lima remaja berusia 17-21 tahun yang merupakan anggota aktif komunitas *Gamer Virtual* di Bekasi dengan pengalaman bermain Roblox minimal 1 tahun. Teori Konstruksi *Real*itas Sosial Peter L. Berger dan Thomas Luckmann digunakan sebagai kerangka analisis untuk memahami bagaimana fitur *Voice Chat* membentuk *real*itas sosial melalui tiga tahapan dialektis: eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi. Data dianalisis menggunakan analisis data kualitatif model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Keabsahan data dijamin melalui teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Kata kunci: *Gamer Virtual*; Konstruksi *Real*itas Media; Remaja; Roblox; *Voice Chat.*

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi komunikasi dan internet pada era digital telah membawa perubahan besar terhadap pola interaksi sosial masyarakat, khususnya pada kalangan remaja. Kehadiran media digital saat ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyebaran informasi dan hiburan, tetapi juga menjadi ruang terbentuknya komunikasi virtual yang memungkinkan individu berinteraksi tanpa batas ruang dan waktu. Perkembangan *game online* telah

Naskah Masuk: 13 September 2026; Revisi: 29 September 2026; Diterima: 15 Oktober 2026; Terbit: 01 November 2026

menciptakan bentuk komunikasi baru yang lebih interaktif melalui berbagai fitur komunikasi digital, salah satunya adalah fitur *Voice Chat*. Melalui komunikasi suara, pengguna dapat menyampaikan emosi, intonasi, serta membangun kedekatan sosial yang lebih kuat dibandingkan komunikasi berbasis teks.

Penggunaan fitur *Voice Chat* saat ini tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana koordinasi permainan, tetapi juga berkembang menjadi media komunikasi sosial di lingkungan virtual. Interaksi suara yang berlangsung secara intensif memungkinkan pengguna membangun hubungan sosial yang lebih dekat dibandingkan komunikasi berbasis teks. Di antara berbagai platform *game online*, Roblox menjadi salah satu media digital yang memiliki karakteristik unik sebagai ruang sosial virtual berbasis *User-Generated Content* (UGC). Roblox tidak hanya menghadirkan permainan dalam format tunggal, tetapi juga menyediakan ekosistem virtual yang memungkinkan pengguna menciptakan dunia digital, membangun komunitas, serta melakukan interaksi sosial melalui avatar virtual.

Kota Bekasi dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki komunitas remaja pengguna media digital dan *game online* yang cukup aktif, khususnya pada platform Roblox dan Discord. Berdasarkan pengamatan awal peneliti, komunitas *Gamer Virtual* di Bekasi menunjukkan intensitas penggunaan fitur *Voice Chat* yang tinggi dalam aktivitas komunikasi sehari-hari. Sebagian besar penelitian terdahulu masih lebih banyak membahas dampak kecanduan *game online* maupun komunikasi berbasis teks, sedangkan penelitian mengenai penggunaan fitur *Voice Chat* sebagai media konstruksi *real*itas sosial remaja di ruang virtual masih relatif terbatas, khususnya pada platform Roblox. Padahal, komunikasi berbasis suara memiliki pengaruh yang besar terhadap terbentuknya pola interaksi, kedekatan sosial, serta pemaknaan *real*itas dalam komunikasi virtual remaja. Oleh karena itu, penelitian mengenai konstruksi *real*itas media pada fitur *Voice Chat* Roblox menjadi penting untuk dilakukan guna memahami bagaimana media digital membentuk *real*itas sosial remaja di lingkungan virtual.

Berdasarkan fenomena dan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: "Konstruksi *Real*itas Media pada Fitur *Voice Chat* Game Roblox terhadap Remaja Komunitas *Gamer Virtual* di Bekasi".

2. KAJIAN TEORITIS

Menurut Alfian dan Purnama Sari (2022) komunikasi *virtual* dalam media digital memungkinkan individu membangun hubungan sosial dan interaksi kelompok melalui komunikasi online yang berlangsung secara *real-time*. Kehadiran komunikasi digital juga membuat proses interaksi sosial menjadi lebih luas karena individu dapat melakukan

komunikasi dengan banyak orang melalui berbagai platform *virtual* seperti media sosial, aplikasi komunikasi, dan *game online*.

Menurut Febriyana et al., (2022) komunikasi *virtual* dalam *game online* membentuk pola interaksi sosial digital yang memungkinkan pengguna membangun hubungan sosial baru melalui komunikasi yang berlangsung secara terus-menerus di ruang *virtual*. Interaksi *virtual* yang dilakukan secara intensif juga memungkinkan remaja membangun kedekatan sosial dan hubungan interpersonal meskipun hanya dilakukan melalui media digital.

