

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

- Ardianto, dan Erdinaya. (2005). *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar, cetakan Kedua*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media
- Ardianto, Elvinaro dan Q-Anees, Bambang. (2009). *Filsafat Ilmu Komunikasi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- Basrowi & Suwandi. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Baym, Nancy. dkk. (2006). *Handbook of New Media*. SAGE Publications Ltd
- Bungin, Burhan. (2007). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Daryanto. (2011). *Ilmu Komunikasi*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Effendy, Onong Uchjana. (2009). *Komunikasi Teori Dan Praktek*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Eriyanto.(2011). *Analisis Isi: Pengantar Metodologi Untuk Penelitian Ilmu Komunikasi Dan Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Laksana, Muhibudin Wijaya. (2015). *Psikologi Komunikasi (Membangun Komunikasi yang Efektif dalam Interaksi Manusia)*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Mayfield, Antony. (2008). *What is Social Media*. E-book from iCrossing
- Mulyana, Deddy. (2013). *Ilmu Komunikasi Sebagai Pengantar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Nasrullah, Rulli. (2014). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Kencana

- Nasrullah, Rulli. (2015). *Media Sosial*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Puntoadi, Danis, (2011). *Menciptakan Penjualan Melalui Social Media*. PT Elex Komputindo, Jakarta
- Rakhmat, Jalaludin. (2011). *Psikologi komunikasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Satori dan Komariah. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2013). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono.( 2014). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Widjajanto, Kenmada. (2013). *Perencanaan Komunikasi: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Ultimus
- Wiryanto, (2000). *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Grasindo

#### **Jurnal :**

- Achsa, Hatmi Prawita dan M. Arif Affandi. (2015). *Representasi diri dan Identitas Virtual Pelaku Roleplay Dalam Dunia Maya (Permainan Peran' Hallyu Star Idol K-Pop dengan media Twitter)*  
<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paradigma/article/view/12966>  
6 (diakses tanggal 2 Desember 2016)
- Ardiani, Nadia Maya. (2013) *The Cultural Economy of Virtual Korean Celebrity Industry in Twitter: A Fandom Study of Korean Celebrity Roleplayer in Indonesia*. <http://journal.unair.ac.id/the-cultural-economy-of-virtual-korean-celebrity-industry-in-twitter-article-7730-media-95-category-.html>  
(diakses tanggal 2 Desember 2016)
- Arif, Moch Choirul. (2012). *Etnografi Virtual Sebuah Tawaran Metodologi Kajian Media Berbasis Virtual*. Jurnal Ilmu Komunikasi  
<http://jurnalikom.uinsby.ac.id> (diakses tanggal 7 Desember 2016)
- Arjoranta, Jonne. (2011). *Defining Role-Playing Games as Language-Games*.  
<https://jyx.jyu.fi/dspace/handle/123456789/37331> (diakses tanggal 8 Desember 2016)

- Apsari, Metta. (2013). *Pola Komunikasi pada Komunikasi RolePlay di Situs DevianArt*. [http://www.academia.edu/9033508/Pola Komunikasi pada Komunitas Role-play di Situs DeviantART Oleh Metta Apsari S.I.Kom](http://www.academia.edu/9033508/Pola_Komunikasi_pada_Komunitas_Role-play_di_Situs_DeviantART_Oleh_Metta_Apsari_S.I.Kom) (diakses 7 Desember 2016)
- Chang, Yifan. (2014). *Research on the identity Construction of Korean Pop Music's Fandom groups on the Weibo Platform, Exemplified by G-Dragon (Kwon Ji-Young)*. <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:725402/fulltext01.pdf> (diakses tanggal 10 Desember 2016)
- Hallet, Ronald E. dan Kristen Barber. (2013). *Ethnographic Research in a Cyber Era*. <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0891241613497749> (diakses tanggal 10 Desember 2016)
- Hitchens, Michael dan Anders Drachen. (2007). *The Many faces of Role-Playing Games*. [https://www.academia.edu/4116984/The Many Faces of Role-Playing Games Pre-print](https://www.academia.edu/4116984/The_Many_Faces_of_Role-Playing_Games_Pre-print) (diakses tanggal 8 Desember 2016)
- Nugraha, Adi. (2015). *Fenomena Meme Di Media Sosial: Studi Etnografi Virtual Posting Meme Pada Pengguna Media Sosial Instagram*. <http://journals.itb.ac.id/index.php/sostek/article/view/1558> (diakses tanggal 8 Desember 2016)
- Safitri, Afriyuli. (2014). *Roleplayer Di Twitter Mempengaruhi Kepribadian Dan Interaksi Sosial*. [http://www.academia.edu/7322697/Roleplayer di Twitter Mempengaruhi Kepribadian dan Interaksi Sosial](http://www.academia.edu/7322697/Roleplayer_di_Twitter_Mempengaruhi_Kepribadian_dan_Interaksi_Sosial) (diakses tanggal 7 Desember 2016)

### **Skripsi:**

- Bilqis, Amirah. (2016). *Pola Komunikasi Antara Pengguna Aplikasi Nebengers 2.0 (Studi Etnografi Virtual Pada Pengguna Aplikasi Nebengers 2.0)*. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/107331/pola-komunikasi-antara-pengguna-aplikasi-nebengers-2-0-studi-etnografi-virtual-pada-pengguna-aplikasi-nebengers-2-0-di-bandung-.html> (diakses tanggal 5 Desember 2016)

- Juhairin, Anna. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Roleplaying Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Materi Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah Kelas V Sdn 6 Tanjungrejo Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus*. <http://eprints.umk.ac.id/2385/> (diakses tanggal 6 Desember 2016)
- Permadi, Dimas. (2016) . *Interaksi Sosial Role-Palyer Di Dunia Virtual (Studi Etnografi Virtual Pada Pengguna Akun Role-Play Di Media Sosial Twitter)*. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/117355/slug/interaksi-sosial-role-player-di-dunia-virtual-studi-etnografi-virtual-pada-pengguna-akun-role-play-di-media-sosial-twitter-.html> (diakses tanggal 6 Desember 2016)
- Sampeliling, Kathleen Tika (2015). *Analisis Interaksi Sosial Kaum Gay Pada Media Soisal Growlr (Studi Etnografi Virtual Pada Pengguna GROWLr)*. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/102939/slug/analisis-interaksi-sosial-kaum-gay-pada-media-sosial-growlr-studi-etnografi-virtual-pada-pengguna-growlr-.html> (diakses tanggal 5 Desember 2016)
- Triyono, Agus. (2011). *Bermain di Kehidupan Digital (studi Virtual Ethnography Pendekatan Uses And Gratifications pada permainan Farmville di facebook.com)*. [https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/1830/2\\_Agus%20T.pdf?sequence=1](https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/1830/2_Agus%20T.pdf?sequence=1) (diakses tanggal 6 Desember 2016)

#### **Internet:**

*Daftar Istilah Penting dalam Twitter dan Artinya*

<https://www.maxmanroe.com/daftar-istilah-penting-dalam-twitter-dan-artinya.html> (diakses tanggal 12 November 2016)

*Twitter Rahasiakan Jumlah Pengguna di Indonesia*

<http://www.cnnindonesia.com/teknologi/20160322085045-185-118939/twitter-rahasiakan-jumlah-pengguna-di-indonesia/> (diakses tanggal 12 November 2016)