

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Z.A., & Rachma, I., 2018. netnografi Sebagai Teknik Pengumpulan Data dan Metode Penelitian. *The Journal of Society & Media II* (2) : 130-145
- Achsa, Hatmi P., & M.Arif A. 2015. Representasi Diri Dan Identitas Virtual Pelaku *roleplay* Dalam Dunia Maya ('Permainan Peran' Hallyu Star Idol K-pop Dengan Media Twitter). *Paradigma*, III (03)
- Afif, Afthonul. 2012. *Identitas Tionghoa Muslim Indonesia*. Depok : Penerbit Kepik
- Allfriandi. 2017. *Konstruksi Identitas Budaya Dalam Diri Anak Keturunan Minangkabau Di Tanah Jawa (Studi Deskriptif Kualitatif Konstruksi Identitas Budaya Dalam Diri Anak Keturunan Minangkabau Di Purwodadi)*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Komunikasi dan Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Alo Liliweri, M. 2007. *Dasar-dasar komunikasi kesehatan*. Yogyakarta: Pustaka pelajar
- Anderson, E. timand Weitz, B.1989.Determinants of Continuity in Conventional Industrial Channel Dyads. *Marketing Science* 8(4): 310–323.
- Atkinson, P. and Hammersley, M. 1994. *Ethnography and participant observation*, dalam Denzin, N. K. and Lincoln, Y. S. (eds.) *Handbook of qualitative research*. Thousand Oaks: Sage Publications, Inc.
- Ayudyasari, Dara. 2016. Konstruksi Makna Gay Bagi Penggemar Manga *yaoi* (Fujoshi) Pada Anggota Komunitas Otaku di Pekanbaru. *JOM FISIP III* (2)
- Barker, Chris. 2004. *Cultural Studies, Teori dan Praktik*. Bantul : Kreasi Wacana
- Bate, S. P.1997 .Whatever Happened to Organizational Anthropology? A Review of the Field of Organizational Ethnography and Anthropological Studies. *Human Relations* 50(9) : 1147–1175
- Booth, Paul. 2010. *Digital Fandom : New Media Studies*. New York : Peter Lang.

- Carr, C.T., & Rebecca A. H. Februari, 2015. Social Media : Defining, Developing, dan Diving. *Atlantic Journal of Communication* 23(1) : 46-65
- Choirul, Arif. 2014. *Dasar-dasar Kajian Budaya dan Media*. Surabaya: Cahaya Intan.
- Clandinin, D. J., & Connelly, F. M. 2004. *Narrative Inquiry: Experience and Story in Qualitative Research*. Wiley-Blackwell.
- Comstock, D. 1982. *A Method for Critical Research* dalam Bredo, E. & Feinberg, W. (eds.) *Knowledge and Values in Social and Educational Research*. Philadelphia: Temple University Press.
- DeLamater J.D., & J.S. Hyde. 1998. Essentialism vs Social Constructionism in the Study of Human Sexuality. *The Journal of Sex Research* 35 (1) : 10
- Desmita, 2005. *psikologi perkembangan*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya.
- Dewi, P. A. 2012. Komunitas Fujoshi Di Kalangan Perempuan Indonesia. *Lingua Culture*, VI (2) : 173-182
- Dowling, S. J. 2011. *Constructing Identity Identity Construction*. Thesis. Tidak Diterbitkan. College of Art and Sciences. Georgia State University
- Eisenhardt, K. M. 1989. Building Theories from Case Study Research. *The Academy of Management Review* 14(4): 532
- Facebook. *Tentang Aplikasi Facebook Di Google Play Store*, (Online), (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.facebook.katana&hl=in>), Diakses 15 Juni 2020)
- Fitinline. 2014. *Istilah muse Dalam Dunia Fashion*, (Online), (<https://fitinline.com/article/read/istilah-muse-dalam-dunia-fashion/>), Diakses 20 Juni 2020)
- Galbraith, P.W. 2011. Fujoshi: fantasy play and transgressive intimacy among “rotten girls” in contemporary Japan. *Signs: Journal of Women in Culture and Society*, 37 (1), 211-232
- Gasa, F. 2018. *Virtual identity : False Identity?*, (Online), (<https://binus.ac.id/malang/2018/07/virtual-identity-false-identity/>), Diakses 20 Juni 2020)

