

DAFTAR PUSTAKA

- Achsa, H. P., & Affandi, M. A. (2015). 12966-16752-1-Pb. *REPRESENTASI DIRI DAN IDENTITAS VIRTUAL PELAKU ROLEPLAY DALAM DUNIA MAYA ('Permainan Peran' Hallyu Star Idol K-Pop Dengan Media Twitter)*, 03(03), 1–12.
- Adiarsi, G. R., Stellarosa, Y., & Silaban, M. W. (2015). Literasi Media Internet di Kalangan Mahasiswa. *Humaniora*, 6(4), 470. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3376>
- Afriani, F., & Azmi, A. (2020). Penerapan Etika Komunikasi di Media Sosial: Analisis Pada Grup WhatsApps Mahasiswa PPKn Tahun Masuk 2016 Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang. *Journal of Civic Education*, 3(3), 331–338. <file:///C:/Users/lapto/Downloads/372-Article Text-1616-1-10-20200906.pdf>
- Al Harkan, A., & Irwansyah. (2019). Khalayak Twitter Aksi “Reuni 212” 2018: Jaringan Virtual Community dan Digital Masquerading. *Komuniti : Jurnal Komunikasi Dan Teknologi Informasi*, 10(2), 71–87. <https://doi.org/10.23917/komuniti.v10i2.7360>
- Andayani, N. D. (2017). *Literasi Media Pada Remaja Surabaya (Studi Deskriptif Kualitatif Literasi Media Pada Remaja di Surabaya dalam Menggunakan Facebook)*. Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
- Arquilla, J., & Ronfeldt, D. (2013). *The future of terror, crime, and militancy: Networks and netwars*. Rand.
- 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). *Epigram*, 17, 75–84. <https://doi.org/10.1353/nlh.2019.0028>
- Booth, P. (2010). *Digital Fandom : New Media Studies*. Peter Lang.
- Cahyani, I. P., & Widianingsih, Y. (2020). Digital Storytelling dan Social

Listening: Tren Aktivitas Kehumasan Perguruan Tinggi dalam Pengelolaan Media Sosial. *Jurnal Ilmiah Komunikasi Makna*, 8(1), 39–54.

Cassey, E. (2011). *Digital Evidence and Computer crime; Forensic Science, computer and the internet* (3rd ed.). Academic Press.

Chua, B. H., & Iwabuchi, K. (2008). *East Asian Pop Culture: Analysing The Korean Wave*. Hongkong University Press.

CNN Indonesia. (2022). *RI Dihantam 700 Juta Serangan Siber di 2022, Pemerasan Dominan*. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20220701164212-192-816150/ri-dihantam-700-juta-serangan-siber-di-2022-modus-pemerasan-dominan>

Creswell, J. W. (2003). *Research Design : Qualitative, Quantitative, and Method Approached*. Sage Publication, Inc.

Diananda, A. (2019). Psikologi Remaja dan Permasalahannya. *Journal ISTIGHNA*, 1(1), 116–133. <https://doi.org/10.33853/istighna.v1i1.20>

Doğantan, D. E. (2020). An interactive instruction model design with role play technique in distance education: A case study in open education system. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*, 27(January 2019). <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2020.100268>

Eric, Y. (2011). *Modelling strategic relationship for process reengineering*. MIT Press.

Ezeji, C. L., Olutola, A. A., & Bello, P. O. (2018). Cyber-related crime in South Africa: extent and perspectives of state's roleplayers. *Acta Criminologica: Southern African Journal of Criminology & Victimology*, 31(3), 93–110.

Fajri, A. (2008). *Cybercrime*. <http://students.ee.itb.ac.id/fajri/publication>

Fitriani, Y., & Pakpahan, R. (2020). Analisa Penyalahgunaan Media Sosial untuk

Penyebaran Cybercrime di Dunia Maya atau Cyberspace. *Cakrawala : Jurnal Humaniora*, 20(1), 2579–3314.
<http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/cakrawala>

Fitriansyah, F. (2018). Efek Komunikasi Massa Pada Khalayak (Studi Deskriptif Penggunaan Media Sosial dalam Membentuk Perilaku Remaja). *Cakrawala*, 18(2), 171–178.
<http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/cakrawalahttps://doi.org/10.31294/jc.v18i2>

Gani, H. A., & Gani, A. W. (2019). Penyelesaian Kasus Kejahatan Internet (Cybercrime) dalam Perspektif UU ITE No . 11 TAHUN 2008 dan UU No . 19 Tahun 2016. *Prosiding Seminar Nasional LP2M UNM - 2019, 11*, 121–129.

Grazioli, A. ., & Jarvenpa, J. (2013). *Information about Phishing Methods*. Harper Collins.

Haryadi, D. (2013). *Kebijakan Integral Penanggulangan Cyberporn di Indonesia*.

Haryono, C. G. (2020). *Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi*. Jejak Publisher.

Herlina, M., & Husada, S. (2019). Dampak Kejahatan Cyber dan Informasi Hoax Terhadap Kecemasan Remaja di Media Online. *Promedia*, 5(2), 89–110.

Hidayat, D. (2014). *Media Public Relations; Pendekatan studi Kasus Cyber Public Relations Sebagai Metode Kerja PR Digital*. Graha Ilmu.

Hobbs, R. (1996). *Media Literacy, Media Activism, and the Big Tent. The Journal of Media Literacy*.

Hootsuite. (2022). *Digital 2022 : Global Overview Report*.

Kountur, R. (2007). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Prenada Media Group.

