



**MENELUSURI INTERAKSI SIMBOLIK DALAM
SUBREDDIT “r/furinamains”: Studi Netnografi Pada
Komunitas game “Genshin Impact”**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Sunan Ampel Surabaya, Guna memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh:

Nur Azizi Juliansyah (04020520070)

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2023**

PERNYATAAN OTENTISITAS SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Azizi Juliansyah

NIM : 04020520070

Prodi : Ilmu Komunikasi

Menerangkan bahwa skripsi dengan judul "**Menelusuri Interaksi Simbolik Dalam Subreddit "r/furinamains": Studi Netnografi Pada Komunitas Game "Genshin Impact"**" merupakan hasil asli karya saya. Kalimat referensi yang bukan karya saya akan diberi tanda sitasi kemudian dicantumkan pada kepustakaan.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan atas kesadaran sendiri tanpa adanya tekanan maupun paksaan. Jika terbukti adanya ketidaksesuaian dan ditemukan pelanggaran, saya bersedia menerima konsekuensi dari sanksi akademik berupa pembatalan skripsi maupun gelar yang telah diperoleh.

Surabaya, 21 Desember 2023

Yang membuat pernyataan,



Nur Azizi Juliansyah
NIM. 04020520070

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Nur Azizi Juliansyah
NIM : 04020520070
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Menelusuri Interaksi Simbolik Dalam
Subreddit “r/furinamains”: Studi Netnografi
Pada Komunitas game “Genshin Impact”

laporan ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 11 Desember 2023

Menyetujui
Pembimbing,



Dr. Fikry Zahria Emeraldien, S.I.Kom, MA.

NIP. 19890828202012201

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

MENELUSURI INTERAKSI SIMBOLIK DALAM
SUBREDDIT “*r/furinamains*”: Studi Netnografi Pada
Komunitas game “*Genshin Impact*”

SKRIPSI

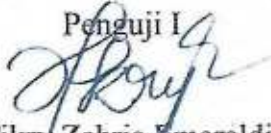
Disusun Oleh

Nur Azizi Juliansyah (04020520070)

Telah diuji dan dinyatakan lulus dalam ujian Sarjana
Strata Satu Pada tanggal 21 Desember 2023.

Tim Penguji

Penguji I



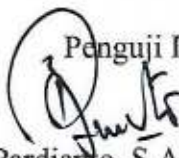
Dr. Fikry Zahria Emeraldien,
S.I.Kom., M.A.
NIP. 198908282020122016

Penguji II



Dr. Hj. Lilik Hamidah,
S.Ag, M.Si
NIP. 197312171998032002

Penguji III



Pardianto, S.Ag, M.Si
NIP. 197306222009011004

Penguji IV



Abu Amar Bustomi, M.Si
NIP. 197102042005011004



Dr. M. ...rif, S.Ag., M.Fil.I
NIP. 197110171998031001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nur Azizi Juliansyah
NIM : 04020520070
Fakultas/Jurusan : Fakultas Dakwah dan Komunikasi/Jurusan Ilmu Komunikasi
E-mail address : nur.azizi404@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Menelusuri Interaksi Simbolik Dalam Subreddit “*r/furinamains*”: Studi Netnografi Pada

Komunitas *game* “*Genshin Impact*”

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 11 Januari 2024

Penulis

(Nur Azizi Juliansyah)

ABSTRAK

Nur Azizi Juliansyah, 04020520070, 2023. Menelusuri Interaksi Simbolik Dalam Subreddit “r/furinamains”: Studi Netnografi Pada Komunitas game “Genshin Impact”

Penelitian ini menyelidiki dinamika interaksi simbolik, dan pola komunikasi, dalam komunitas game online r/furinamains dengan tujuan untuk lebih memahami proses dan dinamika interaksi simbolik serta komunikasi yang terjadi dalam komunitas r/furinamains.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan Netnografi dengan jenis penelitian kualitatif. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, dan juga dokumentasi. Subjek yang telah diambil dalam penelitian ini adalah postingan, komentar, dan diskusi yang terjadi dalam subreddit r/furinamains Teknik validasi data yang dilakukan adalah dengan menggunakan teknik triangulasi sumber dan teori.

