



EISSN : [27164012](#)
ISSN : [23384751](#)

DIALEKTIKA KOMUNIKA: Jurnal Kajian Komunikasi dan Pembangunan Daerah

Jl. Maulana Yusuf No.10 Babakan, Kecamatan Tangerang, Kota
Tangerang, 15118 Banten

RELASI KUASA DALAM TATA KELOLA KOMUNIKASI KOMUNITAS DISCORD FANDOM VTUBER KOBO KANAERU

¹Kevin Sugiarta Widjaja
¹Sriwijaya University
Email: kevinsejartah@gmail.com

Article Information :

Submitted 5 Juni 2026

Revised 30 Agustus 2026

Published 30 Agustus 2026

ABSTRACT

Digital fandom communities are often imagined as participatory spaces built on shared interests, yet their everyday communication is structured by authority, rules, and moderation mechanisms. This article examines power relations in Kobokan's Lighthouse, a Discord server for the Kobo Kanaeru VTuber fandom. The study aims to analyze how power operates through communication management, participation regulation, and meaning construction in a semi-private digital community. A descriptive qualitative method with a phenomenological strategy was employed. Data were collected through online observation, documentation of public server features, and interviews with seven informants consisting of five administrators/moderators and two ordinary members. The analysis draws on Manuel Castells' concept of power in the network society. The findings show that power relations are enacted through role hierarchy, channel segmentation, bot-based moderation, written rules, and sanctions. Administrators and moderators possess technical authority to organize conversations, restrict access, warn members, and remove users. Members respond through compliance, self-censorship, withdrawal, subtle resistance, rule negotiation, and collective criticism. Thus, the Discord fandom community operates as a digital social network where participation remains open but is continually shaped by technical governance, social norms, and shared meanings of order.

Keywords : Power Relations, Discord, Fandom, VTuber, Digital Communication

ABSTRAK

Komunitas fandom digital sering dipahami sebagai ruang partisipatif yang terbentuk atas dasar kesamaan minat, tetapi praktik komunikasinya tetap diatur oleh otoritas, aturan, dan mekanisme moderasi. Artikel ini membahas relasi kuasa dalam Kobokan's Lighthouse, yaitu server Discord fandom VTuber Kobo Kanaeru. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis bagaimana kuasa dijalankan melalui pengelolaan komunikasi, pengaturan partisipasi, dan pembentukan makna dalam komunitas digital semi-privat. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan strategi fenomenologi. Data diperoleh melalui observasi daring, dokumentasi fitur publik server, dan wawancara dengan tujuh informan yang terdiri atas lima admin/moderator dan dua anggota biasa. Analisis menggunakan konsep kekuasaan dalam masyarakat jaringan Manuel Castells. Hasil penelitian menunjukkan bahwa relasi kuasa

dijalankan melalui hierarki role, pemisahan channel, moderasi berbasis bot, aturan tertulis, dan sanksi. Admin serta moderator memiliki kewenangan teknis untuk mengatur percakapan, membatasi akses, memberi peringatan, dan mengeluarkan anggota. Anggota merespons melalui kepatuhan, sensor mandiri, penarikan diri, resistensi halus, negosiasi aturan, dan kritik kolektif. Dengan demikian, komunitas Discord fandom bekerja sebagai jaringan sosial digital yang partisipatif, tetapi tetap dibentuk oleh tata kelola teknis, norma sosial, dan makna bersama tentang keteraturan.

Kata Kunci : Relasi Kuasa, Discord, Fandom, VTuber, Komunikasi Digital

A. PENDAHULUAN

Perkembangan media digital telah mengubah cara generasi muda membangun relasi sosial, berpartisipasi dalam komunitas, dan memproduksi makna bersama. Generasi Z tidak hanya mengonsumsi konten, tetapi juga terlibat dalam aktivitas berbagi, mendiskusikan, dan mengorganisasi informasi melalui berbagai platform digital (Ambarwati et al., 2025; Fadillah et al., 2022). Perubahan ini membuat komunitas daring menjadi ruang sosial yang penting untuk diteliti, khususnya karena interaksi digital tidak selalu berlangsung bebas dan horizontal sebagaimana sering dibayangkan dalam wacana budaya partisipatif.

