

## DAFTAR PUSTAKA

- Bessi, A. 2016. "Personality Traits And Echo Chambers On Facebook", *Journal Computers in Human Behavior*, 65(1):319-324.
- Booth, P. 2010. *Digital Fandom: New Media Studies*. New York: Peter Lang Publishing.
- Fatmawati, S. dan Ali, D.S.F. 2017. "Motif Interaksi Sosial *roleplayer* Pada Mahasiswa Universitas Telkom Di Social Networking Twitter". *E-Proceedings of Management*, 4(3) : 3345-3352.
- Fitri, A. dan Sudarisman, Y. 2018. "Penataan Kamera Pada Film Fiksi Naya Sebagai Upaya Pencegahan Maraknya Penyimpangan Role-Play K-Pop Di Kalangan Remaja". *E-Proceeding Of Art & Design*, 5(.3) : 1065-1069
- Flaxman, S. Goel, S. dan Rao, J. M. 2016. "Filter Bubbles, Echo Chambers, And Online News Consumption", *Public Opinion Quarterly*, 80(Special Issue): 298–320.
- Griffiths, M. 2015. *Identity*. In J. Jackson (Ed.), Oxford Bibliographies in Anthropology Oxford University Press.
- Golubović, Za. 2011. An Anthropological Conceptualisation of Identity. Synthesis Philosophica.
- Hermawansyah, A. dan Pratama, A.R. 2021. "Analisis Profil dan Karakteristik Pengguna Media Sosial di Indonesia dengan Metode EFA dan MCA", *Jurnal Techno.Com*, 20(1): 69-82
- Holmes, David. 2005. *Communication Theory. Media, Technology ans Society*. London: Sage Publishing.
- Irawan, S. K. 2021. *Paralinguistic Features In Tweets Posted By Korean-Pop roleplayers On Twitter*. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, Jambi.
- Juniar, Y. dan Nugrahawati, E. N. 2021. "Self Discrepancy pada *roleplayer K-pop* pada Komunitas Entertainment 'X' di Twitter", *Jurnal Riset Psikologi*, 1(1):18- 28.
- Kokswijk, JV. 2008. "Granting personality to a virtual identity". *Int J Human Soc Sci*, 2(4) : 207–215

- Lainsyamputty, N. P. A. 2021. “Konstruksi Identitas dan Relasi Interpersonal oleh *roleplayer*’ Artis *K-pop* di Twitter”, *Jurnal Komunikatif*, 10(2):197-213.
- Pane, N. M. S. dan Zulkarnain, I. 2018. “Keterbukaan Diri Pengguna Akun *K-pop roleplayer* Twitter Di Kota Medan”, *Jurnal Komunika*, 14(1):1-10.
- Parlina, I. dan Taher, A. 2017. “Motivasi dan Pola Interaksi Pengguna Role Play Twitter Pada Mahasiswa Universitas Syiah Kuala”, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa (JIM)*, 2(2):198-211.
- Postill, J. dan Pink, S. 2012. *Social Media Ethnography: The Digital Researcher in a Messy Web*. Media International Australia (145) : 123–134.
- Pratiwi, L. P. dan Putra, A. 2018. “Motif Sosiogenesis Pasangan Roleplay Dalam Media Sosial Twitter”, *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 2(2):127-143.
- Putri, I. P. Farah, D.B.L. dan Nuraeni, R. 2019. “K-Drama dan Penyebaran Korean Wave di Indonesia”, *Protv: Jurnal Kajian Televisi dan Film*, 3(1):68-80.
- Rahmadani, D. 2021 *Algoritma Media Sosial Dalam Film Dokumenter The Social Dilemma*. Skripsi, Fakultas Dakwah Dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya.
- Risius, M. Okan, A dan Haug, M. 2019. "Towards An Understanding Of Conspiracy Echo Chambers On Facebook", *In Proceedings of the 27th European Conference on Information Systems (ECIS)*. Sweden.
- Shore, J. Back, J. dan Dellarocas, C. 2016. “Network Structure And Patterns Of Information Diversity On Twitter”, *MIS Quarterly*, 42(3): 849–872.
- Stevanny, M. dan Pribadi, M. A. 2020. “Interaksi Simbolik dan Ekologi Media Dalam Proses Keterlibatan Sebagai *roleplayer*”, *Jurnal Koneksi*, 5(1):36-42.
- Syawbriyanti, F. 2021. “Ideologi Bahasa dan Diskursus Identitas dalam Permainan Roleplay Bilingual di Twitter”, *Journal of Antropologi Indonesia*, 42(1):1-15.
- Wulandari, V. Rullyana, G dan Ardiansah. “Pengaruh Algoritma Filter Bubble Dan Echo Chamber Terhadap Perilaku Penggunaan Internet”, *Jurnal BIP (Berkala Ilmu Perpustakaan dan Informasi)*, 17(1):98-111.