

Daftar Pustaka

- Adhi; Kusumastuti; Mustmail Khoiro, Ahmad. 2019. Metode Penelitian Kualitatif. Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP).
- Agustini, T. 2019. Hakikat Desain Komunikasi Visual.
- Ballantine, Paul W. & Martin, Brett A. S. 2005. Forming Parasocial Relationships in Online Communities.
- Card, Mackinlay Shneiderman. 1998. Information Visualization Using to Think. San Diego: A Harcourt Science and Technology Company.
- Chillas Art. 2023. *Parasocial The Video Game Steam Page*. https://store.steampowered.com/app/2314720/Chillas_Art_Parasocial/. diakses 5 Juli 2024.
- Choon Chan, Heng. 2021. Who Are the Stalkers in Hong Kong? Examining Stalking Perpetration Behaviors and Motives of Young Adults. *International Journal of Environmental Research and Public Health*.
- Denzin, Norman K.; Lincoln, Yvonna S. 2018. *Handbook of Qualitative Research Fifth Edition*.
- Firdausa, Z. A., & Shanti, L. P. 2020. Hubungan Antara Kesepian Dengan Interaksi Parasosial Pada Perempuan Dewasa Muda Anggota Fansclub Prillvers Semarang.
- Future of Video Games. 2021. Future Of Video Games: Trends, Technology, And Types. Maryville University, <https://online.maryville.edu/blog/future-of-video-games/>. Diakses 5 Mei 2024.
- Hartono, B; Pratiwi, S; Utami, T. 2017. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Hartono, Bambang. 2014. Hacker dalam Perspektif Hukum Indonesia. *Jurnal Ilmu Hukum*.
- Herdiansyah, H. 2015. *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu Psikologi*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Hidayanto, Syahrul. 2020. Eksistensi Video Game Streaming Dalam Industri Gaming Indonesia. *Jurnal Studi Komunikasi*.
- Howarth, Josh. 2024. How Many Gamers Are There? (New 2024 Statistics). <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers>. diakses 5 Juli 2024.
- Kabir L. 2021. Parasocial Relationships on Twitch: A Psychiatrist's Perspective. <https://www.healthygamer.gg/blog/parasocial-relationships-on-twitch-a-psychiatrists-perspective> Diakses 5 Juli 2024.

- Kalangi, Ray. 2019. Mengikuti Orang Lain Secara Mengganggu Menurut Pasal 493 KUHP Sebagai Suatu Pelanggaran Keamanan Umum Bagi Orang atau Barang dan Kesehatan. *Lex Et Societatis* Vol. VII.
- Kosinki, Matthew. 2024. *Cyber-Hacking*. <https://www.ibm.com/id-id/topics/cyber-hacking>. Diakses 30 Desember 2024.
- Martono, Kurniawan Teguh. 2015. Pengembangan Game dengan Menggunakan Game Engine Game Maker. *Jurnal Sistem Komputer*.
- Matthews, B & Ross, L. 2010. *Research Methods: A Practical Guide for the Social Sciences*. 1st Edition, Pearson, Harlow.
- Ming, J.; Jianqiu; Z., Bilal, M.; Akram, U.; Fan, M. (2021). How social presence influences impulse buying behavior in live streaming commerce? The role of SOR theory. *International Journal of Web Information Systems*
- Mudjiyanto, Bambang & Nur, Emilsyah. 2013. Semiotika Dalam Metode Penelitian Komunikasi Semiotics In Research Method of Communication.
- Mulyana, Deddy. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya
- Mutia Sadasri, Lidwina. 2021. Parasocial Relationship dengan Selebritas (Studi Kualitatif pada Praktik Penggunaan Fandom Applications). *Jurnal Studi Pemuda*.
- Neltje Saly, Jeane & Tabriz Sulthanah, Lubna. 2023. Perlindungan Data Pribadi dalam Tindakan Doxing Berdasarkan Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022. *Jurnal Kewarganegaraan* Vol. 7.
- Parkhill, Alice J.; Nixon, Margaret; McEwan, Troy E. 2022. *A Critical Analysis of Stalking Theory and Implication for Research and Practice*.
- Poerwandari, E.K. 2017. *Pendekatan Kualitatif untuk Penelitian Perilaku Manusia*. Depok: LPSP3 UI.
- Putri Ardian, Firizkyna. 2023. Hubungan Loneliness Dengan Interaksi Parasosial Penggemar K-Pop Di Kota Medan.
- Pratama, Wahyu. 2014. Misteri Kotak Pandora. *Jurnal Telematika* Vol. 7
- Priyantoro, Eko. 2016. Persepsi Dasar terhadap Video Game sebagai Aplikasi Pragmatis dan Media Reflektif. *Jurnal Itenas Rekarupa*.
- Rahardjo, Mudjia. 2010. Triangulasi dalam Penelitian Kualitatif. <https://uin-malang.ac.id/r/101001/triangulasi-dalam-penelitian-kualitatif.html#:~:text=Triangulasi%20pada%20hakikatnya%20merupakan%20pendekatan,didekati%20dari%20berbagai%20sudut%20pandang>. Diakses pada 7 Mei 2024.
- Rahmawati, Yoga Wibowo, Bangun, Hardika Legiani, Wika. 2019. Studi Deskriptif Orang Dengan Obsessive Compulsive Disorder dan Hubungan Interpersonal Dalam Keluarga.

- Rania Balqis, Darin & Monggilom, Zainuddin Muda Z. 2023. *Doxxing* Sebagai Ancaman Baru Jurnalis Online: Menelisik Kasus *Doxxing* Jurnalis Liputan6.com. Jurnal Komunikasi Vol. 14.
- Sagita, Afita; Kadewandana, Donie. 2017. Hubungan Parasosial di Media Sosial (Studi pada *Fandom Army* di Twitter).
- Saryono. 2010. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Situmorang, James R. 2015. Penggunaan Game Theory dalam Ilmu Sosial. Jurnal Administrasi Bisnis.
- Sibero, Ivan C. 2009. Langkah Mudah Membuat Game 3D. Mediakom, Yogyakarta.
- Silvia. 2022. Pengertian Streaming dan Jenis Streaming. <https://www.jetorbit.com/blog/pengertian-streaming-dan-jenis-streaming/> diakses 5 Juli 2024.
- Sobur, Alex. 2001. Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotika, dan Analisis Framing. Remaja karya. Bandung.
- Sugiarto, E. 2017. Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif: Skripsi dan Tesis. 2nd Edition. Yogyakarta: Diandra Kreatif.
- Turner, Graeme. 2014. Understanding Celebrity. London: Sage.
- Tridhonanto. 2011. Optimalkan Potensi Anak dengan Game. Jakarta: Elex. Media Komputindo.
- Volle, Adam. 2024. Hacker. <https://www.britannica.com/topic/hacker> diakses pada 14 November 2024.
- Widiastuti, R.; Mawarpury, M.; Sulistyani, A.; Khairani, M. 2020. The Relationship Between Celebrity Worship and Parasocial Interaction on Emerging Adult.