Discord menjadi salah satu platform yang memperlihatkan keterhubungan antara komunikasi digital dan tata kelola komunitas. Platform ini menyediakan ruang berbasis server, channel, role, serta pengaturan izin yang memungkinkan komunitas mengatur sendiri alur percakapan dan batas partisipasi anggotanya (Adnan & Iskandar, 2021; Alifa et al., 2025; Clemente & Realgo, 2024). Melalui fitur tersebut, Discord tidak hanya berfungsi sebagai medium komunikasi, tetapi juga sebagai infrastruktur sosial yang menentukan siapa dapat berbicara, di ruang mana percakapan berlangsung, dan bentuk perilaku apa yang dianggap dapat diterima.

Salah satu bentuk komunitas digital yang berkembang di Discord adalah fandom Virtual YouTuber (VTuber). Fandom bukan sekadar kumpulan penggemar, melainkan arena sosial tempat identitas, solidaritas, norma, dan batas partisipasi dinegosiasikan secara terus-menerus (Mamat et al., 2022; Soriano, 2024). Dalam konteks fandom digital, interaksi anggota biasanya dipersatukan oleh figur idola, tetapi keteraturan komunitas bergantung pada sistem pengelolaan internal yang dijalankan oleh pengurus dan diterima oleh anggota.

Penelitian ini berfokus pada server Discord Kobokan's Lighthouse, komunitas penggemar VTuber Kobo Kanaeru. Server ini menarik untuk dikaji karena memperlihatkan ketegangan antara sifat partisipatif fandom dan keberadaan struktur otoritas yang mengatur komunikasi. Admin dan moderator memiliki kewenangan teknis untuk mengelola channel, menghapus pesan, membatasi akses, dan memberi sanksi. Di sisi lain, anggota tidak sepenuhnya pasif karena masih dapat menyesuaikan diri, menyampaikan kritik, melakukan negosiasi, atau membangun dukungan kolektif.

Masalah utama penelitian ini adalah bagaimana relasi kuasa dijalankan melalui pengelolaan arus komunikasi, pengaturan partisipasi, dan pembentukan makna dalam komunitas Discord fandom VTuber Kobo Kanaeru. Pertanyaan tersebut penting karena kajian fandom digital masih sering menekankan aspek afeksi dan partisipasi, sementara dinamika kuasa dalam ruang semi-privat seperti Discord belum banyak dibahas, terutama dalam konteks fandom VTuber Indonesia. Dengan demikian, artikel ini berupaya memberi kontribusi pada kajian komunikasi digital dan sosiologi komunikasi melalui analisis terhadap tata kelola komunitas daring berbasis fandom.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Kajian tentang fandom digital menunjukkan bahwa budaya partisipatif tidak selalu identik dengan kebebasan penuh. Yin dan Xie (2024) menjelaskan bahwa logika platform dapat

mengubah praktik partisipasi penggemar melalui aturan teknis dan norma komunikasi yang melekat pada media sosial. Wu et al. (2025) juga memperlihatkan bahwa kontrol komentar dalam ruang budaya populer tidak hanya berlangsung melalui algoritma, tetapi juga melalui tindakan kolektif yang membatasi sirkulasi ekspresi tertentu. Temuan tersebut relevan untuk melihat Discord sebagai ruang partisipatif yang tetap memiliki mekanisme pengaturan.

Studi lain menunjukkan bahwa platform fandom dapat membentuk kedekatan sekaligus mengarahkan perilaku penggemar. Bollmer dan Tillerson (2025) menyebut Weverse sebagai bentuk domestikasi teknologi terhadap komunitas penggemar, sedangkan James (2025) menekankan bahwa partisipasi afektif dalam fandom dapat dikelola melalui desain platform. Dalam konteks Discord, Kocik et al. (2024) menunjukkan bahwa fandom di Discord mengandung relasi kekuasaan dan kedekatan sosial yang berjalan bersamaan. Artinya, keintiman komunitas tidak menghilangkan hierarki, melainkan sering kali hidup berdampingan dengan aturan dan otoritas.

