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). Pradigma Sosiologi Universitas Negeri Surabaya, *3*(3), 1–12. Https://Jurnalmahasiswa.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Paradigma/Article/View/12966

Aisyah, S., Bahfiarti, T., & Febri Sonni, A. (2018). Video Blog Sebagai Media Representasi Diri Vlogger Di Kota Makassar. Jurnal Komunikasi Kareba, *7*(1), 74–82.

Alqiva, A., & Gautama, M. I. (2021). Representasi Diri Melalui Instagram Oleh Mahasiswa Jurusan Sosiologi Universitas Negeri Padang. Jurnal Perspektif, *4*(4), 542. Https://Doi.Org/10.24036/Perspektif.V4i4.486

Apjii. (2024). Apjii Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang. Https://Apjii.Or.Id/Berita/D/Apjii-Jumlah-Pengguna-Internet-Indonesia-Tembus-221-Juta-Orang

Arkananta, R. (2022). Strategi Kreatif Kreator Konten Channel Youtube Kutufilm Dalam Upaya Meningkatkan Jumlah Penonton. Repository.Unas.Ac.Id.

Armaya, A. A., Yasmin, A. S., & Agustina, D. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Pengembangan Komunitas Virtual. 1(11), 829–834.

Christian Davies And Song Jung-A. (2022). *Asia's Largest Metaverse Platform Zepeto Ramps Up Global Expansion*. Financial Times. Https://Www.Ft.Com/Content/14c88e84-F3c8-485e-A9df-31ead34e48f0

Creswell, J. W. (2016). Research Design, Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, Dan Campuran. (4th Ed). Usa: Pearson Education.

Diri, F., Identitas, R., & Masyarakat, D. A. N. (2016). Foto Diri, Representasi Identitas Dan Masyarakat Tontonan Di Media Sosial Instagram. *3*(1).

Endarto, I. A., & Martadi. (2022). Analisis Potensi Implementasi Metaverse Pada Media Edukasi Interaktif. *Jurnal Barik*, *4*(1), 37–51. Https://Ejournal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jdkv/

Fitrisma Wan Syahira. (2024). Analisis Swot Potensi Penggunaan Metaverse Pada Industri Perbankan Syariah Di Indonesia. *Masters Thesis,* Uin Ar-Raniry.

Hendrayati, H., Wilis, R. A., Waluyo, T., Nasional, U., Jakarta, D. K. I., Asia, U. S., & Jakarta, D. K. I. (2024). *Syntax Literate :* Jurnal Ilmiah Indonesia P – Issn : 2541-0849 Menjelajahi Metaverse Sebagai Garis Depan Baru Untuk Strategi Penempatan Produk : Implikasinya Terhadap Kesadaran Merek Menjelajahi Metaverse Sebagai Garis Depan Baru Untuk Strategi Penempatan

Hye-Jin, B. (2022). *Naver's Metaverse Platform Zepeto Hits 300m Users*. The Korea Herald. Https://Www.Koreaherald.Com/View.Php?Ud=20220304000645

Inc. Denzin, N.K., & Lincoln, Y. . (2009). *The Handbook Of Qualitative Research.* (Second Edi). Usa: Sage Publication, Inc.

Jackie Wiles. (2022). *What Is A Metaverse? And Should You Be Buying In?* Gartner. Https://Www.Gartner.Com/En/Articles/What-Is-A-Metaverse

Jae-Min, H. (2018). *[*유나이트 서울 *2018]* 나를 닮았지만 좀 더 예쁘게*? Zepeto* 개발기. Inven. Https://Www.Inven.Co.Kr/Webzine/News/?News=198888

Kusuma, R. C. S. D. (2020). Dampak Media Sosial Dalam Gaya Hidup Sosial. Jurnal Efisiensi-Kajian Ilmu Administrasi, 17(1), 15–33.

Lexicon Of Psychology. (N.D.). *Self-Representation*. Retrieved December 9, 2024, From Https://Www.Psychology-Lexicon.Com/Cms/Glossary/52-Glossary-S/22436-Self-Representation.Html

Lubis, Ummu Ridho Ulya (2024). Konsep Self Love dalam Membangun Kemuliaan Akhlak Menurut Abdurrahman bin Nashir As-Sa'di dalam QS. Al-Hasyr: 18. Skripsi thesis, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan. Bab 2

Milenika, D. (2021). Penerapan Ekonomisasi Religiusitas Dan Managerial Dalam Content Aishwa Nahla Channel Sebagai Salah Satu Sumber Penghasilan Ditinjau Dari Etika Dan Bisnis Islam (Studi Kasus Youtuber Kota Palembang). Uin Raden Fatah Palembang, 16–60. Https://Repository.Radenfatah.Ac.Id/18844/

