

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Z. A., & Ida, R. (2018). Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data Dan Metode Penelitian. *The Journal of Society & Media*, 2(2), 130. <https://doi.org/10.26740/jsm.v2n2.p130-145>
- Arif, M. C. (2012). Etnografi Virtual Sebuah Tawaran Metodologi Kajian Media Berbasis Virtual. *Ilmu Komunikasi*, 2(2), 172–173.
- Astuti, Y. D. (2015). DARI SIMULASI REALITAS SOSIAL HINGGA HIPER-REALITAS VISUAL: Tinjauan Komunikasi Virtual Melalui Sosial Media di Cyberspace. *Profetik*, 8(2), 15–26.
- Benneth, L. (2014). *Tracing Textual Poachers: reflections on the development of fan studies and digital fandom*.
- Bok-rae, K. (2015). Past , Present and Future of Hallyu (Korean Wave). *American International Journal of Contemporary Research*, 5(5), 154–160.
- Budiargo, D. (2015). *Berkomunikasi Ala Net Generation* (E. B. Supriyanto (ed.)). Jakarta: Kompas Gramedia. <https://doi.org/238150457>
- Dinar, R. E., Abidin, Z., & Rifai, M. (2022). *Fan Culture dan Perkembangan Kreativitas Remaja Kpopers*. *Jurnal Politikom Indonesiana*, 7(1), 113-129.
- Efrida, S., & Diniati, A. (2020). Pemanfaatan fitur media sosial Instagram dalam membangun personal branding Miss International 2017. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 8(1), 57. <https://doi.org/10.24198/jkk.v8i1.23365>
- Fauziyah, R. (2015). Fandom K-Pop Idol dan Media Sosial (Studi Deskriptif Kualitatif tentang Penggunaan Media Sosial Twitter pada Hottest Indonesia sebagai Followers Fanbase @taeckhunID, @2Pmindohottest dan Idol Account @Khunnie0624). Diakses dari <https://perpustakaan.uns.ac.id/>
- Fiske, J. (2004). *Cultural And Communication Studies, Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Gooch, B. (2008). *The communication of fan culture: the impact of new media on science fiction and fantasy Fandom*. (Undergraduate Thesis, Georgia Institute of Thecnology). Diakses dari <https://smartech.gatech.edu/>
- Hamidi, J. (2004). *Metode Penelitian Kualitatif*. Malang: UMM Pres.
- Harris. P. (2014). *Fandom Studies*. <http://artsonline.monash.edu.au/film-tv/files/2014/12/Paul-Harris-Fandom-Studies-Entry.pdf> (diakses pada 20 April 2023 pukul 19.15 wib)
- Hasby, F. (2013). Fanbase Boyband Korea: Identifikasi Aktivitas Penggemar Indonesia. *Prosiding the 5th International Conference on Indonesian Studies: "Ethnicity and Globalization," 1*, 155–164.

- Hine, C. (2002). Virtual Ethnography. *Virtual Ethnography*.
<https://doi.org/10.4135/9780857020277>
- Jenkins, H. (2013). *Textual Poachers: Television and Participatory Culture Studies in Culture and Communication*. New York: Routledge.
- Korean Culture and Information Service. (2011). *The Korean Wave (A New Pop Culture Phenomenon)*. Ministry of Culture, Sports and Tourism.
- Korean Foundation for International Cultural Exchange (KOFICE). (2021). *Global Hallyu Trends*. eng.kofice.or.kr.
- Kozinets, Robert V. (2010). *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*. London: SAGE Publications Ltd.
- Kozinets, Robert V. (2015). *Netnography: Redefined..* London: SAGE Publications Ltd.
- Kusuma, A., Purbantina, A. P., Nahdiyah, V., & Khasanah, U. U. (2020). A Virtual Ethnography Study: Fandom and social impact in digital era. *Jurnal ETNOSIA: Jurnal Etnografi Indonesia*. 5(2). 238-251.
- Lewis, L. A. (2002). *The Adoring Fans : Fans Culture and Popular Media*. London: Routledge.
- Mahendra, B. (2017). Eksistensi Sosial Remaja dalam Instagram (Sebuah Perspektif Komunikasi). *Visi Komunikasi*, 16(01), 151–160.
- McQuail, D. (2011). *Teori Komunikasi Massa (Keenam)*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Meisyaroh, S. (2013). Determinisme Teknologi Masyarakat Dalam Media Sosial. *Jurnal Komunikasi Dan Bisnis*, 1(1), 36–46.
- Moleong, L. J. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D., & Rakhmat, J. (1990). *Komunikasi Antar Budaya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah, R. (2014). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Prenada Media.
- Nasrullah, R. (2015). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- NCT official (@nct). (28 November 2020). *NCT Resonance*.
<https://www.instagram.com/p/CII62O4jTi4/?igshid=NTc4MTIwNjQ2YQ>
 ≡≡ (diakses pada 28 April 2023 pukul 20.30 wib)