Penelitian ini menemukan tema-tema interaksi komunitas r/furinamains dan proses interaksi simbolik di dalam tema-tema tersebut. proses-proses interaksi simbolik seperti konstruksi tindakan sosial, pembuatan indikasi, persiapan tindakan berdasarkan makna objek, dan dinamika sosial yang dinamis di dalam komunitas kemudian dihubungkan dengan asumsi-asumsi dan konsepsi Blumer tentang interaksi simbolik. Selain itu, pola komunikasi-mulai dari satu arah hingga multi-arah-ditemukan dalam interaksi komunitas r/furinamains, dan menjelaskan beragam cara anggota terlibat dan bertukar informasi dalam komunitas.

Kata kunci: Interaksi Simbolik, Netnografi, Genshin Impact, Komunitas game Online



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

ABSTRACT

Nur Azizi Juliansyah, 04020520070, 2023. Exploring Symbolic Interaction in the Subreddit 'r/furinamains': A Netnographic Study of the 'Genshin Impact' game Community.

This research investigates the dynamics of symbolic interaction and communication patterns within the online game community of r/furinamains to better understand the processes and dynamics of symbolic interaction and communication occurring within the r/furinamains community.

In this study, the researcher employs a Netnographic approach with qualitative research. Data for this research were obtained through observation and documentation. The subjects taken for this study include posts, comments, and discussions that occur within the subreddit r/furinamains. Data validation techniques employed include triangulation of sources and theories.

The research identifies themes of interaction within the r/furinamains community and the processes of symbolic interaction within these themes. Symbolic interaction processes such as the construction of social actions, creation of indications, preparation of actions based on object meaning, and dynamic social dynamics within the community are then linked to Blumer's assumptions and conceptions of symbolic interaction. Additionally, communication patterns—from one-way to multi-directional—were found within the r/furinamains community, explaining the various ways members engage and exchange information within the community.

Keywords: Symbolic Interaction, Netnography, Genshin Impact, Online Gaming Community



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

المخلص

نور عزيزي جوليانسيا، 04020520070، 2023. استكشاف التفاعل 'Genshin Impact' دراسة نتوغرافية لمجتمع لعبة 'r/furinamains' الرمزي في رديت 'Impact'.

تهدف هذه البحث إلى استكشاف ديناميات التفاعل الرمزي وأنماط الاتصال لفهم أفضل لعمليات وديناميات r/furinamains داخل مجتمع اللعب عبر الإنترنت r/furinamains. التفاعل الرمزي والاتصالات التي تحدث داخل مجتمع

في هذه الدراسة، يستخدم الباحث نهج الننتوغراف مع البحث النوعي. تم الحصول على البيانات لهذا البحث من خلال الملاحظة والتوثيق. تشمل المواضيع التي تم اتخاذها لهذه الدراسة المشاركات والتعليقات والمناقشات التي تحدث داخل تقنيات التحقق من البيانات تشمل تثلث المصادر. r/furinamains رديت والنظريات.

وعمليات r/furinamains تحدد البحث مواضيع التفاعل داخل مجتمع التفاعل الرمزي داخل هذه المواضيع. عمليات التفاعل الرمزي مثل بناء الأعمال الاجتماعية وإنشاء الدلالات وإعداد الإجراءات استنادًا إلى معاني الأشياء والديناميات الاجتماعية الديناميكية داخل المجتمع ترتبط بعدها بالافتراضات والمفاهيم لعلوم حول التفاعل الرمزي. بالإضافة إلى ذلك، تم العثور على أنماط الاتصال - من الاتجاه الواحد إلى متعدد الاتجاهات - داخل مجتمع مما يفسر الطرق المختلفة التي يشارك بها الأعضاء ويتبادلون، r/furinamains. المعلومات داخل المجتمع.