Mulawarman, A. D. N. (2017). Perilaku Pengguna Media Sosial Beserta Implikasinya Ditinjau Dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan. 25(1), 36–44. Https://Doi.Org/10.22146/Buletinpsikologi.22759

Nagitec. (N.D.). Mengenal Apa Itu Metaverse Dan Cara Kerjanya. Https://Nagitec.Com/Mengenal-Apa-Itu-Metaverse-Dan-Cara-Kerjanya/

P, Dewi Shinta Resmi Shangdijah. (2024). Pemaknaan Mahasiswi Pada Wanita Karir Dan Ibu Rumah Tangga Tentang Stigma Wanita Indonesia Dalam Konten Youtube (Analisis Resepsi Mahasiswi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang Angkatan 2020 Terhadap Konten Youtube Cretivox). Https://Eprints.Umm.Ac.Id/Id/Eprint/6129/

Permassanty, T. D. (2018). *Strategi Komunikasi Komunitas Virtual Dalam Virtual Community Communication Strategy In*. *21*(2), 173–186.

Pratama, M. B. (2023). Pengaruh Media Sosial Marketing Tiktok @Zafeerindonesia Terhadap Minat Beli Konsumen Pada Produk Zafeer Indonesia.

Puspitarini, D. S., & Nuraeni, R. (2019). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi (Studi Deskriptif Pada Happy Go Lucky House). 3.

Sari, A. C., Hartina, R., Awalia, R., & Iriyanti, H. (2018). Komunikasi Dan Media Sosial. *December*.

Sekarjati, R. & Palupi, S. (2023). Presentasi Diri Online Pengguna Zepeto Melalui Avatar. Https://Eprints.Ums.Ac.Id/113504/

Situmorang, W., & Hayati, R. (2023). Media Sosial Instagram Sebagai Bentuk Validasi Dan Representasi Diri. Jurnal Sosiologi Nusantara, 9(1), 111–118. Https://Doi.Org/10.33369/Jsn.9.1.111-118

Sri Suneki & Haryono. (2012). Paradigma Teori Dramaturgi Terhadap Kehidupan Sosial. *Jurnal Ilmiah Civis*, *Ii*(2).

Triningsih, T. N. (2011). Representasi Marginalisasi Etnis Jawa Dalam Komedi Situasi 'Kejar Tayang' Di Trans Tv. 56–83. Https://E-Journal.Uajy.Ac.Id/1888/

Watie, E. D. S. (2016). Komunikasi Dan Media Sosial (Communications And Social Media). *Jurnal The Messenger*, *3*(2), 69. Https://Doi.Org/10.26623/Themessenger.V3i2.270

Winarty, S. (2024). Representasi Identitas Virtual Dalam Komunikasi Mahasiswa Urban Di Instagram: Studi Netnografi Pada Universitas Pembangunan Jaya. Jurnal Bisnis Dan Komunikasi Digital, 1(3), 13. Https://Doi.Org/10.47134/Jbkd.V1i3.2517

Yoon, S., & Nam, Y. (2024). Metaverse Engagement And Korea Travel Intentions: Understanding Affordances, Presence, And Place Attachment Among Brazilian Zepeto Users. *Journal Of Destination Marketing And Management, 31*. Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.1016/J.Jdmm.2024.100865

Yunita, M. (2024). Mengenal Zepeto, Metaverse Game Yang Potensial Untuk Pengembangan Kreativitas Generasi Muda Indonesia. Good News From Indonesia. Https://Www.Goodnewsfromindonesia.Id/2024/08/15/Mengenal-Zepeto-Metaverse-Game-Yang-Potensial-Untuk-Pengembangan-Kreativitas-Generasi-Muda-Indonesia

Yunita, R. (2018). Internet Sebagai Media Masyarakat Virtual (Studi Kasus Penanaman Budaya Menulis Surauparabek.Or.Id). 10(2), 153–164. Https://Doi.Org/10.15548/Shaut.V10i2.81

Zepeto Support. (2023). Apa Keuntungan Greeter?

Zepeto Support. (2024). Apa Itu Klub Zepeto? Https://Support.Zepeto.Me/Hc/Id/Articles/26042667523737-Apa-Itu-Klub-Zepeto

Zepeto Support. (2024). Apa Itu "Program Greeter"? Https://Support.Zepeto.Me/Hc/Id/Articles/17923113001241-Apa-Itu-Program-Greeter

Zimmermann, D., Wehler, A., & Kaspar, K. (2023). *Self-Representation Through Avatars In Digital Environments. Current Psychology, 42*(25), 21775–21789. Https://Doi.Org/10.1007/S12144-022-03232-6