Bayu et al., (2026) Roblox juga memungkinkan remaja membangun identitas sosial melalui avatar dan aktivitas komunikasi yang dilakukan selama bermain. Dalam penelitian ini, Roblox dipahami sebagai media komunikasi *virtual* yang digunakan remaja komunitas *Gamer Virtual* di Bekasi melalui fitur *Voice Chat* sebagai fokus penelitian.

Roblox, fitur *Voice Chat* menjadi salah satu media komunikasi yang digunakan remaja untuk membangun hubungan sosial dan melakukan komunikasi interpersonal ketika bermain bersama di ruang *virtual*. Intensitas komunikasi yang berlangsung secara terus-menerus membuat pengguna lebih mudah membangun kedekatan sosial dengan pengguna lain meskipun tidak pernah bertemu secara langsung di dunia nyata. Dalam penelitian ini, fitur *Voice Chat* dipahami sebagai media komunikasi *virtual* yang membentuk hubungan sosial dan pengalaman komunikasi remaja komunitas *Gamer Virtual* di Bekasi (Febriyana et al., 2022). Menurut *World Health Organization* (WHO), remaja didefinisikan sebagai individu yang berusia antara 10 hingga 19 tahun. Namun dalam konteks penelitian ini, batasan usia diperluas mengacu pada konsep remaja akhir dan dewasa awal yang mencakup usia 17 hingga 21 tahun, sesuai dengan karakteristik subjek penelitian yang merupakan anggota komunitas *Gamer Virtual* di Bekasi. Pada fase perkembangan ini, remaja sedang aktif mencari identitas diri, membangun relasi sosial yang lebih luas, serta mengeksplorasi berbagai pengalaman baru melalui media digital.

Dalam konteks *game online*, interaksi sosial digital terjadi melalui komunikasi antar pengguna menggunakan fitur seperti *text chat* dan *Voice Chat* yang memungkinkan remaja membangun hubungan sosial dan komunikasi interpersonal di lingkungan *virtual*. Menurut Ayu et al., (2022) penelitian interaksi sosial digital dapat dipahami sebagai aktivitas komunikasi remaja komunitas *Gamer Virtual* di Bekasi melalui fitur *Voice Chat* pada Roblox yang membentuk hubungan sosial di ruang digital.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan studi kasus, metode ini digunakan sebagai virtual *ethnography*. Paradigma yang digunakan adalah konstruktivisme, yang memandang *real*itas sosial bukan sebagai sesuatu yang tunggal dan objektif, melainkan dibentuk melalui proses interaksi, pengalaman, dan interpretasi individu dalam lingkungan sosialnya. Paradigma ini dipandang relevan karena komunikasi yang berlangsung dalam komunitas penggemar merupakan proses konstruksi makna yang dibangun secara bersama melalui interaksi, diskusi, pertukaran informasi, dan partisipasi aktif antaranggota komunitas. Dengan menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam semi-terstruktur, dan dokumentasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Fitur *Voice Chat* Dalam Interaksi Remaja

Hasil penelitian menunjukkan bahwa fitur *Voice Chat* dalam Roblox berfungsi sebagai mekanisme utama dalam konstruksi *real*itas sosial komunitas *Gamer Virtual* Bekasi. Melalui lensa teori konstruksi sosial Berger dan Luckmann, dapat dipahami bahwa *Voice Chat* memfasilitasi ketiga fase konstruksi *real*itas: eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi. Menurut Ali (2025) mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa platform digital memungkinkan khalayak untuk berpartisipasi aktif dalam pembentukan *real*itas sosial. Dalam fase eksternalisasi, *Voice Chat* memungkinkan pengguna untuk mengekspresikan diri mereka dengan cara yang lebih natural dan spontan dibandingkan dengan *text-based communication*. Fitur ini menghilangkan beberapa hambatan komunikasi yang ada dalam interaksi tatap muka, seperti kecemasan sosial dan *self-consciousness*, sambil tetap mempertahankan elemen personal dalam komunikasi melalui transmisi suara. Ini menciptakan ruang "*intermediate*" di mana pengguna dapat bereksperimen dengan ekspresi diri mereka dalam lingkungan yang relatif aman dan terkontrol. dan juga dapat menunjukkan bahwa komunikasi berbasis suara dalam *game online* menciptakan koneksi yang lebih autentik dibandingkan dengan *text-based communication* (Putra & Achmad, 2022). Fase objektivasi terwujud dalam pembentukan norma-norma sosial yang dianut secara kolektif oleh anggota komunitas. Norma-norma ini tidak ditetapkan secara formal atau top-down, tetapi muncul secara organik dari interaksi berulang dan saling pemahaman antar anggota. Norma-norma seperti tidak menggunakan bahasa kasar, menghormati privasi, dan menggunakan teknik *push-to-talk* telah menjadi struktur sosial yang diobjektivasi dan diakui oleh semua anggota komunitas. Sistem pengendalian sosial yang berkembang untuk menegakkan norma-norma ini menunjukkan

