

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: Syakir Media Press.
- Alyusi, S. D. (2016). *Media Sosial: Interaksi, Identitas, dan Modal Sosial*. Jakarta: Kencana.
- Andu, C. P. & Patrianto, T. H. (2021). *Penggunaan Media Grindr Di Kalangan Gay Dalam Menjalin Hubungan Personal (Suatu Studi Fenomenologi)*. Yogyakarta: K-Media.
- Andung, P. A. (2019). *Etnografi Media: Potret Budaya Televisi Masyarakat Perbatasan*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Anggito, Albi & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV JEJAK.
- Aulia, Ivy . M., & Sugandi, M. S. (2020). Pengelolaan Kesan Roleplayer K-POP Melalui Media Sosial Twitter: Studi Dramaturgi Pada Akun Twitter Fandom Di Kota Bandung. *Jurnal Eprigram*, 17(1), 75–84. <https://doi.org/https://doi.org/10.32722/epi.v17i1.3367>
- Berger, C. R., Roloff, M.E., & Ewoldsen, D. R. R. (2021). *Komunikasi Berwahana Komputer*. (Derta Sri Widowatie, Terjemahan). Bandung: Nusa Media.
- Burton, C. (2022). *Top 10 Different Types Of Online Communities*. Thinkific.Com. <https://www.thinkific.com/blog/types-of-online-communities/>
- Byers, Andrew., & Crocco, F. (2016). *The Roleplaying Society: Essays On The Cultural Influence Of The RPGs*. North Caroline: McFarland & Company.
- Carr, C. T. (2021). *Computer-Mediated Communication (A Theoretical And Practical Introduction To Online Human Communication)*. London: Rowman & Littlefield.
- Carter, N., Bryant-Lukosius, D., DiCenso, A., Blythe, J., & Neville, A. J. (2014). The Use Of Triangulation In Qualitative Research. *Oncology Nursing Forum*,

41(5), 545–547. <https://doi.org/10.1188/14.ONF.545-547>

Cressman, D. (2022). *The Necessity Of Critique (Andrew Feenberg And The Philosophy Of Technology)*. Maastricht: Springer.

Darmawan, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Rosdakarya.

Daryanto. (2014). *Teori Komunikasi*. Malang: Penerbit Gunung Samudera.

Delaney, T. (2016). *Classical And Contemporary Social Theory: Investigation And Application*. London: Routledge.

Dhia Irbah, H., Indri Hardini, T., & Nurfitriana Ansas, V. (2022). Hasna Dhia Irbah, Tri Indri Hardini, & Velayeti Nurfitriana Ansas Makna Asosiatif Dalam Antologi Puisi 𐦏𐦑𐦒 (Gil) Karya Yun Dong Ju: Sebuah Kajian Semantik. *Jurnal CaLLs*, 6(2), 221–237.

Djiwo, A. D. S. P. L. (2022). Uke dan Seme: Gender, Identitas dan Peran Seksual di Kalangan Semong di Kota Makassar. *MITZAL (Demokrasi, Komunikasi Dan Budaya) Jurnal Ilmu Pemerintahan Dan Ilmu Komunikasi*, 7(1), 92–107.

Fahana, J. F., & Ridho, F. (2018). Pemanfaatan Telegram Sebagai Notifikasi Serangan untuk Keperluan Forensik Jaringan. *JOM FISIP*, 5(1), 1.

Fandia, Mashita & Oktara, T. A. (2023). The Role-Playing Self: Virtual Ethnography Study of K-Pop Fans' Idol Roleplaying And Self-Identity In Twitter. *Jurnal ASPIKOM*, 8(1), 95–108.

Fitriansyah, Fifit., & A. (2020). Penggunaan Telegram Sebagai Media Komunikasi Dalam Pembelajaran Online. *Jurnal Humaniora Bina Sarana Informatika*, 20(Cakrawala-Jurnal Humaniora), 113.
<http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/cakrawala>

Foley, W. E. and C. D. R. (1983). *The First Chouteaus: River Barons of Early St. Louis*. University of Illinois Press.

