



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)", dalam *Paradigma*, Vol. 03, No. 03
- Aryani, D. I. (2014). "Kajian Social Game Pet Society terhadap Pengaruh Gaya Hidup User Ditinjau dari Segi Konteks Kebudayaan", dalam *Wimba*, Vol. 06, No. 01
- 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*), dalam *Epigram* Vol. 17 No. 1
- Azwar. M., 2014, "Teori Simulakrum Jean Baudrillard dan Upaya Pustakawan Mengidentifikasi Realitas", dalam *Ilmu Perpustakaan dan Kearsipan*, Vol. 02 No. 02, 38-48
- Budrillrad. J., 1983, *Simulations, Semiotext(e)*, New York, USA
- Haryananta.M.A.R., 2016, *Tinjauan Teori Simulakra Jean Baudrillard Terhadap Film Wag The Dog Karya Barry Levinson*, Skripsi S1 Fakultas Filsafat, UGM, Yogyakarta
- Hidayat. M. A., 2012, *Menggugat Postmodernisme: Mengenali Rentang Pemikiran Postmodernisme Jean Baudrillard*, Yogyakarta: Jalasutra.
- https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/kominfo+%3A+pengguna+internet+di+indonesia+63+juta+orang/0/berita_satker
- In Parlina, Alamsyah Taher, 2017, "Motivasi dan Pola Interaksi Pengguna Role Play Twitter Pada Mahasiswa", *Jurnal ilmiah mahasiswa FISIP Unsyiah*, Vol. 2. No 2. hlm 198-211.
- Insani. A.N., 2018, *Konsep Ruang Semu Menurut Jean Baudrillard : Studi Kasus Instagram*, Skripsi S1 Fakultas Filsafat, UGM, Yogyakarta
- Izzati. A., (2014), *Analisis Pengaruh Musik Korea Populer Terhadap Gaya Hidup di Kalangan Remaja*, *Jurnal Fisip UI*.
- Lechte. J., 2001, *50 Filsuf Kontemporer*, Yogyakarta: Kanisius.
- Lubis. A. Y., 2014, *Postmodernisme: Teori dan Metode*, Depok: Rajagrafindo
- Muhammad. A., 2002, *Komunikasi Organisasi*, Jakarta: Bumi Aksara
- Nurhadi. Z.F., 2017, "Model Komunikasi Sosial Remaja", dalam *Jurnal SPIKOM*, Vol. 03 No. 3, hlm 539-549.



- Pane, N.M.S, 2020, “Keterbukaan Diri Pengguna Akun K-pop Roleplayer Twitter di Kota Medan” Skripsi S1 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatra Utara
- Paramastri. N.D. & Gumilar. G., 2019, ‘Penggunaan Twitter Sebagai Medium Distribusi Berita dan Newsgathering oleh Tirto.id’, dalam *Jurnal jurnalistik* Vol. 03 No. 01.
- Piliang, Y., 2012, *Semiotika dan Hipersemiotika*, Bandung: Matahari
- Piliang. Y., 2004, *Dunia Yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Piliang. Y.A. & Jaelani. J., 2018, *Teori Budaya Kontemporer: Penjelajahan Tanda dan Makna*, Yogyakarta: Cantrik Pustaka
- Pratiwi. L.P. & Putra. A., 2018, “Motif Sosiogenesis Pasangan Roleplay Dalam Media Sosial Twitter”, dalam *Jurnal Manajemen Komunikasi*, Vol. 2, No. 2, hlm 127-143.
- Putra. Y. M., 2015, ‘Pengaruh Penggunaan Media Sosial Twitter Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Tugas Akhir (Survei Terhadap Followers @TA_FEB)’ dalam *e-Proceeding of Management* : Vol.2, No.1 Page 148-155
- Ratri. D. D. M., 2018, *Instagram Sebagai Bentuk Ekstasi Komunikasi Menurut Baudrillard*, Skripsi S1 Fakultas Filsafat, UGM, Yogyakarta.
- Rinawati. R. & Ghassani. D. N., 2017, “Konsep Diri Korean Role Play (Studi Fenomenologi pada Korean Role Player dalam Dunia Virtual Roleplayer World di Media Sosial Twitter)”, dalam *Jurnal Manajemen Komunikasi* Vol. 3 No. 2.
- Ritzer. G., 2003, *Teori Sosial Postmodern*, Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Sarup. M., 2003, *Post Strukturalism dan Post Modernism, Sebuah Pengantar Kritis (terj. MedhyAginta Hidayat)*, Yogyakarta: Jendel.
- Simbar. K. F., (2016) “Fenomena Konsumsi Budaya Korea Pada Anak Muda di Kota Manado”, dalam *Jurnal Holistik*, Tahun X No. 18. Di akses pada tanggal 4 Nov 2020 di <https://media.neliti.com/media/publications/80963-ID-fenomena-konsumsi-budaya-korea-pada-anak.pdf>
- Talika. F. T., 2016, ‘Manfaat Internet Sebagai Media Komunikasi Bagi Remaja di Desa Air Kecamatan Laiwui Kabupaten Halmahera Selatan’, dalam e-journal “*Acta Diurna*” Volume V. No.1.
- Velda. A., 2014, “Drama Korea dan Budaya Populer”, dalam *Jurnal Komunikasi*, Vol. 02, No. 03, hlm 12 -18.



- Wahidah, dkk., 2020, *Korean Wave: Lingkaran Semu Penggemar Indonesia*, *Sosietas* 10 (2) (2020) 887-893, Pendidikan Sosiologi, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Widarti, 2016, “Konformitas dan Fanatisme Remaja Kepada Korean Wave (Studi Kasus pada Komunitas Penggemar Grup Musik CN Blue)”, dalam *Jurnal Komunikasi*, Volume VII Nomor 2, Akademi Komunikasi BSI Jakarta.
- Xemandros. W. S., 2010, *Hiperrealitas Dalam Iklan Menurut Pemikiran Jean Baurillard*, Skripsi S1 Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Indonesia, Depok.
- Zukhrufillah. I., 2018, “Gejala Media Sosial Twitter Sebagai Media Sosial Alternatif”, dalam *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, Vol. 1, No 2

Narasumber

Ayu. Wawancara tidak terstruktur pada Oktober 2021

Dhea. Wawancara tidak terstruktur. September 2021

Safira. Wawancara tidak terstruktur. Oktober 2021

Intan. Wawancara tidak terstruktur. November 2021