tingkat legitimasi yang tinggi dari struktur-struktur sosial yang telah terbentuk. Fase internalisasi terjadi ketika pengguna mengintegrasikan pengalaman dan nilai-nilai yang dikembangkan dalam komunitas virtual ke dalam kehidupan pribadi mereka. Kenyataan bahwa pengguna menganggap teman-teman di Roblox sebagai teman "nyata" dan melaporkan pengaruh dari pengalaman virtual mereka terhadap cara mereka berinteraksi di kehidupan offline menunjukkan bahwa *real*itas yang dikonstruksi melalui *Voice Chat* telah diinternalisasi sebagai bagian dari identitas mereka.

Bentuk Interaksi Sosial Remaja Pada Ruang Virtual

Fitur *Voice Chat* berfungsi sebagai medium mediasi yang mengubah cara pengguna mempresentasikan diri mereka dalam interaksi sosial dalam ruang virtual. Menurut (Susanti & Hantoro, 2022) tentang penciptaan identitas digital menunjukkan bahwa pengguna secara aktif mengelola identitas mereka di ruang digital dengan cara yang berbeda dari kehidupan offline. Berbeda dengan komunikasi tatap muka yang mengintegrasikan visual cues (ekspresi wajah, postur tubuh, penampilan fisik), *Voice Chat* membatasi transmisi informasi pada dimensi vokal (intonasi, kecepatan berbicara, logika percakapan). Reduksi dalam transmisi informasi visual ini menciptakan apa yang dapat disebut sebagai "*partial anonymity*" yang memungkinkan pengguna untuk merasa lebih percaya diri dalam mengekspresikan diri. Sebagaimana diungkapkan oleh Adinda, ketiadaan "jati diri yang terlihat" memberikan kebebasan untuk "berbicara dan berinteraksi dengan yang lain" tanpa khawatir akan penilaian berdasarkan penampilan fisik. Fenomena ini sejalan dengan teori presentasi diri Goffman (1959) yang menekankan bahwa individu memilih aspek-aspek tertentu dari diri mereka untuk diunjukkan kepada audiens yang berbeda-beda. *Voice Chat* memberikan kontrol yang lebih besar atas aspek-aspek tersebut karena ia mengeliminasi atau meminimalkan cues yang tidak terkontrol. Namun, penting untuk dicatat bahwa tidak semua informan melaporkan perbedaan signifikan dalam presentasi diri online dan offline. Ini menunjukkan bahwa dampak mediasi teknologi bervariasi tergantung pada kepribadian dan pengalaman sosial individu. Beberapa pengguna mungkin telah mengintegrasikan identitas online dan offline mereka, sementara yang lain mempertahankan pemisahan yang lebih jelas.

Pembentukan Identitas Dan Komunitas Pada Ruang Virtual

Voice Chat memainkan peran sentral dalam pembentukan dan pemeliharaan kohesi komunitas. Pengakuan universal dari informan tentang pentingnya *Voice Chat* menunjukkan bahwa fitur ini bukan sekadar alat komunikasi, tetapi fondasi dari identitas sosial komunitas. Ketika Kanaya menyatakan bahwa tanpa *Voice Chat* "kayak sepi banget main gamenya," dia mengungkapkan persepsi bahwa *Voice Chat* adalah yang membedakan "komunitas yang

hidup" dari sekadar kumpulan pengguna yang terisolasi. Aspek ini berkaitan dengan konsep "*imagined community*" dari Benedict Anderson, di mana komunitas dibangun berdasarkan shared consciousness dan common experience, bukan hanya pada kedekatan geografis. *Voice Chat*, sebagai medium komunikasi *real-time* yang menyatukan anggota komunitas dalam waktu yang bersamaan (meskipun tidak di tempat yang sama), memperkuat kesadaran kolektif tentang keberadaan komunitas. Kemampuan untuk berkomunikasi secara langsung memfasilitasi pembentukan ikatan emosional yang kuat dan rasa kepemilikan (*sense of belonging*) yang mendalam. Penelitian menunjukkan bahwa *Voice Chat* meningkatkan tingkat partisipasi anggota komunitas dan memperkuat kohesi sosial melalui interaksi yang lebih sering dan bermakna.

