

DAFTAR PUSTAKA

- A. Devito, J. (1989). *The Interpersonal Communication Book*. Professional Books.
- A.M, S. (2007). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. In *Jurnal Medtek*. Raja Grafindo.
- Affandi, Achasa, & Arif, M. (2015). Representasi Diri Dan Identitas Virtual Pelaku Roleplay Dalam Dunia Maya. *Jurnal Paradigma*, 3(3), 1–12. <https://www.neliti.com/publications/251876/representasi-diri-dan-identitas-virtual-pelaku-roleplay-dalam-dunia-mayapermainan>
- Afifiyah, S. (2018). Sisi Gelap Role Play. *Tagar.Id*.
- Anwar, Y., & Adang. (2013). Sosiologi Untuk Universitas. In *Sriwijaya Law Review*. PT. Refika Anditama. <https://doi.org/10.28946/slrev.vol1.iss1.11.pp093-109>
- Ardiani, N. M. (2013). The Cultural Economy of Virtual Korean Celebrity Industry in Twitter: a Fandom Study of Korean Celebrity *Roleplayer* in Indonesia. *Allusion*, 02(02), 44–50.
- Ardianto, E., & Q-Anees, B. (2009). *Filsafat Ilmu Komunikasi*. Simbiosis Rekatama Media.
- Arif, M. C. (2012). Etnografi Virtual Sebuah Tawaran Metodologi Kajian Media Berbasis Virtual. *Ilmu Komunikasi*, 2(2).
- Aulia, I. M., & Sugandi, M. S. (2020). Pengelolaan Kesan *Roleplayer* K-Pop Melalui Media Sosial Twitter (Studi Dramaturgi Pada Akun Twitter Fandom Di Kota Bandung). *Epigram*. <https://doi.org/10.32722/epi.v17i1.3367>
- Bell, D. (2001). *An Introduction to Cyberculture*. Routledge.
- Blumer, H. (1969). Symbolic Interactionism: Perspective and method. In *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. University of California Press. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2009.01.160>
- Booth, P. (2010). *Digital Freedom: New Media Studies*. New York.
- Bowman, S. L. (2010). SocialConflict in *Roleplaying* Communities : An Exploratory Qualitative Study. *International Journal of Roleplaying*, 1(4), 4–25.
- Budiargo, D. (2015). *Berkomunikasi ala Net Generation*. PT Elex Media Komputindo.
- Burhan, B. (2006). Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat. In *Jakarta: KENCANA Prenada Media Group*.

- Dixon, B. (2012). *Social Media for School Leaders*. Jossey-Bass.
<https://doi.org/10.1016/j.bushor.2011.01.005>
- Effendy, O. U. (2003). *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. PT. Citra Aditya Bakti.
- Fatmawati, S. ., & Salmiyah, D. (2017). Motif Interaksi Sosial *Roleplayer* Pada Mahasiswa Universitas Telkom di Social Networking Twitter Social Interaction Motive Of *Roleplayer* In Telkom University Student On Social Networking Twitter. *E-Proceeding of Management*, 4(3), 3345–3352.
- Ghassani, D. N., & Rinawati, R. (2017). Konsep Diri Korean Role Play (Studi Fenomenologi pada Korean Role Player dalam Dunia Virtual Role Play World di Media Sosial Twitter). *Manajemen Komunikasi*, 3(2), 392–402.
- Hanum, I. L. (2020). *Pengaruh Kemampuan Komunikasi Interpersonal Terhadap Penggunaan Internet Bermasalah Dimediasi oleh Kesepian pada Pengguna Akun Roleplayer*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Haryanto, D., & Nugrohadi, G. E. (2011). Pengantar Sosiologi Dasar. In *Pengantar Sosiologi Dasar*. PT. Prestasi Pustakaraya.
- Hine, C. (2000). *Virtual Ethnography*. SAGE Public at IONS Ltd.
<https://doi.org/10.4135/9780857020277>
- Hootsuite (We Are Social). (2020). *Data Tren Internet dan Media sosial 2020 di Indonesia*.
- Jean, Z. J., & Wade, P. (2015). Playing with Identity: Fan Role Playing on Twitter. *Alteration. Interdisciplinary Journal for the Study of the Arts and Humanities in Southern Africa.*, 22(2), 73–99.
- Just, R. M. (2018). *The Power in Dice and Foam Swords: Gendered Resistance in Dungeons and Dragons and Live-Action Roleplay*.
- Khusnulkhathimah, S. (2020, September). Sibuknya Penggemar Roleplay di Ruang Maya Kpop. *Tirto.Id*.
- Kotler, & Armstrong. (2008). *Prinsip-prinsip Pemasaran* (12th ed.). Airlangga.
- Kurniawati, D. A., & Utari, P. (2014). *K-Pop dan New Media: Studi Kasus Produksi dan Penerimaan Pesan antar Roleplayer dalam Twitter di Kalangan K-Popers Solo*. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Kuswarno, E. (2008). *Etnografi Komunikasi Pengantar dan Contoh Penelitiannya*. Widya Padjadjaran.
- Laksana, M. W. (2015). *Psikologi Komunikasi (Membangun Komunikasi yang Efektif dalam Interaksi Manusia)*. CV Pustaka Setia.

