

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanto, D., & Mahendro, I. (2021). Penggunaan Aplikasi Telegram Untuk Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Materi Speaking Pada Mahasiswa Universitas Maritim Amni Semarang. *Jurnal Prosiding Kemaritiman*.
- Achsa, H. P., & Affandi, M. A. (2015). Representasi Diri dan Identitas Virtual Pelaku Roleplay Dalam Dunia Maya. *Paradigma: Jurnal Online Mahasiswa SI Sosiologi UNESA*, 3(3).
- Adieb, M. (2023). *Apa Itu Aplikasi Telegram? Yuk, Kenali Lebih Dalam!*. Glints.com.
- Alfandi, W. (2021). *Epistemologi Geografi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Aprilianita, M. (Juni, 2024). *Budaya Korea yang Menjamur di Indonesia: Fenomena K-pop, Drama, dan Kuliner*. KitaKompeten.id. <https://www.kitakompeten.id/artikel/detail/kita-kompeten-budaya-korea-di-indonesia>
- Ardia, V. (2014). Drama Korea dan budaya Popular. *Lontar: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(3).
- Arif, M. (2012). Etnografi virtual: Sebuah tawaran metodologi kajian media berbasis virtual. *Jurnal Komunikasi Islam*, 2(2), 165-179.
- Az-Zulfah, A. (2022). *Interaksi Simbolik Korean Roleplayer*. Skripsi. Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pasundan, Bandung.
- Booth, P. (2010). *Digital Fandom: New Media Studies*. New York: Peter Lang.
- Creswell, J.W. (2008). *Educational Research : Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Singapore: Pearson Merrill Prentice Hall.
- Daniel, B. K. (2011). *Handbook of Research on Methods and Techniques for Studying Virtual Communities: Paradigms and Phenomna*. New York: Information Science Reference.
- Evelina, L. W. (n.d). *Metode Etnografi Virtual Trend Dalam Penelitian Media Sosial*. Articles Communication, Binus University.

- Fitrah, Muh dan Luthfiyah. (2017). *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Gantina. G. G. (2020). *Fenomena Korean Roleplayer Di Media Sosial Twitter*. Skripsi. Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pasundan, Bandung.
- Healthy Wealth. (Februari, 2024). *Pengaruh Budaya Korea Asing Masuk ke Indonesia Terhadap Budaya Lokal*. Generali.co.id. <https://www.generali.co.id/id/healthyliving/healthy-wealth/pengaruh-budaya-korea-asing-masuk-ke-indonesia-terhadap-budaya-lokal>
- Hetherington, E.M., & Parke R.D. (2001). *Child Psychology. A Contemporary View Point*. Fifth Edition. Mc Graw : Hill College.
- Hine, C. (2015). *Ethnography for Internet. Embedded, Embodied, and Every day (1st)*. NewYork: Bloomsbury Academic.
- Hutabarat, M.T. (Januari, 2021). *Roleplayer Korea dan Beberapa Istilah yang Sering Digunakan*. Kumparan.com. <https://kumparan.com/melinda-theodora/roleplayer-korea-dan-beberapa-istilah-yang-sering-digunakan-luyL9QWn3dY/full>
- Ida, R. (2018). Etnografi virtual sebagai teknik pengumpulan data dan metode penelitian. *The Journal of Society and Media*, 2(2), 130-145.
- Ilahi, M. T. (2013). *Quantum Parenting*. Yogyakarta: Kata Hati.
- Info Psikologi. (2023). *Arti Virtual dalam Hubungan dan Dampak yang Ditimbulkan*. Kumparan.com.
- Joyce, E. (2023). *Kerangka Konsep dan Hipotesis Penelitian*. Skripsi. Stikes Panti Waluya, Malang.
- Kasiram, M. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*. Malang: UIN Press.
- Lesmana, R. (2024). *Apa Itu Komunikasi Massa?*. Ilmu Komunikasi. Universitas Abdurrah, Pekanbaru.
- Mas'ud, M. A. A. (2023). *Guys, Kenali Risiko Terberat Pacaran Virtual, Pakar UNESA; Pertimbangkan Baik-baik*. Seminar UNESA.

- Mayasari, F. (2022). Etnografi virtual fenomena cancel culture dan partisipasi pengguna media terhadap tokoh publik di media sosial. *Journal of Communication and Society*, 1(01), 27-44.
- Moleong, L. J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah, R. (2017). *Etnografi Virtual. Riset KOMunikasi, Budaya dan Sosio Teknologi di Internet*. Bandung: Simbiosia Rekatama Media.
- Nugraha, RP. (2020). *Pembentukan Role-Player sebagai Identitas Virtual di Media Sosial Twitter. Dalam B-SPACE 2019: Prosiding Konferensi Internasional Brawijaya Pertama tentang Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, BSPACE, 26-28 November 2019, Malang, Jawa Timur, Indonesia (hlm. 469)*. Aliansi Eropa untuk Inovasi.
- Notoadmojo, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Permadi, D. (2016). *Interaksi Sosial Role-Player di Dunia Virtual (Studi Etnografi Virtual Pada Pengguna Akun Role-Play di Media Sosial Twitter)*. Skripsi. Universitas Telkom, Bandung.
- Purwaningtyas, M. P. F., & Oktara, T. A. (2023). The Role-playing Self: Studi Etnografi Virtual tentang Peran Idola dan Identitas Diri Penggemar K-Pop di Twitter. *Jurnal ASPIKOM*, 8 (1), 95-108.
- Rahayu, D. T. (2019). *Artikulasi Identitas Virtual Roleplayer Dengan Karakter K-POP Idol Via Twitter*. Disertasi. Universitas Airlangga, Surabaya.
- Ramadhanti, N., & Mahestu, G. (2021). *Social Intraction Process Virtual Lover Player Role Player in Squad Kaden via Media Social Twitter*. International Conference of Social Sciences and Management. 49-61.
- Ramadhanti, S. (Oktober, 2015). Sejarah Roleplayer World. <https://syaviramadhanti23.blogspot.com/2015/10/sejarah-roleplayer-world.html>
- Sakinah, R. N., Hasna, S., & Wahyuningsih, Y. (2022). Pengaruh positif fenomena K-Pop terhadap karakter generasi muda di indonesia. *Journal on Education*, 5(1), 735-745.
- Sampoerna University. (2023). *Apa Itu Kajian Pustaka? Mahasiswa Harus Tahu!*.
- Sari, P. *Mengenal Roleplayer di Sosial Media yang Digandrungi Remaja, Keuntungan dan Bahayanya*. The Asia Parent.

- Setiadi, A. (2016). Pemanfaatan Media Sosial untuk Efektifitas Komunikasi. *Jurnal Humaniora Bina Sarana Informatika*, 16(2).
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Theasianparent. (n.d). Mengenal Roleplayer di Sosial Media yang Digandrungi remaja, keuntungan dan Bahayanya.
- Valenciana, C., & Pudjibudojo, J. K. K. (2022). Korean Wave; Fenomena budaya pop Korea pada remaja milenial di Indonesia. *Jurnal Diversita*, 8(2), 205-214.
- Wangi, N. K. P. (Maret, 2023). *Budaya K-Pop Semakin Merajalela di Indonesia*. Kompasiana.com.
<https://www.kompasiana.com/pwangi19/642531c108a8b56bdc566772/budaya-k-pop-semakin-merajalela-di-indonesia>
- Wiersma, W. (1986). *Research Methods In Education: An Introduction*. Massachusetts: Allyn and Bacon.