Pemaknaan Remaja terhadap Interaksi dalam *Voice Chat*

Internalisasi pengalaman komunitas virtual ke dalam kerangka referensi pribadi pengguna menunjukkan bahwa batas-batas antara "virtual" dan "*real*" menjadi semakin blur. Ketika pengguna menganggap teman-teman virtual sebagai teman "nyata" dan melaporkan pengaruh dari pengalaman online terhadap perilaku offline, ini menunjukkan bahwa aktivitas di dalam Roblox tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sosial mereka secara keseluruhan. Karena menurut Pasenrigading et al, (2025) menunjukkan bahwa media sosial memiliki pengaruh signifikan dalam pembentukan *self-perception* dan identitas remaja. Fenomena ini mengangkat pertanyaan penting tentang nature of *real*ity dalam era digital. Jika *real*itas adalah hasil dari konstruksi sosial, seperti yang dikemukakan oleh Berger dan Luckmann, maka pengalaman dan hubungan yang dibangun melalui *Voice Chat* memiliki status ontologis yang sama dengan pengalaman offline. Mereka bukan "kurang nyata" tetapi "berbeda" dalam beberapa cara, dengan karakteristik unik yang dihasilkan oleh medium komunikasi yang berbeda. Namun, penting juga untuk mengakui bahwa internalisasi pengalaman virtual tidak selalu bersifat homogen. Variasi dalam cara informan berbicara tentang pengaruh pengalaman online pada kehidupan offline menunjukkan bahwa ada perbedaan individual dalam sejauh mana pengalaman virtual mempengaruhi identitas dan perilaku.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian tentang konstruksi *real*itas media pada fitur *Voice Chat* dalam game Roblox terhadap remaja komunitas *Gamer Virtual* di Bekasi telah mengungkapkan pentingnya peran media digital dalam membentuk cara remaja memahami *real*itas sosial. Melalui penggunaan fitur *Voice Chat*, remaja tidak hanya bermain *game online* tetapi juga menciptakan komunitas sosial virtual yang memiliki norma, nilai, dan makna bersama yang dibangun secara kolektif.

Dalam proses konstruksi *real*itas melalui *Voice Chat* terjadi melalui tiga tahap: eksternalisasi (di mana remaja mengekspresikan diri mereka saat berkomunikasi via voice), objektivasi (ketika interaksi berulang menjadi kebiasaan dan struktur sosial virtual), dan internalisasi (saat remaja menerima *real*itas virtual sebagai bagian dari identitas pribadi mereka). Fitur *Voice Chat* menciptakan ruang yang memungkinkan remaja mengekspresikan diri lebih bebas dibanding komunikasi tatap muka, sementara tetap mempertahankan sentuhan personal melalui transmisi suara yang membedakannya dari *chat teks*.

Penelitian juga menunjukkan kalau remaja menggunakan strategi yang kompleks dalam mengelola identitas mereka di *Voice Chat* Roblox. Mereka memanfaatkan intonasi suara, pilihan bahasa, dan cara berkomunikasi untuk membangun citra diri yang sesuai dengan norma komunitas. Komunitas *Gamer Virtual* di Bekasi telah membentuk komunitas imajinasi (*imagined community*) yang kuat, di mana anggota merasa terhubung melalui komunikasi berbasis suara meskipun terpisah secara geografis. Dengan demikian, rasa kebersamaan dan identitas sebagai bagian komunitas gamer tidak lagi dibatasi oleh jarak atau letak geografis.

DAFTAR REFERENSI

Abrar. (2024). Teknik pengumpulan data penelitian kualitatif.

Al Sajjad, D. (2024). Cendikia.

Alfian, F., & Sari, W. P. (2022). Pola komunikasi kelompok virtual dalam game PUBG Mobile (studi kasus tim Redlineze E-Sport). Koneksi, 6(1). https://doi.org/10.24912/kn.v6i1.10665

Ali, S. (2025). Pembentukan opini. Jurnal Media Akademik, 3(11). [DOI artikel belum lengkap].