- Kowalski, R. M., & Sussan, P. (2013). *Electronic bullying among middle school student* (5th ed.). Elsevier.
- Lawson, W., & Martin, E. (2011). *Multimodal identification using markov logic network*.
- Lestari, N. D. (2022). *Perilaku Komunikasi Masyarakat Kota Santri Jombang (Studi Deskriptif Kualitatif Perilaku Komunikasi Pengunjung Kedai Kopi)*. Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
- Lisanawati, G. (2014). Pendidikan Tentang Pencegahan Kekerasan terhadap Perempuan dalam Dimensi Kejahatan Siber. *Pandecta: Research Law Journal*, 9(1). <https://doi.org/10.15294/pandecta.v9i1.2852>
- Lumenta, A. (2020). TINJAUAN YURIDIS TERHADAP TINDAK PIDANA PENCEMARAN NAMA BAIK MENURUT KUHP DAN UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG ITE. *Applied Microbiology and Biotechnology*, 2507(1), 1–9. <https://doi.org/10.1016/j.solener.2019.02.027><https://www.golder.com/insights/block-caving-a-viable-alternative/>
- Matthew, L. (2013). *Child pornography and likelihood of contact abuse: comparism between child sexual offenders and non-contact offenders*. University of Liverpool Press.
- Mawaza, J. F., & Khalil, A. (2020). Masalah Sosial dan Kebijakan Publik di Indonesia (Studi Kasus UU ITE No. 19 Tahun 2016). *Journal of Governance Innovation*, 2(1), 22–31. <https://doi.org/10.36636/jogiv.v2i1.386>
- Moore, E. (2011). *Cybercrime investigating high technology computer crime*. Anderson.
- Mutiah, T., Albar, I., Fitriyanto, & A.Rafiq. (2019). Etika Komunikasi Dalam Menggunakan Media Sosial. *Global Komunika*, 1(1), 14–24. <https://ejournal.upnvj.ac.id/index.php/GlobalKomunika/article/view/1561/pdf>

- Nasrullah, R. (2016). *Media Sosial: Perspektif komunikasi, budaya, dan sosioteknologi*. Simbiosis Rekatama Media.
- Nazara, K. (2019). *nalisis Perilaku Cyberbullying Remaja di Jejaring Sosial Instagram di Sekolah Madrasah Aliyah Islamiyah Sunggal*. Universitas Medan Area.
- Nuraini, E. K. I. P. (2021). Peran roleplayer dalam membentuk identitas virtual di jejaring sosial line. *Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Nurdiani, I. P. (2020). Pencurian Identitas Digital Sebagai Bentuk Cyber Related Crime. *Jurnal Kriminologi Indonesia*, 16(2), 1–10.
- Nurpratama, H. (2020). *Literasi Digital Mahasiswa Terhadap Berita Hoaks, Fake News, dan Provokasi di Facebook*. Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
- Putra, N. (2013). *Penelitian Kualitatif IPS*. PT Remaja Rosdakarya.
- Putri, W. S. R., Nurwati, N., & S., M. B. (2016). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1). <https://doi.org/10.24198/jppm.v3i1.13625>
- Rajab, A. (2017). *URGENSI UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG PERUBAHAN ATAS UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK SEBAGAI SOLUSI GUNA MEMBANGUN ETIKA BAGI*. 14(4), 463–472.
- Ramadhani, T. N., & Putrianti, F. G. (2014). Hubungan Antara Kepercayaan Diri Dengan Citra Diri Pada Remaja Akhir. *Jurnal Spirits*, 4(2), 22. <https://doi.org/10.30738/spirits.v4i2.1117>
- Ratri, S. P. (2020). *Proses Cyber Public Relations dalam Pembuatan Konten Instagram Lembaga Pemerintah Kabupaten Gunungkidul*. Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta.

- Restianty, A. (2018). Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media. *Gunahumas*, 1(1), 72–87. <https://doi.org/10.17509/ghm.v1i1.28380>
- Rifauddin, M., & Halida, A. N. (2018). Waspada Cybercrime dan Informasi Hoax pada Media Sosial Facebook. *Khazanah Al-Hikmah: Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, Dan Kearsipan*, 6(2), 98. <https://doi.org/10.24252/kah.v6i2a2>
- Rose, J. (2010). *How Social is Social Media?* <https://jonathanrose.wordpress.com/2010/05/28/how-social-is-social-media/>
- Rusdiana, A., & Irfan, M. (2014). *Sistem Informasi Manajemen*. Pustaka Setia.
- Saadah, S. (2020). Kemampuan New Media Literacy Remaja dalam Mengenal Cyber Sexual Harassment di Surabaya. *Palimpsest: Jurnal Ilmu Informasi Dan Perpustakaan*, 11(2), 69–80. <https://doi.org/10.20473/pjil.v11i2.24197>
- Salwa, A. R. (2022). *Perilaku Pelaku Cyberbullying Melalui Instagram*. Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
- Schultz, E. . (2013). *Fighting malicious code*. Elsevier.
- Sugiyono, & Nuryanto, A. (2007). *Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Tobing, E. C. L. (2022). *Analisis Jaringan Komunikasi #PercumaLaporPolisi di Twitter*. Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
- Vidianingrum, I. O., & Pou, S. A. (2021). Pengendalian Kasus Cyber di Kota Surabaya (Studi Pada Distreskrimsus Polda Jawa Timur). *Jurnal AKRAB JUARA*, 6(5), 59–65. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Wekke, I. S. (2019). *Metode Penelitian Sosial*. Gawe Buku.

Wheeler, S. (2012). Digital Literacies For Engagement In Emerging Online Cultures. *ELC Researcj Paper Series*, 5, 14–25.

Widodo. (2013). *Memerangi Cybercrime: Karakteristik, Motivasi, dan Strategi Penanganannya dalam Perspektif Kriminologi*. Aswaja Pressindo.