

DAFTAR PUSTAKA

- Achsa, H. P., & Affandi, M. A. (2015). Representasi Diri dan Identitas Virtual Pelaku RolePlay Dalam Dunia Maya (Permainan Peran Hallyu Star Idol K-Pop Dengan media Twitter). *Paradigma*, 03(03), 1-1.
- Adil, F. N., & Anshori, M. S. (2021). Interaksi Simbolik The jakmania Petukang Dalam Memaknai Kehadirannya Ditengah Masyarakat. *Jurnal Tambora*, 5(3), 8-14.
- Agustina, R. D. (2018). *Cyberlove: Romantisme Avatar Selebriti Korea Dalam Permainan Role-Play*. Skripsi: Universitas Indonesia.
- Ahmadi, D. (2008). Interaksi Simbolik: Suatu Pengantar. *Mediator*, 9(2), 301-316.
- Ardina, N. (2023, February 12). Pemikiran dan Makna Diri dalam Teori Interaksionisme Simbolik. <https://uici.ac.id/pi>
- 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*, 17(1), 75-84.
- Budyati, L. E. (2016). *Konstruksi Tubuh Maskulin Laki-Laki*. Universitas Diponegoro.
- Evanti, A., & Sudarsiman, Y. (2018). Penyutradaraan Film Fiksi Naya Sebagai Upaya Pencegahan Maraknya Penyimpangan RolePlay di Kalangan Remaja. *e-Proceeding of Art & Design*, 5(3).
- Fatmawati, S., & Fithrah, D. S. (2017). Motif Interaksi Sosial Role-player Pada Mahasiswa Universitas Telkom di Social Networking Twitter. *e-Proceeding of Management*, 4(3), 3345-3352.
- Ghaissani, N. (2017). *Konstruksi Identitas Gender Pada Komunitas Virtual Roleplay (Analisis Etnografi Virtual Fenomena Gender Swap Pada Jejaring Sosial Twitter)*. Malang: Universitas Brawijaya.

- Hine, C. (2020). *Virtual Ethnography*. London: SAGE Publication, Ltd.
- Lainsyamputty, N. P. (2021). Konstruksi Identitas dan Relasi Interpersonal Oleh 'RolePlayer" Artis K-Pop di Twitter. *Komunikatif: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 10(2), 197-213.
- Monica, F. C., & Junaidi, A. (2021). Aktivitas Roleplay (RP) Thailand Idol dan Pengaruhnya Terhadap Pembentukan Kehidupan Baru di Dunia Maya. *Koneksi*, 5(2), 320-328.
- Nasrullah, R. (2017). *ETNOGRAFI VIRTUAL Riset Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi di Internet*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Pratiwi, A. P. (2022). Identitas Virtual Pada RolePlayer di Twitter. *Prosiding Konferensi Nasional Sosial Politik (KANASPOL)*, 1, 215-227.
- Pratiwi, L. P., & Putra, A. (2018). Motif Sosiogenis Pasangan Roleplay Dalam Media Sosial Twitter. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 2(2), 127-143.
- Priambodo, T. K. (2022). *ROLEPLAY, ANONIMITAS DAN EKSPRESI IDENTITAS : STUDI ETNOGRAFI PADA PERMAINAN ROLEPLAY DI MEDIA SOSIAL TWITTER*.
- Rahayu, A. A. (2021). Representasi Identitas Homoerotisme di Media Sosial (Studi Netnografi Pada Yaoi Roleplay Via Media Sosial Line). *Lektor Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 210-216.
- Reyhanah, S. Y. (2023). Reproduksi Pesan RolePlayer K-Pop di Media Sosial Facebook (studi Etnografi Virtual Pda Akun Roleplayer Bangtan Sonyeondan). *LEKTUR Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 28-42.
- Sarosa, S. (2017). *Metodologi Pengembangan Sistem Informasi*. Jakarta Indeks: Jakarta.
- Shalihah, N. F., & Hardiyanto, S. (2021, Maret 26). Viral Cuping 'Cute Typing' yang Mirip Bahasa Alay, Ini Tanggapan Ahli.

Siregar, N. S. (2011). Kajian Tentang Interaksionisme Simbolik. *Jurnal Ilmu Sosial-Fakultas isipol UMA*, 4(2), 100-110.

West, R., & turner , L. (2008). *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.

Widyatiari, L. S., & Ansyah, E. H. (2023). Confidence in Social relationship of Roleplay Users in the Sidoarjo Roleplay Community. *Indonesia Journal of Innovation Studies*, 21, 1-11.

Williams, J. P., Hendircks, S. Q., & Winkler, W. K. (2006). *Gaming as Culture: Essay on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*. North Carolina: Mc. Farland & Company.

Yardley, K. M., & Matwiejcauk. (1997). *Roleplay Theory and Practice*. London: Sage Publication.