Ananda, B. F., Achmad, Z. A., Alamiyah, S. S., Wibowo, A. A., & Fauzan, L. A. (2022). Variasi komunikasi virtual pada kelompok pemain game Mobile Legends. Jurnal Ilmu Komunikasi, 12(1), 18–34. https://doi.org/10.15642/jik.2022.12.1.18-34

Arifah, F. H., & Candrasari, Y. (2022). Pola komunikasi virtual dalam komunitas games online (studi netnografi pada komunitas Facebook Genshin Impact Indonesia Official). Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Komunikasi, 2(2), 55–66. https://doi.org/10.55606/juitik.v2i2.206

Bayu, S., Andhika, A., Aryasa, K., & Asran, A. (2026). Analisis perilaku pemain Roblox untuk mengidentifikasi pola komunikasi pada remaja. Dipanegara Komputer Teknologi Informatika, 17(2), 208–218. https://doi.org/10.36774/dipakomti.v17i2.2294

Budiputra, M. A., & 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). https://doi.org/10.56832/edu.v5i3.1830

Daruhadi, G., & Sopiati, P. (2024). Penelitian kualitatif pendidikan agama Islam. PT Remaja Rosdakarya.

Khaira, A. A., Aisyah, G., Dewi, H. N. K., Aulia, R. A., & Laksana, A. (2024). Pengaruh media digital dalam penggunaan media sosial terhadap pola komunikasi interpersonal pada remaja. TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial dan Humaniora, 2(4), 357–366. https://doi.org/10.47861/tuturan.v2i4.1376

Nasution, N., Suryani, S. N., & Ritonga, H. S. (2022). [Judul artikel belum teridentifikasi].

Pasenrigading, A. R., Nur, H., & Daud, M. (2025). Pengaruh media sosial terhadap persepsi diri dan pembentukan identitas remaja. https://doi.org/10.5281/zenodo.15290940

Putra, D. Y., & Achmad, Z. A. (2022). Interaksi sosial virtual dalam permainan Among Us Indonesia. Jurnal Ilmu Komunikasi, 12(2), 163–176. https://doi.org/10.15642/jik.2022.12.2.163-176

Romadon, A., Huri, D., & Fitrayadi, D. S. (2022). Pengaruh game online berbasis Android di era digital terhadap interaksi sosial remaja. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 6(2), 168–178. https://doi.org/10.31571/pkn.v6i2.3756

Rosmita, E., Sampe, P. D., Adji, T. P., Shufa, N. K. F., Haya, N., Isnaini, I., Taroreh, F. J. H., Wongkar, V. Y., Honandar, I. R., & Rotti, R. F. I. (2024). Metode penelitian kualitatif. [Penerbit belum teridentifikasi].

Sunaryo, & Amelia, W. (2025). Analisis implementasi motivasi kerja dalam meningkatkan kinerja karyawan Sinohydro Corporation Limited Jakarta Selatan. JORAPI: Journal of Research and Publication Innovation, 3(1). https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/JORAPI/index

Susanti, D., & Hantoro, P. D. (2022). Indonesian netizens' digital self and identity creation on social media. Komunikator, 14(2), 104–113. https://doi.org/10.18196/jkm.16541

Syahiban, F., Pristia, D., Syifa, N., Purba, K. A. B., & Syahputra, W. A. (2025). Ruang publik virtual sebagai arena kontrol sosial: Analisis sentimen netizen pada polemik selebgram Jule. Jurnal Intervensi Sosial, 4(2), 41–47. https://doi.org/10.32734/intervensisosial.v4i2.23868

Syahril, R. (2022). Konstruksi realitas media pada program Hafiz Indonesia (RCTI). Akrab Juara, 7(2). https://doi.org/10.58487/akrabjuara.v7i2.1803

Syamsuddin, N., Simbolon, H. A. G., Surni, & Gani, R. A. (2023). Dasar-dasar metode penelitian kualitatif.

Varenia, I. A. N., & Phalguna, I. B. Y. (2022). Implikasi media baru sebagai media komunikasi dan teknologi informasi. Sadharananikarana: Jurnal Ilmiah Komunikasi Hindu, 4(1). https://doi.org/10.53977/sadharananikarana.v4i1.614

Vera, N. W., Ilhami, M. W., Mahendra, A., Sirodj, R. A., & Afgani, W. (2024). Triangulasi data dalam analisis data kualitatif. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 10(17), 826–833. https://doi.org/10.5281/zenodo.13929272

Yuliastika, T., & Poerana, A. F. (2023). Motif penggunaan game online Roblox pada anak usia sekolah. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 9(9), 364–371. https://doi.org/10.5281/zenodo.7953027