

DAFTAR PUSTAKA

- Asari, A., Syaifuddin, E. R., Ningsi, N., Sudianto, Maria, H. D., Adhicandra, I., Nuraini, R., Baijuri, A., Pamungkas, A., Kusumah, F. G., Yuhanda, G. P., & Murti, S. (2023). *Komunikasi Digital*. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Berger, M., Jucker, A. H., & Locher, M. A. (2016). Interaction and Space in the *Virtual World* of Second Life. *Journal of Pragmatics*, 101, 83-100. DOI: 10.1016/j.pragma.2016.05.009
- Burrow, A. L., & Rainone, N. (2017). How many likes did I get?: Purpose moderates links between positive social media feedback and self-esteem. *Journal of Experimental Social Psychology*, 69, 232–236.  
<https://doi.org/10.1016/j.jesp.2016.09.005>
- Diakses dari <https://blog.naver.com/designpress2016/222271032351> (sojin lee, 2021)
- Devine, R. (2020). Book Review; Erving Goffman's Presentation of Self in Everyday Life. Diakses dari <https://richarddevinesocialwork.com/2020/05/22/book-review-irving-goffmans-presentation-of-self-in-everyday/>
- Fadillah, A. A. (2019). *Aktivitas Komunikasi Lingkar Ganja Nusantara Bandung melalui Cyberspace (Studi Etnografi Virtual Mengenai Aktivitas Komunikasi Lingkar Ganja Nusantara Bandung melalui Cyberspace pada Akun Media Sosial Instagram @LGNBandung)*. [Skripsi Sarjana, Universitas Komputer Indonesia, Bandung].
- Fitriana, R. M., & Yuniati, U. (2021). Editorial Team Jurnal Sosiohumaniora Kodepena Editor in Chief. *Jurnal Sosiohumaniora Kodepena Information Center for Indonesian Sosial Sciences*, 2(2), 278–293.  
<https://jsk.kodepena.org/index.php/jsk/article/view/83>
- Gianty, G. (2017). Hyperpersonal Communication dalam IRC. *Journal of Experimental Psychology: General*, 136(1), 23–42.  
[http://kc.umn.ac.id/5548/1/BAB II.pdf](http://kc.umn.ac.id/5548/1/BAB%20II.pdf)
- Harris, M. (n.d.). *Mengenal Perkembangan Metaverse serta Bagaimana Cara Kerjanya!* Diakses dari <https://www.gramedia.com/literasi/Metaverse-adalah/>
- Haryadi, D. (2016). *Kebijakan Integral Penanggulangan Cyberporn di Indonesia*. Yogyakarta: Lima.

- Hanika, I. M. (2016). Self Presentation dalam Kehidupan *Virtual* . *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 13(1), 93–108.  
<https://doi.org/10.24002/jik.v13i1.601>
- Hendriyani. (2013). Analisis Isi: Sebuah Pengantar Metodologi yang Mendalam dan Kaya dengan Contoh. *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 2(1), 63-65. DOI: 10.7454/jki.v2i1.7832
- Influence.digital. (n.d.). Asia's Largest *Metaverse Platform* Goes Global. Diakses dari <https://influence.digital/Zepeto-Metaverse-social-media-going-global/>
- Jande, L. V., & Ibrahim, N. A. (2020). The Presentation of Self and Identity Construction in Virtual World: A Case Study of Avakin Life. *LSP International Journal*, 7(2), 107–118. <https://doi.org/10.11113/lspi.v7.15271>
- Kominfo. (2018). *Media Sosial*. Jakarta: Kominfo.
- Kusumasari, H., & Hidayati, D. S. (2014). Rasa Malu dan Presentasi Diri Remaja di Media Sosial. *Jurnal Psikologi Teori & Terapan*, 4(2), 91-105.
- Kang, H. S., & Yang, H. D. (2016). The visual characteristics of avatars in computer mediated communication: Comparison of Internet Relay Chat and Instant Messenger as of 2003. *International Journal of Human Computer Studies*, 64(12), 1173–1183. <https://influence.digital/Zepeto-Metaverse-social-media-going-global/>
- Nasir, A., Nurjana, Shah, K., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Pendekatan Fenomenologi Dalam Penelitian Kualitatif 1. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 4445–4451. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0APendekatan>
- Merdeka.com. (2023). Triangulasi Data adalah Teknik Pengumpulan Data, Pahami Penjelasan dan Jenisnya. Diakses dari <https://www.merdeka.com/sumut/triangulasi-data-adalah-teknik-pengumpulan-data-berikut-penjelasan-dan-jenisnya-kl.html>
- Miles, M.B., A. M. Huberman, dan J. S. (2014). *TEKNIK ANALISIS DATA*. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://lms.syam-ok.unm.ac.id/pluginfile.php/458566/mod\_resource/content/1/PERTEMUAN 14. *TEKNIK ANALISIS DATA*.pdf
- Putri, S. R. D. (2021). Analisis Sistem Pengendalian Internal atas Persediaan Spare Part (Studi pada Ahass Setio Motor).[Skripsi Sarjana, STIE PGRI Dewantara, Jombang].
- Priadi, M.P (2018) Operasional konsep adalah penentuan konstrak atau sifat yang akan dipelajari sehingga menjadi yang dapat diukur di akses dalam <https://repository.unpas.ac.id/32888/5/Skripsi%20BAB%20III.pdf>