Fulk, J., & D. R. (1990). *Perceiving Electronic Mail Systems: A Partial Test Of Social Information Processing Model Of Communication Media On Organizations*. ICA (June).

- Haryono, C. G. (2020). *Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi*. Sukabumi: CV JEJAK.
- Herlina., Febrianno, Rino. B., Fasadena, Nova. S., Kede, Adrian., Kahfi, Muhammad Al-Muizul., Ganiem, Leila. M., Sumartini, Synthia., Hasibuan, Nelson., Subchan, Nur., D. A. D. (2023). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Pasuruan: CV Basya Media Utama.
- Inayah, Nur., Nugraha, Achmad Tjachja., Musti, M. I. S. (2021). *Pengantar Kewirausahaan: Mengenal, Memahami dan Mencintai Dunia Bisnis*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Information Resources Management Association (Ed.). (2022). *Research Antology On Fandoms, Online Social Communities, And Pop Culture*. IGI Global.
- Jorgensen, D. L. (2020). *Principles, Approaches and Issues in Participant Observation*. New York: Routledge.
- Kozinets, R. V. (2015). *Netnography: Redefined 2nd Editions* (2nd ed.). London: Sage.
- L, Yovanka Ayunita D., Rosyidin, M., & Hanura, M. (2022). Perspektif Feminisme Standpoint Pada Perjuangan Perempuan Palestina Terhadap Sikap Diskriminatif Tentara Israel Dalam Konflik Israel – Palestina. *Journal of International Relations*, 8(4), 690–704.
- Lasorsa, D., & Rodriguez, A. (2013). *Identity And Communication: New Agendas In Communication*. New York: Routledge.
- Lee, Yi-Hsuan., Hsiao, Chan., Weng, Jingjing., Chen, Y.-H. (2021). The Impact Of Relational Capital On Self-Disclosure In Virtual Communities: A Cross Level Analysis Of Key Moderator. *Journal Information Technology & People*, 34(1), 228–249.
- Liliweri, Alo., & Damayanti, restu. (2014). *Sosiologi & Komunikasi Organisasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Liliweri, A. (2017). *Komunikasi Antar-Personal* (2nd ed.). Jakarta: Kencana.

- Littlejohn, Stephen. W., Fost, Karen. A., Oetzel, J. G. (2021). *Theories Of Human Communication* (12th ed.). Illinois: Waveland Press.
- Lofland, John., Snow, David., Anderson, Leon., Lofland, L. H. (2023). *Analyzing Social Settings: A Guide To Qualitative Observation Analysis* (4th Editio). Illinois: Waveland Press.
- Madondo, S. M. (2021). *Data Analysis and Methods of Qualitative Research (Emerging Research and Opportunities)* (Information Science Reference (Ed.)). Zimbabwe: IGI Global.
- Manan, A. (2021). *Metode Penelitian Etnografi*. Aceh: AcehPO Publishing.
- Mawarid, A. F. (2023). *Hiperrealitas Roleplayer K-POP Di Media Sosial Facebook (Studi Fenomenologi Anggota Grup Katakan Uneg-Uneg RP)* [Skripsi Sarjana Universitas Muhammadiyah Malang]. <https://etd.umm.ac.id/id/eprint/3890/>
- Miles, M.B, Huberman, A.M, & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook* (1st ed.). USA: Sage.
- Monica, Florentia Christina., &, & Junaidi, A. (2021). Aktivitas RolePlay (RP) Thailand Idol dan Pengaruhnya terhadap Pembentukan Kehidupan Baru di Dunia Maya. *Koneksi*, 5(2), 320. <https://doi.org/10.24912/kn.v5i2.10326>
- Moreira, A.C., Bernades O., Amorim, A. (2022). *Handbook of Research on Cross-Disciplinary Uses of Gamification in Organizations*. Portugal: IGI Global.
- Morissan. (2021). *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa* (5th ed.). Jakarta: Kencana.
- Mulya, R. A. (2018). Hubungan antara Motif Penggunaan Fitur LINE Today dan Interaktivitas Khalayak dengan Kepuasan Khalayak Menggunakan Fitur LINE Today Resti Aprida Mulya Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Diponegoro Semarang. *Interaksi Onlibe*, 6(4), 257–267.
- Nasrullah, R. (2014). *Teori Dan Riset Media Siber (Cybermedia)* (1st ed.). Jakarta: Kencana.

