

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, I. R. (2011). *Fiksi Populer Teori dan Metode Kajian*. Pustaka Pelajar.
- Aditya Dewantara, J., Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganeraan, P., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., Tanjungpura, U., Pontianak, K., Kalimantan Barat, P., Studi Pendidikan Biologi, P., Studi Pendidikan Ekonomi, P., & Studi Antropologi Sosial, P. (2023b). Pelanggaran HAM Dalam Konflik Israel dan Palestina Berdampak Terhadap Hilangnya Hak Asasi Manusia Khususnya Hak Anak di Palestina. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(1).
- Adorno, T. W., & Horkheimer, M. (1979). *Dialectic of Enlightenment: Philosophical Fragments*. Stanford University Pr.
- Almira, F. S. (2023). *Korean Wave: Perkembangan Hingga Dampaknya Terhadap Masyarakat Di Kota Jambi 2001-2020* [Skripsi]. Universitas Jambi.
- Aprina, H. F., Ashaf, A. F., & Windah, A. (2024). Aktivisme Digital Fandom Kpop NCTzen Sebagai Wujud Positif Interaksi Parasosial (Studi pada Akun X @nctzenhumanity). *KOMUNIKOLOGI: Jurnal Pengembangan Ilmu Komunikasi Dan Sosial*, 8(1).
- Ayu Gede Udyana Sari, I., Dwita Apriani, K., & Ketut Putra Erawan, I. (2023). Fan Activism: Manifestasi Aktivisme Fandom Dalam Gerakan Keadilan Iklim. *Jurnal Harian Regional*, 1(1), 377–388.
- Ayub, M., & Sulaeman, S. F. (2021). Dampak Sosial Media Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja: Kajian Sistematis. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 7(1).
- Azizah, K. N. M. (2013). Pengaruh Internet Terhadap Kreativitas. *Academia Edu*.
- Baharuddin, B., & Wahyuni, E. N. (2015). Teori Belajar dan Pembelajaran. *Universitas Islam Negeri Malang*.

- Bonilla, Y., & Rosa, J. (2015). #Ferguson: Digital protest, hashtag ethnography, and the racial politics of social media in the United States. *American Ethnologist*, 42(1), 4–17. <https://doi.org/10.1111/amet.12112>
- Brough, M. M., & Shresthova, S. (2012). Fandom meets activism: Rethinking civic and political participation. *Transformative Works and Cultures*, 10. <https://doi.org/10.3983/twc.2012.0303>
- Cahyani, D. R. (2023). *McDonald's Diboikot karena Beri Makanan Gratis ke Tentara Israel*. Tempo. <https://dunia.tempo.co/read/1784490/mcdonalds-diboikot->
- Chaniago, R., Hafiz, & Kartini, F. (2011). Budaya Populer dan Komunikasi: Impak Kumpulan Slank Terhadap Slankers di Indonesia. *Jurnal Komunikasi, Malaysian Journal of Communication*, 27(1), 91–100.
- Chumairoh, P., Fatmawati, Chumairah, N. U. Al, Furoidah, A., & Adnia, F. (2016). *Teori Kajian Budaya Kontemporer Fandom And Celebrity Culture*.
- CNN Indonesia. (2023). *Theodor Herzl, Pencetus Zionisme Israel yang Bikin Palestina Menderita*. <https://www.cnnindonesia.com/internasional/20231123181005-120-1028209/theodor-herzl-pencetus-zionisme-israel-yang-bikin-palestina-menderita>
- CNN Indonesia. (2024). *Stray Kids Jadi Headliner Lollapalooza 2024, IVE Ikut Masuk Lineup*. CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20240320125754-227-1076605/stray-kids-jadi-headliner-lollapalooza-2024-ive-ikut-masuk-lineup>
- Coleman, E. G. (2010). Ethnographic Approaches to Digital Media. *Annual Review of Anthropology*, 39(1), 487–505. <https://doi.org/10.1146/annurev.anthro.012809.104945>
- Coppa, F. (2014). Fuck yeah, Fandom is Beautiful. *Journal of Fandom Studies, The*, 2(1), 73–82. https://doi.org/10.1386/jfs.2.1.73_1
- Creswell, J. W. (n.d.). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing among Five Tradition*. Sage Publications.