الكلمات الرئيسية: التفاعل الرمزي، الننتوغرافيا، جينشين إيباكت، مجتمع ألعاب عبر الإنترنت

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iii
PERNYATAAN OTENTISITAS SKRIPSI.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	11
E. Definisi Konsep.....	12
1. Proses Interaksi Simbolik	12
2. Komunitas Online Subreddit r/furinamains	15
F. Sistematika Pembahasan	19
BAB II KAJIAN TEORITIK.....	21
A. Kerangka Teoritik	21
1. Netnografi.....	21
2. Media Sosial	25

3. Komunitas game Genshin Impact.....	29
4. Konten Postingan dalam Media Online.....	32
5. Teori Interaksi Simbolik.....	36
6. Komunitas online Dalam Perspektif Islam	40
B. Hasil Penelitian Terdahulu Yang Relevan	44
BAB III METODE PENELITIAN	49
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	49
B. Subjek Penelitian	52
C. Jenis dan Sumber data.....	53
D. Tahap-Tahap Penelitian	54
1. Tahap Pra Penelitian.....	55
2. Tahap Penelitian.....	55
3. Tahap Penulisan Laporan	56
E. Teknik Pengumpulan Data	56
1. Observasi Terlibat Aktif.....	57
2. Dokumentasi	58
F. Teknik Validasi Data.....	58
1. Teknik Validasi Triangulasi.....	58
G. Teknik Analisis Data	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	64
A. Gambaran Umum Subjek Penelitian.....	64
1. Profil Subreddit r/furinamains.....	64
B. Penyajian Data.....	68

1. Proses dan Pola Interaksi Simbolik Dalam Dinamika Komunitas r/furinamains	69
C. Pembahasan Hasil Penelitian	167
1. Temuan Penelitian.....	167
2. Perspektif Teori	184
3. Perspektif Islam	199
BAB V PENUTUP.....	207
A. Kesimpulan.....	207
B. Rekomendasi.....	208
C. Batasan Penelitian	209
DAFTAR PUSTAKA.....	211
LAMPIRAN-LAMPIRAN	222
BIOGRAFI PENELITI	229



 UIN SUNAN AMPEL
 S U R A B A Y A

DAFTAR BAGAN

Bagan 1: Kerangka Pikir Penelitian.....	40
Bagan 2: Pola Komunikasi komunitas r/furinamains.....	183



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Postingan SetsunaYukiLoL.....	70
Gambar 2: Postingan Reyxou	78
Gambar 3: Postingan OMG536.....	84
Gambar 4: Postingan maxwell404 (peneliti)	90
Gambar 5: Postingan Soya-kun.....	96
Gambar 6: Postingan Rodant-	103
Gambar 7: Postingan mapple3	111
Gambar 8: Postingan Lake2234	118
Gambar 9: Postingan enyawasaurus.....	122
Gambar 10: Postingan maxwell404 no. 2.....	130
Gambar 11: Postingan Jeffu_pisces	137
Gambar 12: Postingan maxwell404 no. 3.....	142
Gambar 13: Postingan maxwell404 no. 4.....	149
Gambar 14: Postingan Professional_Ad354	156

