

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*, 3(3).
- Arnus, S. H. (2018). *Computer Mediated Communication (CMC), pola baru berkomunikasi*. *Al-Munzir*, 8(2), 275-289.
- 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.
- Bengtsson, M. (2016). *How to plan and perform a qualitative study using content analysis*. *NursingPlus open*, 2, 8-14.
- Bungin, B. (2007). *Penelitian kualitatif: komunikasi, ekonomi, kebijakan publik, dan ilmu sosial lainnya* (Vol. 2). Kencana.
- Booth, P. (2010). *Digital fandom: New media studies*. Peter Lang.
- Carr, C. T. (2021). *Computer-Mediated Communication: A Theoretical and Practical Introduction to Online Human Communication*. Amerika Serikat: Rowman & Littlefield Publishers.
- DuBrin, A. J. (2010). *Impression management in the workplace: Research, theory and practice*. Routledge.
- Gantina, G. G. (2021). *FENOMENA KOREAN ROLEPLAYER DI MEDIA SOSIAL TWITTER (Studi Fenomenologi Korean Roleplayer Di Media Sosial Twitter)* (Doctoral dissertation, FISIP UNPAS).
- Goffman, E. (1959). *The presentation of self in everyday life*. New York: Anchor Books.
- Henslin, J. M. (2006). *Sosiologi dengan Pendekatan Membumi jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Hidayat, D. N. (2003). *Paradigma dan Metodologi Penelitian Sosial Empirik Klasik*. Departemen Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Indonesia. Jakarta..
- Krippendorff, Klaus; Wajidi, Farid. (1991). *Analisis isi :pengantar teori dan metodologi /Klaus Krippendorff ; penerjemah, Farid Wajidi*. Jakarta :: Raja Grafindo Persada,.
- Rachmat, K. (2006). *Teknik praktis riset komunikasi*. Jakarta: Kencana.

- Leary, M. R., & Kowalski, R. M. (1990). *Impression management: A literature review and two-component model*. *Psychological bulletin*, 107(1), 34.
- Manzilati, A. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif: Paradigma, metode, dan aplikasi*. Universitas Brawijaya Press.
- Moleong, L. J. (2014). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. (2006). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif : paradigma baru ilmu komunikasi dan ilmu sosial lainnya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah, Rulli. (2014). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Pratiwi, L. P., & Putra, A. (2018). *Motif Sosiogenesis Pasangan Roleplay Dalam Media Sosial Twitter*. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 2(2), 127-143.
- Rachmat, K. (2006). *Teknik praktis riset komunikasi*. Jakarta, PT Kencana Prenada Media Group.
- Rahayu, D. T. (2019). *Artikulasi Identitas Virtual Roleplayer Dengan Karakter K-Pop Idol Via Twitter* (Doctoral dissertation, Universitas Airlangga).
- Rumata, V. M. (2017). *ANALISIS ISI KUALITATIF TWITTER “#TaxAmnesty” DAN “#AmnestiPajak” A QUALITATIVE CONTENT ANALYSIS OF TWITTER “#TaxAmnesty” AND “#AmnestiPajak”*. *Jurnal PIKOM (Penelitian Komunikasi dan Pembangunan)*, 18(1).
- Ryvo, A., Julianto, A. N., Abdurrachim, A., Amien, A. A., Prakoso, D. S., Affian, D., ... & Anggraini, W. A. (2020). *Peradaban Media Sosial di Era Industri 4.0* (Vol. 9). Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang bekerjasama dengan Inteligencia Media (Intrans Publishing Group).
- Sugiyono, D. (2015). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, CV. Alfabeta.
- Sugiyono. Prof, Dr. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Tamburian, H. D. (2018). *Komunikasi Lintas Budaya Masyarakat Dayak Dalam Menjaga Kerukunan Hidup Umat Beragama*. *Jurnal Komunikasi*, 10(1), 77-86.
- Upe, A. (2010). *Tradisi aliran dalam sosiologi: dari filosofi positivistik ke post positivistik*. Rajawali Pers.

Wright, K. B., & Webb, L. M. (Eds.). (2011). *Computer-mediated communication in personal relationships*. Peter Lang.

Yardley-Matwiejczuk, K. M. (1997). *Role play: theory and practice*. Sage.

Sumber Internet:

CNN Indonesia. (January 26, 2022). *Indonesia Jadi Negara dengan K-Poper Terbesar di Twitter*. Diakses pada 20 Maret 2022 pukul 16:42. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20220126202028-227-751687/indonesia-jadi-negara-dengan-k-poper-terbesar-di-Twitter>

D'Monte, Leslie. (January 19, 2013). *Swine flu's tweet tweet causes online flutter*. Diakses pada 3 April 2022 pukul 22:47. https://www.business-standard.com/article/technology/swine-flu-s-tweet-tweet-causes-online-flutter-109042900097_1.html

Griggs, Brandon. (June 7, 2012). *Twitter's bird logo gets a makeover*. Diakses pada 7 April 2022 pukul 17:07. <https://edition.cnn.com/2012/06/06/tech/social-media/Twitter-bird-logo/>

Nadira & Christiyaningsih. (July 15, 2020). *Sejarah Hari Ini: Twitter Diluncurkan*. Diakses pada 7 April 2022 pukul 16:40. <https://www.republika.co.id/berita/qdhngu459/sejarah-hari-ini-emTwitterem-diluncurkan>