- Mandibergh. (2012). *Hubungan Mengakses Media Sosial terhadap Perilaku Belajar Mata Pelajaran Produktif pada Siswa Kelas XI Jasa Bogo di SMKN 3 Klaten*.
- Mitchell, L. (2016). *Materiality, Magic and Belief: Framing the Countryside in Fantastical Live-Action Roleplay Games*.
- Morissan. (2015). *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*. Kencana Prenada Media Group.
- Mulyana, D. (2007). Komunikasi Suatu Pengantar. In *Communication*. Remaja Rosdakarya. <https://doi.org/10.36080/comm.v4i1.48>
- Mustopadidjaja, A. (2000). *Perkembangan Penerapan Studi Kebijakan*. LAN. 37.
- Nasrullah, R. (2014). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Kencana.
- Nasrullah, R. (2015a). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Simbiosis Rekatama Media. <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2017.16.1.1>
- Nasrullah, R. (2015b). *Media Sosial*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nugraha, R. (2020). Establishment of *Roleplayer* as a Virtual Identity in Twitter Social Media. *B-SPACE*, 26–28. <https://doi.org/10.4108/eai.26-11-2019.2295161>
- Nurhadi, Z. F. (2017). Model Komunikasi Sosial Remaja Melalui Media Twitter. *Jurnal ASPIKOM*, 3(3), 539. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v3i3.154>
- Pane, N. M. S. (2019). *Keterbukaan Diri Pengguna Akun K-Pop Roleplayer Twitter di Kota Medan* [Universitas Sumatera Utara]. <https://library.usu.ac.id>
- Pane, N. M. S. (2020). *Keterbukaan Diri Pengguna Akun K-Pop Roleplayer Twitter di Kota Medan*. Universitas Sumatera Utara.
- Parlina, I., & Taher, A. (2016). Motivasi dan Pola Interaksi Pengguna Role Play Twitter Pada Mahasiswa Universitas Syiah Kuala. *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Permadi, D. (2016). Interaksi Sosial *Roleplayer* di Dunia Virtual (Studi Etnografi Virtual Pada Pengguna Akun Role-Play di Media Sosial Twitter). In *Etnografi*. Universitas Telkom.
- Prastowo, A. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Ar-Ruzz Media.
- Pratiwi, L. P., & Putra, A. (2019). Motif Sosiogenesis Pasangan Roleplay Dalam Media Sosial Twitter. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 2(2), 127. <https://doi.org/10.24198/jmk.v2i2.12932>

- Putri, C. H. (2017). *Konstruksi Identitas Virtual pada Komunitas Roleplay K-Pop di Facebook*. Universitas Brawijaya.
- Rahayu, D. T. (2019). *Artikulasi Identitas Virtual Roleplayer Dengan Karakter K-Pop Idol Via Twitter*. Universitas Airlangga.
- Rakhmat, J. (2009). *Neurotheology : Brain-based Religious Experience*. PT. Remaja Rosdakarya. <https://doi.org/10.20871/kpjipm.v1i1.5>
- Rheingold, H. (1999). *The Virtual Community : Homesteading on the Electronic Frontier The Virtual Community : Homesteading on the Electronic Frontier*. Basic Books.
- Safitri, A. (2014). *Roleplayer di Twitter Mempengaruhi Kepribadian dan Interaksi Sosial*. Universitas Al - Azhar Indonesia.
- Setyoko, S. T. (2019). *Proses Terbentuknya Keintiman Pada Pasangan Cyber Love* (Doctoral dissertation, Universitas Mercu Buana Yogyakarta).
- Satori, D., & Komariah, A. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. CV. Alfabeta.
- Setyowati. (2006). Etnografi sebagai Metode Pilihan dalam Penelitian Kualitatif di Keperawatan. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 10(1), 35–40. <https://doi.org/10.7454/jki.v10i1.171>
- Sisrazeni, S. (2018). Hubungan Penggunaan Media Sosial dengan Interaksi Sosial Mahasiswa Jurusan Bimbingan Konseling Tahun 2016/2017 iain batusangkar. *Proceeding IAIN Batusangkar*, 1(2), 437-448.
- Soekanto, S. (2007). *Sosiologi Suatu Pengantar*. P.T. Raja Grafindo.
- Stevanny, M., & Pribadi, M. A. (2020). Interaksi Simbolik dan Ekologi Media Dalam Proses Keterlibatan Sebagai Roleplayer. *Koneksi*. <https://doi.org/10.24912/kn.v4i1.6505>
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Memahami Penelitian Kualitatif*. CV. Alfabeta.
- Suharsaputra, U. (2012). *METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif dan Tindakan*. PT. Refika Aditama.
- Suyanto, B. (2005). *Metode Penelitian Sosial: Bergabai Alternatif Pendekatan*. Prenada Media.
- Umilasari, P. (2020). *Strategi Komunikasi Virtual Akun Twitter @K-DRAMAINDO dalam Menyebarkan Budaya Pop Korea di Indonesia* [Universitas Islam

Negeri Sultan Syarif Kasim Riau].
<https://doi.org/10.1016/j.tmaid.2020.101607>
<https://doi.org/10.1016/j.ijsu.2020.02.034>
<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/cjag.12228>
<https://doi.org/10.1016/j.ssci.2020.104773>
<https://doi.org/10.1016/j.jinf.2020.04.011>

Vernika, V., & Nurhastuti, N. (2019). Permainan Roleplayer di Media Sosial Twitter.

Yardley, J. ., & Markel, K. . (1997). Developing and Testing and Integrative Model of the Work-Family Interface. *Journal of Vocational Behavior*, 50(2), 145–167. <https://doi.org/10.35794/emba.v2i1.4020>

Zarella, D. (2011). *The social media marketing book*. PT. Serambi Ilmu Semesta.

Zukhrufillah, I. (2018). Gejala Media Sosial Twitter Sebagai Media Sosial Alternatif. *Al-I'lam: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 1(2), 102. <https://doi.org/10.31764/jail.v1i2.235>