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Agesti, Y. “Pengaruh Konten Video Dance K-Pop Di Youtube Terhadap Komunitas Cover Dance Di Bandar Lampung Untuk Melakukan Cover Dance K-Pop.” Skripsi, Universitas Lampung, 2018.
- Alice, H. “Genshin Impact Focalors Release Date Speculation, Vision, and More.” Pocket Tactics, September 7, 2023. <https://www.pockettactics.com/genshin-impact/focalors>.
- Al-Nawasreh, Sophia, and Alex A. “When You Wish Upon a Character Banner: An Exploratory Discourse Analysis of a Genshin Impact Player Community.” Bachelor Thesis, Uppsala Universitet, 2022. <https://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:uu:diva-476309>.
- Angelia, Cynthia, Fauzi A., Ngajudin N., Arwin A., and Ivone I. “Perilaku Konsumtif Gamers Genshin Impact Terhadap Pembelian Gacha.” *Journal of Business and Economics Research (JBE)* vol. 2, no. 3 (October 30, 2021): 61–65. <https://doi.org/10.47065/jbe.v2i3.909>.
- Anisah, S. “Makna Teologi Tradisi Mungguh Kap (Studi Kasus Di Dusun Tanjung Kamal).” Skripsi, IAIN KUDUS, 2021. <http://repository.iainkudus.ac.id/5558/>.
- Arif Fadilah, M. “Studi Netnografi Pada Akun Media Sosial Tik Tok @BUIRAMIRA Sebagai Media Pembelajaran Dalam Penulisan Skripsi.” Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2022. <https://repository.uin-suska.ac.id/65683/>.

- Arifah, Fara Hasna, and Yuli Candrasari. "Pola Komunikasi Virtual Dalam Komunitas Games Online : (Studi Netnografi Pada Komunitas Facebook Genshin Impact Indonesia Official)." *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Komunikasi* vol. 2, no. 2 (July 21, 2022): 55–66. <https://doi.org/10.55606/juitik.v2i2.206>.
- Arifin, Z. "“Membantu Orang Lain’ Melalui Pendekatan Penanganan Masalah Kesejahteraan Sosial.” Accessed December 28, 2023 <https://dinsos.bantenprov.go.id/berita/membantu-orang-lain-melalui-pendekatan-penanganan-masalah-kesejahteraan-sosial>.
- “Arti Kata Simbolisme - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online.” Accessed September 28, 2023. <https://kbbi.web.id/symbolisme>.
- Bergstrom, Kelly, and Nathaniel Poor. "Signaling the Intent to Change Online Communities: A Case From a Reddit Gaming Community." *Social Media + Society* vol. 8, no. 2 (April 1, 2022). <https://doi.org/10.1177/20563051221096817>.
- Bilal, Ahmad. "Game Nomor 1 Di Indonesia Terbaru 2023, Ini Daftar Lengkapnya." *Balitteknologikaret.Co.Id* (blog), September 9, 2023. <https://balitteknologikaret.co.id/game-nomor-1-di-indonesia/>.
- Bond, M. "What Is an Online Community? The Basics & Benefits," December 16, 2020.

<https://www.higherlogic.com/blog/what-is-an-online-community/>.

C, Anna. "Genshin Impact: Who Are the Archons." Game Rant, November 25, 2022. <https://gamerant.com/genshin-impact-archons-lore-story-explained/>.

Cahyono, Anang Sugeng. "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia." *Publiciana* vol. 9, no. 1 (2016): 140–57. <https://doi.org/10.36563/publiciana.v9i1.79>.

dream.co.id. "Isi Kandungan Surat Al Hujurat Dan Manfaatnya Dalam Hubungan Sosial Antar Manusia." dream.co.id, April 28, 2022. <https://www.dream.co.id/dinar/manfaat-surat-al-hujurat-dan-isi-kandungannya-tentang-hubungan-sosial-antar-manusia-2204286.html>.

enyawasaurus. "Waiting Is Hard." Reddit Post. R/Furinamains, November 6, 2023. www.reddit.com/r/furinamains/comments/17ops6c/waiting_is_hard/.

Fauzan, Moch Khilmi. "Jati Diri Club Motor Honda Cb Smile Surabaya, Strategi Mempertahankan, Dan Pandangan Masyarakat." Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2015. <http://digilib.uinsa.ac.id/2958/>.