- Nasrullah, R. (2015). *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sosioteknologi* (1st ed.). Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Nasrullah, R. (2017). *Etnografi Virtual: Riset Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi di Internet* (1st ed.). Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Nasrullah, R. (2019). *Teori dan Riset Khalayak Media*. Jakarta: Prenada Media.
- Nasrullah, R. (2022). *Etnografi Virtual Riset Komunikasi, Budaya, Dan Sosioteknologi Di Internet* (5th ed.). Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Novianti, E. (2019). *Teori Komunikasi Umum dan Aplikasinya* (1st ed.). Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Nugraha, R. (2020). Establishment of Role-Player as a Virtual Identity in Twitter Social Media. *Proceedings of the First Brawijaya International Conference on Social and Political Sciences, BSPACE*, 469–477. <https://doi.org/10.4108/eai.26-11-2019.2295161>
- Nugroho, C. (2020). *Cyber Society: Teknologi, Media Baru, dan Disrupsi Informasi* (1st ed.). Jakarta: Prenada Media.
- Nuraini, E. . (2021). *Peran RolePlayer Dalam Membentuk Identitas Virtual di Jejaring Sosial Line* [Skripsi Sarjana Universitas Muhammadiyah Surakarta]. <https://eprints.ums.ac.id/92556/1/EKI> PUTRI NURAINI_L100150121_NASKAH PUBLIKASI.pdf
- Nurhaliza, Wa Ode Sitti., & Fauziah, N. (2020). Komunikasi Kelompok Dalam Virtual Community. *Jurnal Komunida: Media Komunikasi Dan Dakwah*, 10(1), 18–38.
- Permadi, D. (2016). *Interaksi Sosial Role-Player Di Dunia Virtual (Studi Etnografi Virtual Pada Pengguna Akun Role-Play di Media Sosial Twitter)*. [Skripsi Sarjana Universitas Telkom].
- Phitaloka, M., Purwaningtyas, F., Oktara, A., Komunikasi, I., Ilmu, F., Politik, I., Mada, G., & Penulis, I. (2023). Diri yang Bermain Peran : Studi Etnografi Virtual tentang Roleplaying Idol dan Identitas Diri Penggemar K-Pop di

- Twitter. *Jurnal ASPIKOM*, 8(1), 95–108.
- Poedjiastutie, D. (2021). *A Closer Look Of Qualitative Research: A Handbook Guide For Novice Researcher* (2nd ed.). Malang: UMM Press.
- Pratama, B. I. (2017). *Etnografi Dunia Maya Internet* (1st ed.). Malang: UB Media.
- Pratiwi, E. (2021). Self-Disclosure & Trust Building Dalam Komunitas Virtual #WeAreHere. *Jurnal Penelitian Pers & Komunikasi Pembangunan*, 25(1), 66–84.
- Rahayu, A. A. (2021). Representasi Identitas Homoerotisme di Media Sosial (Studi Netnografi Pada Yaoi Roleplayer Via Media Sosial Line). *Jurnal Lektur Ilmu Komunikasi*, 4(3), 210–217.
<https://doi.org/10.21831/lektur.v4i3.18527>
- Rahayu Digna Tri. (2019). Artikulasi Identitas Virtual Roleplayer Dengan Karakter KPOP Idol Via Twitter. *Jurnal Universitas Airlangga Library*, 1–12.
- Rajagukguk, D. L. (2022). Journalism Transformation : Print Media Towards the Digitalization Era for Generation X. *IJESS (International Journal of Education and Social Science)*, 3(2), 64–70.
- Rakhman, F. A. I. (2023). Change Of Sexual Orientation: Role-Player KPOP Fans (Case Study Via Whatsapp). *Jurnal OSF*.
- Rakhmat, J. (2018). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Reinecke, Leonard., & Oliver, M. B. (2017). *The Routledge Handbook Of Media Use And Well-Being* (M. B. Reinecke, Leonard., & Oliver (Ed.); 1st ed.). New York: Routledge.
- Rizkiani, Frida. A., & Tondok, Marselius, S. (2023). Prasangka Terhadap Homoseksual: Peran Fundamentalisme Beragama Dan Kecemasan Antarkelompok. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(5), 1795–1804.
- Salehan, M., & Koo, C. (2018). A Study of The Effect of Social Trust, Trust In Social Networking Services, and Sharing Attitude, on Two Dimensions of Personal Information Sharing Behavior. *The Journal of Supercomputing*.