Moderasi komunitas daring menjadi bagian penting dalam pembentukan keteraturan sosial. Nielsen (2022) menunjukkan bahwa moderator Reddit berperan sebagai aktor pengatur komunitas, sedangkan Hwang et al. (2024) menjelaskan bahwa bot pihak ketiga dapat membantu pengelolaan komunitas daring melalui otomatisasi moderasi. Lee et al. (2025) dan Yoon et al. (2025) memperlihatkan pentingnya sistem banding, desain moderasi, dan pemberdayaan moderator dalam menjaga komunitas yang sehat. Literatur ini menegaskan bahwa moderasi bukan sekadar tindakan teknis, melainkan praktik komunikasi yang memengaruhi relasi antaranggota.

Relasi kuasa juga dapat muncul melalui praktik gatekeeping, sensor partisipatoris, dan negosiasi. Moura dan De Souza-Leão (2025) menjelaskan gatekeeping sebagai mekanisme penentuan legitimasi kultural dalam komunitas penggemar. Luo dan Li (2024), Wang (2024), serta Zhao dan Chen (2023) menunjukkan bahwa anggota fandom dapat ikut membatasi informasi melalui pelaporan, tekanan kolektif, atau sensor partisipatoris. Namun, Lai dan Liu (2024), Shen dan Haimson (2025), serta Zhang (2025) menekankan bahwa pengguna tetap memiliki ruang negosiasi dan resistensi mikro terhadap aturan yang membatasi mereka.

Artikel ini menggunakan konsep kekuasaan dalam masyarakat jaringan Manuel Castells. Castells (2009) memandang kekuasaan sebagai kemampuan aktor untuk membentuk tindakan aktor lain melalui jaringan komunikasi, pemrograman jaringan, dan pembentukan makna. Dalam konteks Discord, kuasa tidak hanya berada pada individu yang memegang jabatan formal, tetapi juga bekerja melalui arsitektur platform, aturan server, sistem role, bot, channel, serta makna bersama tentang ketertiban komunitas. Kerangka ini digunakan untuk membaca bagaimana admin, moderator, dan anggota saling berhubungan dalam struktur kuasa yang asimetris tetapi tetap dinamis.

C. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan strategi fenomenologi. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berupaya memahami pengalaman aktor komunitas dalam mengalami, menjalankan, dan merespons relasi kuasa di server Discord Kobokan's Lighthouse. Lokasi penelitian bersifat digital, yaitu ruang server Discord yang menjadi tempat interaksi penggemar Kobo Kanaeru. Penelitian dilakukan melalui pengamatan terhadap kanal publik dan dokumentasi fitur komunitas yang relevan dengan pengaturan komunikasi.

Informan ditentukan secara purposive berdasarkan posisi dan pengalaman mereka dalam komunitas. Jumlah informan adalah tujuh orang, terdiri atas lima admin/moderator sebagai informan utama dan dua anggota biasa sebagai informan pendukung. Admin dan moderator dipilih karena memiliki kewenangan langsung dalam mengatur channel, role, aturan, bot, serta

tindakan moderasi. Anggota biasa dipilih karena mereka mengalami secara langsung aturan, sanksi, pengawasan, serta batas partisipasi dalam aktivitas sehari-hari komunitas.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi daring, dokumentasi, dan wawancara. Observasi dilakukan pada kanal publik untuk melihat pola percakapan, penggunaan role, pembagian channel, dan praktik moderasi. Dokumentasi digunakan untuk menelaah aturan server, pengumuman, tampilan channel, ruang saran, dan catatan pelanggaran yang dapat diakses secara etis. Wawancara dilakukan secara daring dengan menyesuaikan ketersediaan informan. Identitas informan disamarkan menggunakan inisial untuk menjaga privasi dan keamanan komunitas.

Analisis data dilakukan melalui kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagaimana dikembangkan oleh Miles et al. (2020). Data dari wawancara, observasi, dan dokumentasi dibandingkan melalui triangulasi sumber dan teknik. Selanjutnya, temuan dikategorikan ke dalam tiga tema utama, yaitu struktur otoritas dalam pengelolaan komunikasi, pengalaman anggota dalam merespons kuasa, dan pembentukan makna tentang ketertiban komunitas.