Febriani, Anisa Rizki. "Surat Al Hujurat Ayat 11: Larangan Mengolok-olok Sesama." *detikhikmah*. Accessed December 1, 2023. <https://www.detik.com/hikmah/khazanah/d->

6674984/surat-al-hujurat-ayat-11-larangan-mengolok-olok-sesama.

———. “Surat An Nahl Ayat 78 Membahas tentang Apa? Ini Penjelasannya.” *detikhikmah*. Accessed December 1, 2023. <https://www.detik.com/hikmah/khazanah/d-6630228/surat-an-nahl-ayat-78-membahas-tentang-apa-ani-penjelasannya>.

Harbani, Rahma. “Surah Ali Imran Ayat 159: Perintah untuk Bersabar & Lemah Lembut.” *detikedu*. Accessed December 1, 2023. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5808856/surah-ali-imran-ayat-159-perintah-untuk-bersabar-lemah-lembut>.

Hasanah, Hasyim. “TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial).” *At-Taqaddum* vol. 8, no. 1 (January 5, 2017): 21–46.

Hayes, Michael Thomas, Pauline Sameshima, and Francene Watson. “Imagination as Method.” *International Journal of Qualitative Methods* 14, no. 1 (February 1, 2015): 36–52. <https://doi.org/10.1177/160940691501400105>.

Jeffu_pisces. “I Have a Feeling This Thing Misses Her Head and Cuts Her Pigtails Instead.” *Reddit Post*. R/Furinamains, November 4, 2023. www.reddit.com/r/furinamains/comments/17nd4oi/i_have_a_feeling_this_thing_misses_her_head_and/.

- Kaya, Sabri, Metin Argan, and Gözde Yetim. "From Experience to Summit or Vice Versa? Netnography Study on a Virtual Community of Mountaineering." *Universal Journal of Educational Research* vol. 5, no. 7 (2017): 1117–26.
- Kholghi, Bijan. "14 Reasons - Why Do People Post On Social Media? Psychology Guide 2023," February 9, 2022. <https://www.coaching-online.org/why-do-people-post-on-social-media/>.
- Kobayashi, Ryota, Patrick Gildersleve, Takeaki Uno, and Renaud Lambiotte. "Modeling Collective Anticipation and Response on Wikipedia." arXiv, May 23, 2021. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2105.10900>.
- Kozinets, Robert V. "Click to Connect: Netnography and Tribal Advertising." *Journal of Advertising Research* vol. 46, no. 3 (September 1, 2006): 279–88. <https://doi.org/10.2501/S0021849906060338>.
- . *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*. SAGE Publications, 2010.
- . "The Field behind the Screen: Using Netnography for Marketing Research in Online Communities." *Journal of Marketing Research* vol. 39, no. 1 (2002): 61–72.
- Lake2234. "Furina Exchanges Her Outfit with Other Gods (by:@modracreation)." Reddit Post. R/Furinamains, November 1, 2023. www.reddit.com/r/furinamains/comments/17lbn8r/furina_exchanges_her_outfit_with_other_gods/.

- Laksmi. "Teori Interaksionisme Simbolik dalam Kajian Ilmu Perpustakaan dan Informasi." *Pustabiblia: Journal of Library and Information Science* vol. 1, no. 2 (2017): 121–38. <https://doi.org/10.18326/pustabiblia.v1i2.121-138>.
- Mahmudah, Siti Muslichatul, and Muthia Rahayu. "Pengelolaan Konten Media Sosial Korporat Pada Instagram Sebuah Pusat Perbelanjaan." *Jurnal Komunikasi Nusantara* vol. 2, no. 1 (May 18, 2020): 1–9. <https://doi.org/10.33366/jkn.v2i1.39>.
- Mangunsong, Gabrilla, Syarifuddin Pohan, and Elok Perwirawati. "Netnografi Komunikasi Pada Komunitas Fandom Army Indonesia." *Jurnal Social Opinion: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* vol. 7, no. 2 (October 31, 2022): 38–50.
- mapple3. "7 Days Remaining and the World Is Healing." Reddit Post. R/Furinamains, October 29, 2023. www.reddit.com/r/furinamains/comments/17j6t9w/7_days_remaining_and_the_world_is_healing/.
- maxwell404. "Is There Any Good Artifact Set for Furina Other than the Golden Troupe?" Reddit Post. R/Furinamains, October 25, 2023. www.reddit.com/r/furinamains/comments/17frwto/is_there_any_good_artifact_set_for_furina_other/.
- . "Looks Familiar." Reddit Post. R/Furinamains, September 24, 2023.