- Gusri, Latifah. Ernita A., & Rahmi Sd. Februari, 2020. *Konstruksi Identitas Gender Pada Budaya Populer Jepang (Analisis netnografi Fenomena Fujoshi Pada Media Sosial)* . *Medialog: Jurnal Ilmu Komunikasi*, III (1) : 88-95
- Hecht, M. L., Collier, M. J., & Ribeau, S. A. 1993. *African American communication: Ethnic Identity and cultural interpretation*. Newbury Park, CA: SAGE.
- Hecht, Michael. 1978. *Measures Of Communication Satisfaction*, *Human Communication Research*. *Human Communication Research* IV (4) : 350
- Herdiansyah, H.2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu - Ilmu Sosial*. Jakarta Selatan : Salemba Humanika
- Islaniyah, Al. 2018. *Konstruksi Identitas Fujoshi di Media Sosial Instagram (Studi kasus Korean Lovers di Surabaya)*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Joori, Jung & Jihae, L. 27 Agustus, 2019. *Map Showing K-pop's Popularity By Global Regional Released*, (Online), (<https://www.korea.net/newsfocus/culture/view?articleid=174587>, Diakses 15 Juni 2020)
- Kaplan, A., & Michael, H. Februari 2010. *Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media*. *Business Horizon* 53 (1) : 59-68
- Kemp, Simon. 30 Januari 2020. *Digital 2020 : 3,8 Billion People Use Social Media*, (Online), (<https://wearesocial.com/blog/2020/01/digital-2020-3-8-billion-people-use-social-media>, Diakses 19 Juni 2020)
- Kozinets, R. V. 2009. *Netnography: Doing Ethnographic Research Online 1st ed*. London: Sage Publications Ltd.
- Kpop Radar. 21 Agustus, 2019. *2019 Global K-pop Map*, (Online), (<https://www.kpop-radar.com/brief/34>, Diakses 15 Juni 2020)
- Kurnia, N. 2005. *Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Media Baru : Implikasi Terhadap Teori Komunikasi*. *Jurnal Mediator* 6 (5) : 292-295
- Laure. 10 Juli, 2020. *Why K-pop So Popular*, (Online), (<https://www.kpopmap.com/why-is-kpop-so-popular/>, Diakses 31 Juli 2020)

- Little John, Stephen W & Karen A. Foss. 2009. *Teori Komunikasi (theories of human communication) edisi 9*. Jakarta: Salemba Humanika. Maleong, 2011
- Luzar, L.C. 2015. *Teori Konstruksi Realitas Sosial, (Online)*, (<https://dkv.binus.ac.id/2015/05/18/teori-konstruksi-realitas-sosial/>, Diakses 20 Agustus 2020)
- Manuaba, B.P. 2008. Memahami Teori Konstruksi Sosial. Masyarakat Kebudayaan dan Politik 21 (3) : 221-230
- Mariampolski, H.1999. The Power of Ethnography. International Journal of Market Research 41(1) : 12
- Mariska, Febryan T.C. 2018. *Konstruksi Identitas Virtual yaoi Dan Yuri roleplayers Dalam Media Sosial Twitter*. Doctoral Dissertation. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ilmu Komunikasi. Widya Mandala Catholic University : Surabaya.
- Martin, J. N., & Thomas K. Nakayama. 2010. *Intercultural Communication in Contexts*, 5th ed. Boston, MA: McGraw-Hill
- McLelland, M., & Welker, J. 2015. *Boys Love Manga And Beyond : History, Culture And Community In Japan*. Usa : University Press Of Mississippi
- Mondry. 2008. *Pemahaman Teori dan Praktik Jurnalistik*. Bogor: Ghalia.
- Murdaningsih, Endang. 2014. *Makna Tato Pada Anggota Komunitas Tato (Studi Fenomenologi Makna Tato Pada Anggota Komunitas Black Cat Tattoo)*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ilmu Sosial dan Politik. Universitas Sumatra Utara.
- Myers, D.1987. Anonymity is part of the magic: Individual manipulation of computermediated communication contexts. Qualitative Sociology 10(3): 251–266.
- Nagaike, K. 2015. *Do Heterosexual Men Dream Of Homosexual Men? Bl Fudanshi And Discourse On Male Feminization* Dalam M. McLelland, J. Walker, Et. All. *Boys Love Manga And Beyond : History, Culture And Community In Japan*, Usa : University Press Of Mississippi.