- Nugraini, E. D. (2016). FANATISME REMAJA TERHADAP MUSIK POPULER KOREA PERSPEKTIF PSIKOLOGI SUFISTIK (Studi Kasus terhadap EXO-L). In *Jurnal Algoritma*. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Pratama, B. I. (2017). *Etnografi Dunia Maya Internet*. Universitas Brawijaya Press.
- Pratiwi. (6 April 2023). *Mengenal Empat Generasi K-Pop*. <https://validnews.id/catatan-valid/mengenal-empat-generasi-k-pop> (diakses pada 17 April 2023 pukul 16.30 wib)
- Puspita. (28 Juli 2020). *Apa Itu Instagram, Sejarah, Fitur, Fungsi, dan Dampak Positif*. <https://pojoksosmed.com/tips-instagram/apa-itu-instagram/> (diakses pada 15 April 2023 pukul 20.15 wib)
- Putri, I. P., Liany, F. D. P., & Nuraeni, R. (2019). K-Drama dan Penyebaran Korean Wave di Indonesia. *ProTVF*, 3(1), 68. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v3i1.20940>
- Putri, R. A. (2018). *Perilaku Bermedia Sosial Anggota Komunitas Virtual (Studi Netnografi pada Anggota Special Agents Batch 2 Do Something Indonesia)*. Undergraduate (S1) thesis, University of Muhammadiyah Malang.
- Putu, N., & Suryani, E. (2014). *Korean Wave Sebagai Instrumen Soft Power Untuk Memperoleh Keuntungan Ekonomi Korea Selatan*. 16(1), 69–83.
- Ragnhildur Björk Jóhannsdóttir. (2017). Expressions in Fan Culture, Cosplay, Fan Art, Fan Fiction. *University Of Island*.
- Rohmah. (30 Desember 2022). *Riset: Mayoritas Responden Sebut K-Pop Bantu Hilangkan Stres*. <https://www.google.com/amp/s/amp.tirto.id/riset-mayoritas-responden-sebut-k-pop-bantu-hilangkan-stres-gA0q> (diakses pada 8 Maret 2023 pukul 15.20 wib)
- Sa'diyah, S. S. (2019). Budaya Penggemar di Era Digital. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(1).
- Safri, A. (2015). *Isu-Isu Globalisasi Kontemporer*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Shim, D. (2006). Hybridity and the rise of Korean popular culture in Asia. *Media, Culture and Society*, 28(1), 25–44. <https://doi.org/10.1177/0163443706059278>
- Storey, J. (2006). *Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D. In *Bandung: Alfabeta* (Vol. 3, Issue April). Bandung: Alfabeta.
- Sukidin, B. (2002). *Metode Penelitian Kualitatif Perspektif Mikro*. Surabaya: Insan Cendekia.
- Triantoro, D. A. (2019). Konflik Sosial dalam Komunitas Virtual di Kalangan Remaja. *Jurnal Komunikasi*, 13(2), 135–150.

<https://doi.org/10.20885/komunikasi.vol13.iss2.art2>

- Valenciana, C., & Pudjibudojo, J. K. K. (2022). Korean Wave; Fenomena Budaya Pop Korea pada Remaja Milenial di Indonesia. *Jurnal Diversita*, 8(2), 205–214. <https://doi.org/10.31289/diversita.v8i2.6989>
- Wishandy, W., Loisa, R., & Utami, L. S. S. (2019). Fanatisme Penggemar K-Pop Melalui Media Sosial (Studi pada Akun Instagram Fanbase Boyband iKON). *Koneksi*, 3(1), 133. <https://doi.org/10.24912/kn.v3i1.6156>
- Yusuf, A. M. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Surabaya: Prenada Media.