www.reddit.com/r/furinamains/comments/16qydm7/looks_familiar/.

———. “The Possible Meaning of Masquerade of the Guilty (My Half-Baked Theory before the Livestream).” Reddit Post. R/Furinamains, October 26, 2023. www.reddit.com/r/furinamains/comments/17glm4e/the_possible_meaning_of_masquerade_of_the_guilty/.

———. “What Do You Think Is the Reason Why Furina Pouts like This? (Art by: @ohota_ye1).” Reddit Post. R/Furinamains, October 22, 2023. www.reddit.com/r/furinamains/comments/17dvlzf/what_do_you_think_is_the_reason_why_furina_pouts/.

Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.

Nathania, Gabriella Callista Firsty, and Fitri Aprilianty. “The Effects Of Fan Activity And Views On Purchase Decision In The Genshin Impact Fanwork Market: A Literature Synthesis.” *Journal of Consumer Studies and Applied Marketing* vol. 1, no. 1 (July 13, 2023): 21–27. <https://doi.org/10.58229/jcsam.v1i1.45>.

Nurfajrina, Azkia. “Surat Ali Imran Ayat 104, Penyeru Amar Ma’ruf Nahi Munkar Adalah yang Beruntung.” *detikhikmah*. Accessed December 1, 2023. <https://www.detik.com/hikmah/khazanah/d-6622840/surat-ali-imran-ayat-104-penyeru-amar-maruf-nahi-munkar-adalah-yang-beruntung>.

- OMG536. “Playing Rock-Paper-Scissors with with Mademoiselle Crabaletta Which Can Only Do Scissors?.” Reddit Post. R/Furinamains, November 7, 2023.
www.reddit.com/r/furinamains/comments/17pn0kf/playing_rockpaperscissors_with_with_mademoiselle/.
- Owen, Phil. “What Is A Video Game? A Short Explainer.” TheWrap (blog), March 9, 2016.
<https://www.thewrap.com/what-is-a-video-game-a-short-explainer/>.
- Palma-Ruiz, Jesús Manuel, Angel Torres-Toukoumidis, Sonia Esther González-Moreno, and Herik Germán Valles-Baca. “An Overview of the Gaming Industry across Nations: Using Analytics with Power BI to Forecast and Identify Key Influencers.” *Heliyon* vol. 8, no. 2 (February 15, 2022).
<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e08959>.
- Professional_Ad354. “We Have Won Hands down One of the Best Trailers in This Game!” Reddit Post. R/Furinamains, November 7, 2023.
www.reddit.com/r/furinamains/comments/17pm0mq/we_have_won_hands_down_one_of_the_besttrailers/.
- Rahman, Zayad Abd. “Konsep Ummah Dalam Al-Qur’an (Sebuah Upaya Melerai Miskonsepsi Negara-Bangsa).” *Religi: Jurnal Studi Islam* vol. 6, no. 1 (April 10, 2015): 1–18.
- Reyxou. “Nah, I Can’t Bear That Much Pain.” Reddit Post. R/Furinamains, November 4, 2023.

www.reddit.com/r/furinamains/comments/17ngmzw/nah_i_cant_bear_that_much_pain/.