D. TEMUAN HASIL PENELITIAN

Struktur Otoritas sebagai Pengelola Arus Komunikasi

Temuan pertama menunjukkan bahwa relasi kuasa dalam Kobokan's Lighthouse dibentuk melalui pembagian posisi antara admin, moderator, dan anggota biasa. Admin berada pada posisi tertinggi karena memiliki kewenangan untuk mengubah pengaturan server, menyusun aturan, mengelola role, dan menentukan keputusan akhir dalam konflik. Moderator menjalankan fungsi pengawasan harian, seperti memantau percakapan, menegur anggota, menghapus pesan yang dianggap melanggar, serta meneruskan kasus tertentu kepada admin. Sementara itu, anggota biasa berada pada posisi partisipan yang harus mengikuti aturan dan batas komunikasi yang telah ditentukan.

Relasi ini bersifat asimetris karena tidak semua anggota memiliki akses yang sama terhadap infrastruktur komunikasi. Admin dan moderator dapat melihat atau mengelola ruang tertentu yang tidak dapat diakses anggota biasa. Ruang internal pengelola digunakan untuk mendiskusikan pelanggaran, mengambil keputusan, dan menyusun strategi moderasi. Keberadaan ruang khusus tersebut membuat proses pengambilan keputusan tidak sepenuhnya terbuka bagi anggota. Namun, dalam konteks komunitas besar, ruang internal dipahami oleh pengelola sebagai kebutuhan untuk menjaga ketertiban dan mencegah konflik meluas.

Aturan, Role, Bot, dan Channel sebagai Mekanisme Pengaturan

Temuan kedua menunjukkan bahwa aturan server, role, bot, dan channel menjadi perangkat utama dalam mengatur partisipasi. Aturan server berfungsi sebagai dasar normatif untuk menentukan perilaku yang dianggap pantas dan tidak pantas. Role menentukan tingkat akses anggota terhadap channel, fitur, dan kewenangan tertentu. Channel memecah percakapan ke dalam ruang-ruang tematik sehingga topik diskusi dapat diarahkan. Bot membantu pengawasan dengan mendeteksi kata tertentu, memberi peringatan otomatis, atau membatasi tindakan anggota.

Mekanisme tersebut membuat komunikasi tidak berjalan secara spontan tanpa batas. Anggota diarahkan untuk berbicara sesuai topik channel, menggunakan bahasa yang dianggap aman, dan menghindari pembahasan yang berpotensi memicu konflik. Seorang informan pengelola menjelaskan bahwa bot membantu mempercepat penyaringan pesan, tetapi keputusan akhir tetap memerlukan pertimbangan manusia ketika terjadi kesalahan sistem. Temuan ini memperlihatkan bahwa kuasa dalam komunitas tidak hanya dijalankan oleh

manusia, tetapi juga dimediasi oleh perangkat teknis yang diprogram untuk menjaga keteraturan.

Sanksi Moderasi dan Batas Partisipasi Anggota

Temuan ketiga memperlihatkan bahwa sanksi moderasi menjadi alat penting dalam membatasi partisipasi. Bentuk sanksi meliputi teguran, penghapusan pesan, pembatasan akses sementara, mute, kick, hingga ban. Sanksi tidak hanya berfungsi sebagai hukuman, tetapi juga sebagai sinyal sosial bahwa terdapat batas perilaku yang tidak boleh dilanggar. Dalam praktiknya, anggota yang melihat sanksi terhadap orang lain ikut menyesuaikan cara berkomunikasi agar tidak mengalami konsekuensi serupa.

Sanksi juga menghasilkan praktik sensor mandiri. Anggota menghindari topik yang dianggap sensitif, menyesuaikan gaya bahasa, dan memilih diam ketika merasa kritik dapat berisiko. Salah satu anggota menyatakan bahwa aturan membuatnya lebih berhati-hati dalam menulis pesan karena keputusan moderator dapat berpengaruh terhadap keberadaannya di server. Dengan demikian, kekuasaan bekerja bukan hanya saat sanksi dijatuhkan, tetapi juga ketika anggota mengantisipasi kemungkinan sanksi dan menyesuaikan perilakunya secara mandiri.

Respon Anggota: Kepatuhan, Resistensi, dan Negosiasi

Temuan keempat menunjukkan bahwa anggota tidak sepenuhnya pasif. Respons anggota muncul dalam bentuk kepatuhan, penarikan diri, resistensi halus, negosiasi aturan, dan kritik kolektif. Kepatuhan terjadi karena anggota ingin tetap menjadi bagian dari komunitas, menjaga reputasi, serta mempertahankan akses terhadap ruang interaksi fandom. Penarikan diri terjadi ketika anggota merasa tidak nyaman dengan praktik moderasi atau konflik internal.

