

DAFTAR PUSTAKA

- Achsa, p. H., & affandi, a. M. (2015). *Representasi diri dan identitas virtualpelaku roleplay dalam dunia maya('permainan peran' hallyu star idol k-pop dengan media twitter)*. 03, 2.
- Arviana n, l., & riyantie, m. (2022). *Konsep diri mahasiswa institut bisnis dan informatika (ibi) kosgoro 1957 pengguna akun roleplay*. 3.
- Aryadillah, & fitriansyah. F. (2020). Penggunaan telegram sebagai media komunikasi dalam pembelajaran online. *Http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/cakrawala*, 20.
- Boestam, b. A., & derivanti, d. A. (2022). *Komunikasi digital dan perubahan sosial*. 6(4).
- Cresswell, j. W., & poth, c. N. (2016). *Qualitative inquiry and research design: choosing among five approaches*.
- Gantina, g. G. (2021). *Fenomena korean roleplayer di media sosial twitter (studi fenomenologi korean roleplayer di media sosial twitter)*.
- Guntara gugi. (2016). *Analisis semiotik makna nasionalisme pada film soekarno karya hanung bramantyo*.
- Hamzah, a. (2020). *Metode penelitian fenomenologi*.
- Harjunanthara b, a. A., sariada, k., & ruspawati, w. A. I. (2022). *"nataka binna": karya tari fenomena lintas-gender dan penolakan perundungan*. 3, 222.
- Indira. (2023). *Studi fenomenologi dampak psikologi korean roleplayer pada pelaku di media sosial twitter*.
- Putri, h. R. N. (2022). *Self identity pada roleplayer pengguna twitter*.
- Rahayu t.d. (2019). *Artikulasi identitas virtual roleplayer dengan karakter k-pop idol via twitter*.
- Rusmana. A, & anwar, k. R. (2017). *Komunikasi digital berbentuk media sosial dalam meningkatkan kompetensi bagi kepala, pustakawan, dan tenaga pengelola perpustakaan (studi kasus pada sekolah/madrasah di desa kayu ambon, kecamatan lembang kabupaten bandung barat)*. 6.
- Ryadi mega, v. A. R., & ardi rahkman. (2023). *Gambaran identitas virtual: studi*

kasus gender swap dan seksualitas pada pemain original character role-player.

Vanessa. (2021). *Subjective well-being pada roleplayer korea dalam media sosial twitter.*

Widyaningrum, y. A. (2021). *Kajian tentang komunitas virtual: kesempatan dan tantangan kajian di bidang ilmu komunikasi. 10.*

Widyaningrum yuni, a. (2021). *Kajian tentang komunitas virtual: kesempatan dan tantangan kajian di bidang ilmu komunikasi. 10(2).*