- Creswell, J. W. (2014). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Pustaka Pelajar.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2011). *The SAGE Handbook of Qualitative Research (4th ed.)*. Thousand Oaks (4th ed.). SAGE Publications.
- Deodato, J. (2014). The patron as producer: libraries, web 2.0, and participatory culture. *Journal of Documentation*, 70(5), 734–758. <https://doi.org/10.1108/JD-10-2012-0127>
- Duncombe. (2012). Imagining No-place. In *Transformative Works and Fan Activism. Transformative Works and Cultures*, 10.
- Eriyanto. (2011). *Metode Netnografi: Pendekatan Kualitatif dalam Memahami Budaya Pengguna Media Sosial*. Laksbang Press.
- Eriyanto. (2021). *Analisis Jaringan Media Sosial: Aplikasi Metode Jaringan Sosial untuk Membedah Percakapan Media Sosial*. Kencana.
- Eva Dinar, R., Abidin, Z., & Rifai, M. (2022). Fan Culture Dan Perkembangan Kreativitas Remaja Kpopers. In *Ilmu Politik dan Ilmu Komunikasi* (Vol. 7, Issue 1). <https://journal.unsika.ac.id/index.php/politikomindonesia><https://journal.unsika.ac.id/index.php/politikomindonesia>
- Fauziah, R., & Kusumawati, D. (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)* [Skripsi, Universitas Sebelas Maret]. <http://id.techinasia.com/laporan-pengguna-website-mobile-media-sosial-indonesia/>
- Firdaus, A. C. N., & Farid. (2023). *Starbucks Rugi Rp186 Triliun Buntut Aksi Boikot Produk Pendukung Israel*. *Bisnis Ekonomi*. <https://ekonomi.bisnis.com/read/20231211/620/1722645/starbucks-rugi-rp186-triliun-buntut-aksi-boikot-produk-pendukung-israel>

- Fitria, K. (2022). Sebuah Kajian Ethnografi Digital Pada Keterlibatan Fandom K-Pop Dengan Isu Sosial Di Media Sosial. *Versi Cetak*, 6(2), 458–469. <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v6i2.16299>
- Fitriani, Y. (2021). Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional. Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Penyajian Konten Edukasi Atau Pembelajaran Digital. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 5(4), 1006–1013. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v5i4.609>
- Fuschillo, G. (2020). Fans, fandoms, or fanaticism? *Journal of Consumer Culture*, 20(3), 347–365.
- Handayani, M. (2024). Pengaruh Gerakan Boikot Produk Pendukung Israel terhadap Perdagangan Saham di Indonesia. *Jurnal Akademi Akuntansi Indonesia Padang*, 4(1), 106–114. <https://doi.org/10.31933/z7bftz98>
- Handoko, F. A., Rahaju, S., & Siaputra, I. B. (2024). Fanatisme Penggemar K-Pop Indonesia: Identitas Fandom, Tipe Kepribadian, Dan Pemujaan Selebritas Pada Penggemar K-Pop. *Jurnal Psikologi Ulayat*, 1(1). <https://doi.org/10.24854/jpu714>
- Hanifaj, Z. N., & Kusuma, R. S. (2023). *Budaya Partisipatori Komunitas Penggemar K-Pop Di Twitter* [Thesis]. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Hasna, S. (2022). Tindakan Kolektif Masyarakat Jaringan Di Indonesia: Aktivisme Sosial Media Pada Aksi #GEJAYANMEMANGGIL. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 11(1), 25–34. <https://doi.org/10.14710/interaksi.11.1.25-34>
- Ilham, U. (2017). *Representasi Budaya Populer Meme Comic Indonesia (Analisis Semiotika Meme Dalam Fanpage Meme Comic Indonesia)*.
- Istiqomah, A. (2020). Ancaman Budaya Pop (Pop Culture) Terhadap Penguatan Identitas Nasional Masyarakat Urban. *URNAL KALACAKRA: Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(1). <https://doi.org/doi: 10.31002/kalacakra.v1i1.2687>.
- Jenkins, H. (1992). *Textual Poachers Television Fans & Participatory Culture*.

- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture : where old and new media collide*. Library of Congress Cataloging-in-Publication Data.
- Jenkins, H., Clinton, K., Purushotma, R., Robison, A. J., & Weigel, M. (2006). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. www.macfound.org.
- Jensen, J. (2002). *The Adoring Audience Fan Culture and Popular Media* (L. A. Lewis, Ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203181539>
- KHairunnisa, D. (2019). *Budaya K-Pop Dan Kehidupan Sosial Remaja (Studi Kasus Pada Mahasiswa Jurusan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta)* [Skripsi]. SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA.
- Khan, A. (2022). *Streaming culture in Kpop: Do the targeted views really matter?*
- Kozinets, R. V. (2010). *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*. Sage Publications.
- Kozinets, R. V. (2020). *Netnography: The Essential Guide to Qualitative Social Media Research. Third Edition*. Sage Publications.
- Kurniawan, A. F., Wijayanto, & Manar, D. G. (2022). *Analisis Etnografi Virtual: Aktivisme Fans*.
- Kurniawan, I. (2023). *Tujuan Gerakan Boikot Israel*. Tempo.
- Kurniawati, F. (2016). *Pengaruh Kohesivitas Kelompok Dan Kepuasan Kerja Terhadap Organizational Citizenship Behavior (Ocb) (Studi Pada Karyawan Tetap PT. Madubaru Bantul Yogyakarta)* [Skripsi]. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kustiawan, W., Efendi, E., Candra, W., & Zein, P. R. (2023). Dampak Korean Wave (Hallyu) Bagi Budaya Indonesia Sebagai Dampak Dari Globalisasi Media. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Februari, 9(4), 561–569. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7684718>

- Lamerichs, N. (2018). *Productive Fandom*. Amsterdam University Press.
<https://doi.org/10.1515/9789048528318>
- Lumongga, D., & Leksmono, D. (2022). K-Pop Fans, Climate Activism, and Participatory Culture in the New Media Era. *Unitas*, 95(3).
<https://doi.org/10.31944/20229503>
- Meleong, L. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Rosda Karya.
- Meliana, & Al Jannah, D. (2023). Aktivisme Digital Fans K-Pop Dalam Menyuarakan Aksi Penolakan RUU Cipta Kerja (Omnibus Law) Tahun 2020. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 8407–8420.
- Moleong. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Revisi)*. Remaja Rosdakarya.
- Morissan M, A. (2017). *Metode Penelitian Survei*. Kencana.
- Murdiyanto, E. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta Press.
- Neuman, W. L. (2015). *Metodologi penelitian sosial: Pendekatan kualitatif dan kuantitatif*. PT Indes.
- Nida, E. A. (1975). *Customs and Cultures: Anthropology for Christian Missions*. Harper & Row.
- Nugroho, A. C., & Firdaus, F. (2023). Starbucks Rugi Rp186 Triliun Buntut Aksi Boikot Produk 237 Pendukung Israel Artikel ini telah tayang di *Bisnis.com* dengan judul “Starbucks Rugi Rp186 Triliun Buntut Aksi Boikot Produk Pendukung Israel. *Ekonomi Bisnis*.
<https://ekonomi.bisnis.com/read/20231211/620/1722645/starbucks-rugi-rp186-triliun->
- O’Reilly, T. (2005). *What Is Web 2.0*. O’Reilly Media.
<https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>
- Putri, A. A., Aditya, A. M., & Saudi, A. N. A. (2024). Pengaruh Celebrity Worship Terhadap Problematic Internet Use Pada NCTzen Makassar. *Jurnal Psikologi Karakter*, 4(1), 136–140. <https://doi.org/10.56326/jpk.v4i1.3534>

- Rachma Tiara Rizqi, B. (2023). Penyebaran Informasi melalui Thread Berita di Twitter oleh Mahasiswa S-1 Program Studi Ilmu Perpustakaan Universitas Diponegoro. *ANUVA*, 7(3), 515–528.
- Raco, J. R. (2010). *Metodo penelitian kualitatif*. Grasindo.
- Radityo, M. (2020). *Kelangkaan Masker Imbas Panic Buying di Tengah Masyarakat*. Merdeka.Com. <https://www.merdeka.com/peristiwa/kelangkaan-masker-imb-panic-buying-di-tengah-masyarakat.html>
- Ratih, P., & Dewi, K. (2023). Fan Activism: K-Pop Fans Movement in Thailand's 2020 Protests. In *The SARPASS* (Vol. 03, Issue 01).
- Romadhon, F. N. (2018). Hallyu: Tren Budaya Populer Drama Korea. *Jurnal Ilmu Politik Dan Pemerintahan*, 4(1).
- Satrinati, D. (2003). *Popular Culture terj.* Bentang.
- Shamad, A. M. P. A. (2023). Komodifikasi Budaya Populer di Generasi Z (Studi Kasus Anak Muda Sidoarjo) Popular Culture Commodification On Z Generation (Case Study Sidoarjo's Young Generation). *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 25(1), 220–223. <https://journals.usm.ac.id/index.php/jdsb>
- Shi, J., Hu, P., Lai, K. K., & Chen, G. (2018). Determinants of users' information dissemination behavior on social networking sites. *Internet Research*, 28(2), 393–418. <https://doi.org/10.1108/IntR-01-2017-0038>
- Sidik, A. M., & Rizky, Z. M. (2021). Media Dan Digitalisasi Gerakan Sosial Aktivisme K-Poppers Di Twitter Dalam Merespon Kampanye Trump Tahun 2020 Dan Black Lives Matter. *Jurnal Khazanah Volume*, 13(2).
- Simbar, F. K. (2016). Fenomena Konsumsi Budaya Korea Pada Anak Muda Di Kota Manado Fruylyndese K. Simbar Nim 120817007. *Jurnal Holistik*, 10(18).
- Stewart, B. (2017). Twitter as method: Using Twitter as a tool to conduct research. in L. Sloan & A. Quan-Haase (Eds.). *The SAGE Handbook of Social Media Research Methods*.