Resistensi halus dilakukan dengan cara menggunakan humor internal, sindiran, atau penyesuaian bahasa agar kritik tetap dapat disampaikan tanpa melanggar aturan secara langsung. Negosiasi muncul melalui kanal saran dan umpan balik ketika anggota meminta klarifikasi, mengusulkan perubahan aturan, atau menolak keputusan tertentu. Dalam beberapa kasus, kritik kolektif dari anggota dapat mendorong pengelola meninjau ulang keputusan, terutama ketika sanksi dianggap tidak proporsional. Hal ini menunjukkan bahwa relasi kuasa dalam komunitas bersifat asimetris, tetapi tidak sepenuhnya satu arah.

Pembentukan Makna tentang Ketertiban dan Anggota yang Baik

Temuan terakhir menunjukkan bahwa kuasa bekerja melalui pembentukan makna tentang ketertiban, kenyamanan bersama, dan reputasi idola. Aturan server tidak hanya membatasi tindakan, tetapi juga membangun definisi tentang anggota yang baik. Anggota yang dianggap baik adalah mereka yang aktif, menghormati aturan, menjaga suasana, dan tidak membawa konflik ke ruang publik komunitas. Sebaliknya, anggota yang melanggar aturan diposisikan sebagai ancaman terhadap kenyamanan kolektif.

Makna tersebut memperkuat legitimasi pengelola karena tindakan moderasi dipahami sebagai upaya menjaga komunitas, bukan semata-mata sebagai dominasi. Namun, makna ketertiban juga dapat menekan ekspresi anggota ketika kritik dianggap mengganggu suasana. Dengan demikian, relasi kuasa bekerja melalui gabungan antara otoritas teknis, norma sosial, dan penerimaan anggota terhadap nilai bersama yang dibangun dalam komunitas.

E. DISKUSI

Temuan penelitian mendukung rumusan masalah bahwa relasi kuasa dalam komunitas Discord fandom tidak hanya muncul melalui jabatan admin dan moderator, tetapi juga melalui pengaturan arus komunikasi, pembatasan partisipasi, dan pembentukan makna. Dalam

perspektif Castells (2009), aktor yang mampu memprogram jaringan memiliki peluang lebih besar untuk mengarahkan tindakan aktor lain. Pada Kobokan's Lighthouse, pemrograman jaringan terlihat melalui pengaturan role, channel, bot, dan aturan server. Keempat unsur tersebut membentuk struktur komunikasi yang menentukan akses, ruang bicara, dan batas partisipasi anggota.

Hasil ini sejalan dengan Kocik et al. (2024) yang menunjukkan bahwa Discord dapat menjadi ruang yang akrab sekaligus sarat kuasa. Kedekatan sosial dalam fandom tidak menghapus struktur otoritas, tetapi justru membuat aturan lebih mudah diterima karena dikaitkan dengan kenyamanan bersama. Hasil ini juga memperluas temuan Nielsen (2022) dan Hwang et al. (2024) tentang peran moderator dan bot dalam komunitas daring. Dalam penelitian ini, moderasi tidak hanya dipahami sebagai kerja teknis, tetapi juga sebagai praktik komunikasi yang membentuk kepatuhan dan sensor mandiri anggota.

Temuan mengenai bot dan sanksi menunjukkan bahwa kekuasaan dalam komunitas digital bersifat hibrida. Keputusan moderasi dijalankan oleh manusia, tetapi diperkuat oleh sistem teknis yang mampu menyaring dan membatasi percakapan secara otomatis. Hal ini berkaitan dengan kajian Park et al. (2022), Lee et al. (2025), dan Yoon et al. (2025) yang menekankan pentingnya desain tata kelola dalam mengurangi perilaku antisosial dan menjaga komunitas daring. Namun, penelitian ini juga menunjukkan bahwa sistem otomatis dapat menimbulkan ketegangan ketika keputusan dianggap tidak adil, sehingga ruang banding dan klarifikasi menjadi penting.