- Napoleoncat. 2020. *Social Media User In Indonesia December 2020*, (Online), (<https://Napoleoncat.Com/Stats/Social-Media-Users-In-Indonesia/2020/12>, Diakses 10 Januari 2021)
- Ngangi C.R. 2011. Konstruksi Sosial Dalam Realitas Sosial. ASE 7 (2) : 1-4
- Parlina, Lin., & Alamsyah, T. 2017. Motivasi dan Pola Interaksi Pengguna *roleplay* Twitter Pada Mahasiswa Universitas Syiah Kuala. Jurnal Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik II (2)
- Pertiwi W. K. 5 Februari, 2019. *Facebook Jadi Medsos Paling Digemari Di Indonesia*, (Online), (<https://Tekno.Kompas.Com/Read/2019/02/05/11080097/Facebook-Jadi-Medsos-Paling-Digemari-Di-Indonesia>, Diakses 15 Juni 2020)
- Pratiwi, Laras P. & Assas Putra. 2018. Motif Sosiogenesis Pasangan *roleplay* Dalam Media Sosial Twitter. Jurnal Manajemen Komunikasi, II (2)
- Putri, H. C. 2017. *Konstruksi Identitas Virtual Pada Komunitas roleplayer K-pop di Facebook*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Brawijaya Malang.
- Rahayu, D. T. 2019. Artikulasi Identitas Virtual *roleplayer* Dengan Karakter K-pop Idol Via Twitter. Jurnal Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
- Rheingold, H. 1995. *The Virtual Community: Finding Connection in a Computerized World*. London: Minerva Press.
- Riyanto, A. D. 2020. *Hootsuite (We Are Social): Indonesian Digital Report 2020*, (Online), (<https://Andi.Link/Hootsuite-We-Are-Social-Indonesian-Digital-Report-2020/>, Diakses Pada 15 Juni 2020)
- Suryabrata, S. 2013. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT. Raja Grafindo
- Syamsu, L.N., & A. Juntika, N. 2008. *Teori Kepribadian*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tadzakaroh, D. N. 2017. *Perempuan, Identitas, Dan Komik Homoerotis (Studi Komunitas Fujoshi Di Facebook)*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora. Universitas Islam Negeri Kalijaga : Yogyakarta.
- Tuten T. L., & Michael R. S. 2018. *Social Media Marketing*. SAGE Publications, Inc.

- Vernika, V., & Nurhastuti. Februari, 2018. Permainan *roleplay* di Media Sosial Twitter. *Prosiding Manajemen Komunikasi IV* (1) : 21
- Wahono, Tri. 9 Februari, 2011. *Kapan Facebook Hadir Di Indonesia?*, (Online), (<https://Tekno.Kompas.Com/Read/2011/02/09/23175222/Kapan.Facebook.Hadir.Di.Indonesia>), Diakses 15 Juni 2020
- Winduwati, S. 2015. *Fujoshi Remaja dan Kenikmatan Bermedia yaoi*. Karya Ilmiah Dosen
- Wood T. Julia. 2013. *Komunikasi Interpersonal : Interaksi Keseharian Edisi 6*. Jakarta : Salemba Humanika.
- Wood, Andrew F., & Matthew, J.S. 2005. *Online Communication: Linking Technology, Identity and Culture*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Writh, John. 2019. *The Function Of Facebook*, (Online), (<https://Facebookforparents.Org/The-Function-Of-Facebook.Html>), Diakses 15 Juni 2020)
- Zainuddin. 2013. *Teori Konstruksi Sosial*, (Online), (<https://uin-malang.ac.id/r/131101/teori-konstruksi-sosial.html>), Diakses 5 Agustus 2020)