Rodant-. “4.2 Preview Page Background 2K 60FPS.” Reddit Post. R/Furinamains, November 4, 2023. www.reddit.com/r/furinamains/comments/17ne7cz/42_preview_page_background_2k_60fps/.

Rouse, Margaret. “Subreddit.” Techopedia (blog), August 31, 2023. <https://www.techopedia.com/definition/31607/subreddit>.

Rykała, Piotr. “The Growth Of The Gaming Industry In The Context Of Creative Industries.” *Biblioteka Regionalisty*, vol. 1 no. 20 (2020): 124–36. <https://doi.org/10.15611/br.2020.1.10>.

Saliba, John A. “*Homo Religiosus*” in *Mircea Eliade: An Anthropological Evaluation*. Brill Archive, 1976.

Santoso, Amanda Putri, Imam Baihaqi, and Satria F. Persada. “Pengaruh Konten Post Instagram terhadap Online Engagement: Studi Kasus pada Lima Merek Pakaian Wanita.” *JURNAL TEKNIK ITS* vol. 6, no. 1 (2017): 217–21.

Sarmini. *Teori-Teori Antropologi*. Surabaya: Unesa University Press, 2002.

Savolainen, Reijo. “Information Sharing And Knowledge Sharing As Communicative Activities.” *Information Research* vol. 22, no. 3 (September 1, 2017). <https://www.semanticscholar.org/paper/Information->

sharing-and-knowledge-sharing-as-Savolainen/889634b4129dc28b0012dd6b0867db47be5eae3e.

Setiadi, Ahmad. "Pemanfaatan Media Sosial Untuk Efektifitas Komunikasi." *Jurnal Humaniora Universitas Bina Sarana Informatika* vol. 16, no. 2 (2016): 7.

SetsunaYukiLoL. "She's Close." *Reddit Post. R/Furinamains*, November 1, 2023.
www.reddit.com/r/furinamains/comments/1718z9p/shes_close/.

Sharma, Aakrit. "How Many People Play Genshin Impact? 2023 Player Count," 2023.
<https://www.charlieintel.com/games/how-many-people-play-genshin-impact-player-count-190314/>.

Soya-Kun. "Only One Will Stay Standing.. (By: @み)." *Reddit Post. R/Furinamains*, November 3, 2023.
www.reddit.com/r/furinamains/comments/17mw10p/only_one_will_stay_standing_by_み/.

TafsirWeb. "Surat Al-Baqarah Ayat 153 Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir | Baca Di TafsirWeb." Accessed December 1, 2023. <https://tafsirweb.com/620-surat-al-baqarah-ayat-153.html>.

Telenkaho, Clario. "Pola Interaksi Pemain Game Online 'Mobile Legends' (Studi Deskriptif Kualitatif Interaksi Pemain Dalam Penggunaan Fitur Chatting Game Online 'Mobile Legends')." *Skripsi, Institut Bisnis Dan Informatika Kwik Kian Gie*, 2017.

- “Top Communities on Reddit - Page 70.” Accessed September 25, 2023.
https://www.reddit.com/best/communities/70/#t5_82fddg.
- Tsani, Ali Farkhan. “Tadabbur Quran Ali Imran Ayat 103, Wajibnya Berjama’ah.” Kantor Berita MINA (blog), May 28, 2019. <https://minanews.net/tadabbur-quran-ali-imran-ayat-103-wajibnya-berjamaah/>.
- UnsexwithNahida96. “Ahhh the Memories.” Reddit Post. R/Furinamains, November 14, 2023.
www.reddit.com/r/furinamains/comments/17vdm9p/ahhh_the_memories/.
- Urban Dictionary. “Urban Dictionary: Based.” Accessed November 21, 2023.
<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=based>.
- Willy. “The Power of Wibu, Pemain Genshin Impact Di Indonesia Terbanyak Ke-4!” UP Station (blog), September 12, 2022. <https://www.upstation.asia/wibu-pemain-genshin-impact-indonesia-terbanyak-ke-4/>.