

DAFTAR PUSTAKA

- Achsa, H, P, Affandi, M. A., *Representasi Diri Dan Identitas Virtual Pelaku Roleplay Dalam Dunia Maya ('Permainan Peran' Hallyu Star Idol K-Pop Dengan Media Twitter)*, Vol. 03, 1–12, 2015.
- Afriyuli Safitri, *Roleplayer di Twitter Mempengaruhi Kepribadian dan Interaksi Sosial*. Jakarta: Universitas Al-Azhar Indonesia. 2015
- Ahmad, Alex. *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi : Subtansi Kajian dan Penerapannya*. Jakarta : Erlangga. 2015.
- Andreas Dewantoro, *Pengaruh Optimisme Terhadap Kemampuan Identifikasi Peluang Mahasiswa Strata Satu Pada Perguruan Tinggi Di Surabaya*. Jurnal Agora: Volume 7. No : 1, 2019.
- Apsari, Metta, *Pola Komunikasi pada Komunitas Role-Play di Situs DeviantART*. Sarjana thesis, Universitas Brawijaya. 2014.
- Brian T. Merrick, *Role-Play and Counselor Education: Bridging the Practice-Theory Gap in repraciticum Clinical Training*, 2006.
- Cangara, Hafied. *Pengantar Ilmu komunikasi*. Jakarta. Raja Grafindo Persada. halaman. 20. 2015.
- Dhanan Abimanto, *PENGGUNAAN APLIKASI TELEGRAM UNTUK KEGIATAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH PADA MATA KULIAH BAHASA INGGRIS MATERI SPEAKING PADA MAHASISWA UNIVERSITAS MARITIM AMNI SEMARANG*, halaman 250. 2021.
- Dani Vardiansyah, *Filsafat Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, Cet. II. Jakarta: PT Indeks. halaman. 25-26. 2008.
- Danim, Sudarman. *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Bandung. Pustaka Setia. 2017.
- Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, Cet. XIV Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, halaman. 68-69. 2010.
- Denis, McQuail, *Teori Ilmu Pengetahuan Sosial*. 2015.
- Desty Rahmadani, *HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN APLIKASI TELEGRAM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA BIDANG STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA NEGERI 01 DESA PERAWANG BARAT KECAMATAN TUALANG*, Halaman 6. 2021.
- Eribka Ruthellia David, *Pengaruh Konten Vlog dalam Youtube terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi*, Jurnal Risalah Vol. VI, No. 1. 2017.

- Fanny Aulia Putri, *Opini Siswa Terhadap Tindakan Cyberbully Di Media Sosial*, Jurnal Risalah, 2014.
- Fifit Fitriansyah, Aryadillah, *Penggunaan Telegram Sebagai Media Komunikasi Dalam Pembelajaran Online*. 2020.
- Gina Gilang Gantina, *FENOMENA KOREAN ROLEPLAYER DI MEDIA SOSIAL TWITTER (Studi Fenomenologi Korean Roleplayer Di Media Sosial Twitter)*. FISIP UNPAS. 2021.
- Gusti Ngurah Aditya Lesmana, *Tesis: Analisis Pengaruh Media Sosial Twitter Terhadap Pembentukan Brand Attachment (Studi: PT. XL AXIATA)*, Program Magister Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Indonesia, hal, 10-11. 2021.
- Nuraini, Eki Putri, Nur Latifah, Umi Satiti, *Peran Roleplayer dalam Membentuk Identitas Virtual di Sosial Media Line*. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2021.
- Muhammad Qadaruddin Abdullah, *TEORI KOMUNIKASI MEDIA MASSA*, 2015.
- Puntoadi, Danis. *Menciptakan Penjualan Melalui Sosial Media*, Jakarta: PT Elex Komputindo, Halaman. 5, 2015.
- Rulli Nasrullah, *Teori Dan Riset Media Siber (Cybermedia)*, Jakarta: Kencana, halaman. 13. 2017.
- Safitri, *Roleplayer Di Twitter Mempengaruhi Kepribadian Dan Interaksi Sosial*. 2014.
- Sari Puti Nova, *Jurnal Efektifitas KomunikasiI Aplikasi Telegram Sebagai Media Informasi Pegawai PT.POS INDONESIA (PERSERO) Kota Pekanbaru*. 2021.
- Syarif, Nasrul. *Komunikasi kontemporer : Bisnis islam di era digital*. Yogyakarta, Deepublish, 2019.
- Werner J, Serevin. *Teori Komunikasi : Sejarah, Metode, dan Terapan di dalam Media Massa*. Jakarta. Kencana. 2017.