Respons anggota memperlihatkan adanya agensi dalam ruang yang terstruktur. Anggota memang mematuhi aturan karena ancaman sanksi dan keinginan mempertahankan akses komunitas, tetapi mereka tetap dapat melakukan resistensi halus dan negosiasi. Temuan ini sejalan dengan Zhang (2025), Lai dan Liu (2024), serta Shen dan Haimson (2025) yang menunjukkan bahwa pengguna digital dapat menyiasati aturan melalui strategi bahasa, dukungan kolektif, atau tawar-menawar. Dengan demikian, komunitas Discord tidak dapat dibaca sebagai ruang dominasi total, melainkan sebagai arena negosiasi antara otoritas formal dan kuasa informal anggota.

Selain itu, penelitian ini memperlihatkan bahwa pembentukan makna merupakan pusat dari relasi kuasa. Aturan tidak hanya bekerja karena dapat menghukum, tetapi karena anggota menerima narasi bahwa aturan diperlukan untuk menjaga ketertiban, kenyamanan, dan reputasi idola. Temuan ini berhubungan dengan studi Moura dan De Souza-Leão (2025), Luo dan Li (2024), Wang (2024), serta Zhao dan Chen (2023) tentang gatekeeping dan sensor partisipatoris dalam fandom. Perbedaannya, penelitian ini menunjukkan bahwa gatekeeping di Discord fandom VTuber tidak hanya dijalankan untuk membungkam lawan, tetapi juga untuk menjaga stabilitas internal komunitas yang dipahami sebagai kepentingan bersama.

F. KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa relasi kuasa dalam komunitas Discord fandom VTuber Kobo Kanaeru dijalankan melalui kombinasi antara otoritas formal, infrastruktur teknis, praktik moderasi, dan pembentukan makna sosial. Admin dan moderator memiliki posisi dominan karena dapat mengatur channel, role, bot, aturan, dan sanksi. Melalui kewenangan tersebut, pengelola mampu menentukan arus komunikasi, membatasi akses, serta membentuk standar perilaku anggota.

Anggota komunitas mengalami kuasa tersebut melalui kewajiban menyesuaikan cara berkomunikasi dengan norma server. Respons anggota muncul dalam bentuk kepatuhan, sensor mandiri, penarikan diri, resistensi halus, negosiasi aturan, dan kritik kolektif. Hal ini menunjukkan bahwa komunitas digital yang terlihat partisipatif tetap memiliki struktur kuasa,

tetapi struktur tersebut tidak sepenuhnya satu arah. Anggota tetap memiliki kuasa informal melalui reputasi, kontribusi, senioritas, dan dukungan kolektif.

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat pemahaman bahwa kekuasaan dalam masyarakat jaringan bekerja melalui pengelolaan komunikasi dan pembentukan makna. Secara praktis, penelitian ini menyarankan agar pengelola komunitas digital menjaga transparansi moderasi, menyediakan ruang klarifikasi, serta menyeimbangkan kebutuhan ketertiban dengan hak anggota untuk berpartisipasi. Penelitian lanjutan dapat membandingkan beberapa server fandom atau menggunakan etnografi digital untuk mengamati relasi kuasa dalam komunitas daring secara lebih mendalam.