- Storey, J. (2007). *Pengantar Komprehensif Teori dan Metode Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop*. Jalasutra.
- Strinati, D. (2003). *Popular Culture* terj. Bentang.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Alfabet.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Sukendro, G. G., Pandrianti, N., Oktiviani, R., & Sari, W. P. (2022). *Komunikasi Anak Muda untuk Perubahan Sosial*. Gramedia Pustaka Utama. Gramedia Pustaka Utama.
- Sumardiono, N. (2022). Komodifikasi Fandom: Studi Pada Penggunaan Media Digital Fandom Boyband Bts Di Indonesia. *Komuniti: Jurnal Komunikasi Dan Teknologi Informasi*, 14(1).
- Syaifuddin. (2013). Microblogging Sebagai Pembentuk Personal Branding (Analisis Isi Microblogging Dalam Membentuk Personal Branding Akun Twitter Fahira Idris). *JMA*, 18(2).
- Tanudjaja, B. B. (2007). Pengaruh Media Komunikasi Massa Terhadap popular Culture dalam Kajian Budaya/ Cultural Studies. *Jurnal Nirmana*, 9, 96–106.
- Tartila, P. L. (2013a). Fanatisme Fans KPop dalam Blog Netizenbuzz. *Commonline*, 2(1), 190–205.
- Tumanggor, M., Jati, W., Ariyanti, E., Amalia, G., & Aringga, R. D. (2021). Manajemen Kreativitas Untuk Meningkatkan Produktivitas Masyarakat Kelurahan Pondok Benda. *Jurnal Lokabmas Kreatif : Loyalitas Kreatifitas Abdi Masyarakat Kreatif*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.32493/jlkkkk.v2i1.p1-7.9849>
- Tylor, E. B. (1871). *Primitive Culture: Researches into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Art, and Custom* (Vol. 1). John Murray.

- Ulya, H., & Riksaning Ayu, K. (2023). Gerakan Sosial Digital; Boikot-Divestasi-Sanksi (BDS) Terhadap Isu Israel-Palestina di Media Sosial. *Prosiding Seminar Nasional FISIP UNNES*.
- Vidyarani, T. N. (2008). Budaya Populer Dalam Kemasan Program Televisi. *Jurnal Ilmiah SCRIPTURA*, 2(1). <http://puslit.petra.ac.id/journals/communication/>
- Walton, G., Childs, S., & Bleinkinsopp. (2005). Using mobile technologies to give health students access to learning resources in the UK community setting. *Health Information and Libraries Journal*, 22(2), 51–65.
- Wardani, A. (2013). *Pengertian Korean Wave/ Hallyu*. <https://aliennwardani.blogspot.com/>
- William, R. (1983). *A vocabulary of culture and society*. Fontana.
- Zahra, S. (2019). *Penggemar Budaya K-Pop (Studi Mengenai Ideologi Penggemar Budaya K-Pop Pada Fandom iKONIC di Kota Surabaya)*. Universitas Airlangga.
- Zhu, H., Wu, H., Cao, J., Fu, G., & Li, H. (2018). Information dissemination model for social media with constant updates. *Physica A: Statistical Mechanics and Its Applications*, 502, 469–482. <https://doi.org/10.1016/j.physa.2018.02.142>