

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, S., & Singh, A. K. (2014). *Media Industry Trends and Dynamics: The Social Media Boom*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 155, 147–152. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.10.271>
- Agus, Y., & Ginting. (2021). *Etika Komunikasi dalam Media Sosial: Saring Sebelum Sharing*. Insani.
- Amelia, L., & Amin, S. (2022). ANALISIS SELF-PRESENTING DALAM TEORI DRAMATURGI ERVING GOFFMAN PADA TAMPILAN INSTAGRAM MAHASISWA. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(2).
- Andriansyah, I., & Maharani, A. (2021). *Optimalisasi Instagram Sebagai Media Marketing*. CV. Cendekia Press.
- Berger, P. L. T., & Luckmann, T. (1990). *Tafsir Sosial atas Kenyataan*. LP3ES.
- Bogdan, & Taylor. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remadja.
- Bungin, B. (2006). *Sosiologi Komunikasi: Teori Pradigma dan Diskursus Teknologi*. Kencana Prenadamedia Group.
- Cahyani, M. Y. (2019). Analisis Distingi Pemain Game Online Audition Ayodance dalam Menentukan Avatar (Studi Kasus Permainan Peran Menggunakan Karakter Virtual Game Online Audition Ayodance). *Ilmu Komunikasi*.
- Candra, S., & Iskandar, Y. (2019). Sistem Manajemen Risiko Keamanan Aset Teknologi Informasi Menggunakan ISO 31000:2018. *Ilmu Komunikasi*, 5(1).
- Creswell, J., W. (2012). *Research Design; Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Pustaka Pelajar.
- Eisenberger, P. N. (2014). Perceived Organizational Support and Risk Taking. *Journal of Managerial Psychology*, 29(2).
- Gottschalk, P., Saether, & Hans, S. (2010). Computer Information Systems In Financial Crime Investigation. *Academic Journal*, 50.
- Haroen, D. (2014). *Personal Branding*. Gramedia Pustaka Utama.
- Herdian, A. (2018). *Rasakan Serunya Main Game Mobile MMO-Rhythm Terbaru, AyoDance Mobile!* Idn Times. <https://www.idntimes.com/tech/games/excel-kei/keseruan-bermain-game-mobile-bergenre-mmo-rhythm-terbaru->

- Hiltz, S. R., & Turoff, M. (1993). *The network nation: Human communication via computer* (revised). MIT Press.
- Imawati, A. V, Solihah, A. W., & Shihab, M. (2016). Analisis Personal Branding Fashion Blogger Diana Rikasari. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 5(3).
- Kriyantono, R. (2006). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. PT. Kencana Perdana.
- Kumar, S., Chhugani, J., Kim, C., Kim, D., Nguyen, A., Dubey, P., & Bienia, C. (2008). Second life and the new generation of virtual worlds. *Computer*, 41(9), 46–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.1109/MC.2008.398>
- Lister, M. (2009). *New Media: A Critical Introduction*. Routledge.
- McQuail, D. (1987). *Teori Komunikasi Massa Suatu pengantar*. Erlangga.
- McQuail, D. (2011). *Teori Komunikasi Massa* (6th ed.). Salemba Empat.
- Miles, M. B., & Huberman, M. (2013). *Analisis Data Kualitatif*. Universitas Indonesia.
- Montoya, P., & Vandehey, T. (2002). *The Personal Branding Phenomenon*. Nashville: Vaughan Printing.
- Morissan. (2018). *Teori Komunikasi : Individu Hingga Massa*. Prananda Media Group.
- Mustikasari, B. F. (2017). KAJIAN AVATAR DALAM HUBUNGAN COUPLE DI DUNIA VIRTUAL (STUDI KASUS : GAME DARING AUDITION AYODANCE). *Sosioteknologi*, 16(2).
- Nasrullah, R. (2015). *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sosioteknologi*. Simbiosis Rekatama Media.
- Nazir. (2014). *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian*. Cakra Books.
- Parengkuan, E., & Tumewu, B. (2014). *Personal Brand-Inc*. Gramedia Pustaka Utama.
- Puspitasari, S., & Rusmiati, E. T. (2021). Komunikasi dan Konstruksi Sosial atas Realitas Perempuan Bekerja dalam Pelabuhan Industri. *Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi*, 1(1), 44–52.

- Raharjo, A. (2019). *Buku Pemasaran Digital Full Version 4: Vol. Pertama*.
- Rutter, M. (1987). *Parental mental disorder as a psychiatric risk factor*. American Psychiatric Press.
- Sekarjati, R. (2023). *PRESENTASI DIRI ONLINE PENGGUNA ZEPETO MELALUI AVATAR*.
- Soraya, I. (2017). Personal branding laudya cynthia bella melalui instagram (studi diskriptif kualitatif pada akun instagram @bandungmakuta). *Jurnal Komunikasi*, 8(2), 30–38.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. . (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosda Karya.
- Tresnawati, Y., & Prasetyo, K. (2018). Pemetaan Konten Promosi Digital Bisnis Kuliner kika's Catering di Media Sosial. *Jurnal Profesi Humas*, 3(1), 102–119.
- Utami, A. H. (2021). MEDIA BARU DAN ANAK MUDA: PERUBAHAN BENTUK MEDIA DALAM INTERAKSI KELUARGA. *Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga*, 11.
- Weinreich, P., & Saunderson, W. (2003). *Analysing Identity: Cross-Cultural, Societal and Clinical Contexts*. Routledge.
- Wendt, A. (1999). *Social Theory of International Politics*. University Press.
- Wood, A. F., & Smith, M. J. (2005). *Online Communication: Linking Technology*. Lawrence ErlbaumAssociates, Inc.
- Zaglia, M. E. (2013). Brand communities embedded in social networks. *Journal of Business Research*, 66(2).