REFERENSI

- Adnan, I., & Iskandar, D. (2021). Analisis media siber pola komunikasi dan budaya komunikasi pada komunitas The Podcasters di media sosial Discord. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut*, 7(2), 678-686.
- Alifa, P., Alamsyah, L., & Sudradjat, R. H. (2025). Budaya komunikasi virtual dalam aktivitas live streaming TikTok. *Jurnal Komunikasi*, 11(1).
- Ambarwati, R., Wijaya, S., & Surakarta, M. (2025). Pengaruh ekonomi kreator digital terhadap pendapatan Generasi Z di perkotaan: Studi di TikTok dan YouTube Indonesia. *Jurnal Ekonomi Kreatif*, 9(3).
- Bollmer, G., & Tillerson, B. (2025). Platform fandom: Weverse and the technological domestication of fan community. *Social Media + Society*, 11(2). <https://doi.org/10.1177/20563051251326689>
- Castells, M. (2009). *Communication power*. Oxford University Press.
- Clemente, C. H., & Realgo, B. R. (2024). Social opportunities and digitalized communication of Genshin Impact players. *Integrated Journal for Research in Arts and Humanities*, 4(2), 49-51. <https://doi.org/10.55544/IJRAH.4.2.7>
- Fadillah, M., Nurbalqis, A., & Agustina, L. (2022). Pengaruh konten digital terhadap Generasi Z dalam pemanfaatan media sosial dan digital native di Kota Tanjungpinang. *Jurnal Komunikasi dan Media*, 4(2).
- Hwang, S., Kiene, C., Ong, S., & Shaw, A. (2024). Adopting third-party bots for managing online communities. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 8(CSCW1). <https://doi.org/10.1145/3653707>
- James, S. (2025). Affective participation from the in-between: The platformization of K-pop fandom. *Social Media + Society*, 11(2). <https://doi.org/10.1177/20563051251351390>
- Kocik, D., Berge, P. S., Butera, C., Oon, C., & Senters, M. (2024). Imagine a place: Power and intimacy in fandoms on Discord. *Transformative Works and Cultures*, 42(1). <https://doi.org/10.3983/twc.2024.2497>
- Lai, Z., & Liu, T. (2024). Protecting our female gaze rights: Chinese female gamers' and game producers' negotiations with government restrictions on erotic material. *Games and Culture*, 19(1), 3-23. <https://doi.org/10.1177/15554120231151300>
- Lee, J., Doan, B. N., Jee, J., & Seering, J. (2025). Mapping community appeals systems: Lessons for community-led moderation in multi-level governance. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 9(7). <https://doi.org/10.1145/3757627>
- Luo, Z., & Li, M. (2024). Participatory censorship: How online fandom community facilitates authoritarian rule. *New Media & Society*, 26(7), 4236-4254. <https://doi.org/10.1177/14614448221113923>

- Mamat, R., Rashid, R. A., Pae, R., & Ahmad, N. (2022). VTubers and anime culture. *International Journal of Health Sciences*, 11958-11974. <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6nS2.8231>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). Sage Publications.
- Moura, B. M., & De Souza-Leão, A. L. M. (2025). Cultural consumers' gatekeeping in cosplay: Cynical truths established through fans' practice. *Revista de Gestão*, 32(3), 192-207. <https://doi.org/10.1108/REGE-01-2025-0021>
- Nielsen, D. (2022). Participatory cultures of digital games: The double-edged sword of being a Reddit community moderator. *Baltic Screen Media Review*, 10(1), 74-94. <https://doi.org/10.2478/bsmr-2022-0007>
- Park, J. S., Seering, J., & Bernstein, M. S. (2022). Measuring the prevalence of anti-social behavior in online communities. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*.
- Shen, C., & Haimson, O. L. (2025). The virtual jail: Content moderation challenges faced by Chinese queer content creators on Douyin. *Proceedings of the 2025 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1-14. <https://doi.org/10.1145/3706598.3714013>
- Soriano, A. J. T. F. (2024). Textual poachers and fandom dynamics: A study of Filipino college students. *Philippine Social Science Journal*, 6(4), 51-62. <https://doi.org/10.52006/main.v6i4.842>
- Wang, E. N. (2024). Participatory censorship with illusory empowerment: Algorithmic folklore and interpretive labor beyond fandom. *Social Media + Society*, 10(4). <https://doi.org/10.1177/20563051241295800>
- Wu, G., Li, C., & Wang, X. (2025). The interplay between activism logic and platform logic: Fan comment control in Chinese online public cultural spaces. *New Media & Society*. <https://doi.org/10.1177/14614448251377993>
- Yin, Y., & Xie, Z. (2024). Playing platformized language games: Social media logic and the mutation of participatory cultures in Chinese online fandom. *New Media & Society*, 26(2), 619-641. <https://doi.org/10.1177/14614448211059489>
- Yoon, J., Zhang, A. X., & Seering, J. (2025). It's great because it's ran by us: Empowering teen volunteer Discord moderators to design healthy and engaging youth-led online communities. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 9(2). <https://doi.org/10.1145/3711114>
- Zhang, L. (2025). Governance, participation and resistance in Chinese fan culture under digital platforms. *Scientific Journal of Humanities and Social Sciences*, 7(10), 263-268. <https://doi.org/10.54691/mmkjdm55>
- Zhao, A., & Chen, Z. (2023). Let's report our rivals: How Chinese fandoms game content moderation to restrain opposing voices. *Journal of Quantitative Description: Digital Media*, 3. <https://doi.org/10.51685/jqd.2023.006>