- Salim, A. (2020). *Buku Ajar Komunikasi Pendidikan*. Yogyakarta: Zahir Publishing.
- Saraç, H. S. (2014). Benefits and Challenges of Using Second Life in English Teaching: Experts Opinions. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 158, 326–330. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.12.095>
- Semenzin, Silvia., & Bainotti, L. (2020). The Use Of Telegram For Non-Consensual Dissemination Of Intimate Images: Gendered affordances And The Construction Of Masculinities. *Jurnal Sage: Social Media+Society*, 6(4), 1–12.
- Showkat, Nayeem., & Parveen, H. (2017). In-Depth Interview. *Journal. e-PG Pathshala*, 30(2), 1–9.
- Silviani, I. (2020). *Komunikasi Organisasi*. Surabaya: PT Scopindo Media Pustaka.
- Sorrells, Kathryn., Sekimoto, S. (2016). *Globalizing Intercultural Communication*. USA: Sage.
- Stables, Kay., & Keirl, S. (2015). *Environment, Ethics And Cultures: Design And Technology Education's Contribution To Sustainable Global Futures*. Rotterdam: Sense Publishers.
- Stricker, A. G., Calonge, Cynthia., Truman, B., Arenas, F. J. (2019). *Recent Advances In Applying Identity And Society Awareness To Virtual Learning*. Hershey PA: IGI Global.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, B., S. (2022). *Metode Penelitian Sosial: Berbagai Alternatif Pendekatan*. Jakarta: Kencana.
- Telegram.org. (2023). *Telegram FAQ*. <https://telegram.org/faq>
- Telegram Users By Country 2023*. (2023). Worldpopulationreview.Com. <https://worldpopulationreview.com/country-rankings/telegram-users-by-country>

- Turkle, S. (2017). *Alone Together: “Why We Expect More From Technology And Less From Each Other”* (3th ed.). New York: Basic Books.
- Uno, H. B. (2023). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Vernika, Vyni., & N. (2019). Permainan roleplayer di media sosial twitter. *Prosiding Manajemen Komunikasi*, 4(1), 21–27.
- Wibowo, Cahyo., & Sukmawati, Dian., & Sudarmanti, R. (2023). Strategi Komunikasi Youtuber Membangun Kredibilitas Di Kalangan Produsen (Studi Kasus Youtuber Panji Petualang Dalam Endorse Produk Madu Kembang Joyo). *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 10(4), 1744–1762.
- Wibowo, H. S. (2021). *Panduan Literasi Internet* (1st ed.). Semarang: Tiramedia.
- Yafooz, W. M. S., Al-Aqrabi, Hussain., Al-Dhaqm, Arafat., Emara, A. (2023). *Kids Cybersecurity Using Computational Intelligence Techniques*. Switzerland: Springer.
- Yao, Mike. Z., & Ling, R. (2020). What Is Computer Mediated Communication? An Introduction To The Special Issue. *Jurnal Computer Mediated Communication*, 25(1), 4–8.