- Rahardjo, M. (2010). Triangulasi dalam Penelitian Kualitatif. Diakses dari <https://uin-malang.ac.id/r/101001/triangulasi-dalam-penelitian-kualitatif.html>
- Rorong, M. J. (2018). *The Presentation of Self in Everyday Life: Studi Pustaka Dalam Memahami Realitas Dalam Perspektif ERVING GOFFMAN*. *Jurnal Oratio Directa*, 1(2), 119–131.
- Suneki. (2014). Paradigma Teori Dramaturgi Terhadap Kehidupan Sosial. *Civis*, 2(2), 1–11. <https://core.ac.uk/download/pdf/234022407.pdf>
- Sugiyono 2015. Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents, 5253004(021), 1–15.
- Sejati, K. W. (2022). Mengenal Teori Dramaturgi Erving Goffman. Diakses dari <https://www.kompasiana.com/karismawulansejati/632ce32bc925c45e0071cd54/mengenal-teori-Dramaturgi-erving-goffman>
- Si Pintar. (2023). Kajian Teori Dramaturgi Erving Goffman (1922-1982), Lengkap. Diakses dari <https://pintarsosiologi.com/teori-Dramaturgi-erving-goffman/>
- Stendal, K., & Balandin, S. (2015). *Virtual Worlds* for people with autism spectrum disorder: A case study in Second Life. *Disability and Rehabilitation*, 37(17), 1591–1598. <https://doi.org/10.3109/09638288.2015.1052577>
- Tysara, L (2023) Jenis Penelitian Kualitatif Menurut Para Ahli, Pahami Karakteristiknya, lengkap diakses dari <https://www.liputan6.com/hot/read/5299910/jenis-penelitian-kualitatif-menurut-para-ahli-pahami-karakteristiknya>
- Wanto, A. H. (2017). Strategi Pemerintah Kota Malang dalam Meningkatkan Kualitas Pelayanan Publik berbasis Konsep Smart City. *Journal of Public Sector Innovations*, 2(1), 39-43.
- Walther, J. (1996). CMC - impersonal, interpersonal dan hyperpersonal interaction. In *Communication Research* (Vol. 23, Issue 1, pp. 3–43). <https://doi.org/10.1177/009365096023001001>
- Wahyudi, R.T. (2019) PROMOSI PEMASARAN TRAVEL GOKIL DALAM MEMBANGUN LOYALITAS PELANGGAN. Diakses dari <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/1539/>
- Wu, S., Xu, L., Dai, Z., & Pan, Y. (2023). Factors Affecting Avatar Customization Behavior in *Virtual* Environments. *Electronics*, 12(10), 2286. DOI: 10.3390/electronics12102286`

Yusuf, M. F. (2021). Buku Ajar Pengantar Ilmu Komunikasi. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Ilmu.

Yen, E. G. (2018). Pengantar Studi Fenomenologis Dalam Penelitian Teologis. *Tedeum*, 8(1), 1–16.  
<https://ojs.sttsappi.ac.id/index.php/tedeum/article/download/42/25>