

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyaksa, M. (2020). *Persija dalam Angka: 11 Gelar Juara Liga Indonesia tanpa Sekalipun Degradasi*. Bola.Com.
<https://www.bola.com/indonesia/read/4277792/persija-dalam-angka-11-gelar-juara-liga-indonesia-tanpa-sekalipun-degradasi>
- Aggelton, J. (2018). Defining digital comics: a British Library perspective. *Journal of Graphic Novels and Comics, Vol 10, No*, 393–409.
<https://doi.org/10.1080/21504857.2018.1503189>
- Agustin, S. (2021). *Bahaya Mengonsumsi Daging Babi bagi Kesehatan*.
<https://www.alodokter.com/daging-babi-adalah-rumahnya-cacing-pita>
- Agustina, L. (2020). Viralitas konten di media sosial. *Majalah Semi Ilmiah Populer Komunikasi Massa, 1(2)*, 149–160.
- Akbar, A., Gusnita, W., Kunci, K., Pengolahan, M., & Rendang, K. (2020). Kualitas Rendang Daging Dengan Metode Pengolahan Yang Berbeda. *Jurnal Pendidikan Tata Boga Dan Teknologi, 1(2)*, 111–117. <https://doi.org/10.2403/80sr37.00>
- Al-Mahi, K. B. (2019). *Peran buruh bangunan terhadap kesejahteraan keluarga di kelurahan laikang kecamatan biringkanaya kota makassar*. Uin Alauddin Makassar.
- Anggara, S. B. (2021). *7 Alasan Kenapa Cewek Bandung Cantik-cantik*. Hipwee.
<https://www.hipwee.com/travel/ini-lho-7-alasan-kenapa-cewek-bandung-cantik-cantik-pantesan-betah-jalan-jalan-ke-sana/>
- Ara, S. (2015). *Pengaruh penggunaan jejaring sosial (twitter) terhadap sikap asosial pada pelajar SMA Negeri 10 Kota Tangerang*.
[http://eprints.untirta.ac.id/534/%0Ahttp://eprints.untirta.ac.id/534/1/PENGARUH PENGGUNAAN JEJARING SOSIAL %28TWITTER%29 TERHADAP SIKAP ASOSIAL PADA PELAJAR SMA NEGERI 10 K - Copy.pdf](http://eprints.untirta.ac.id/534/%0Ahttp://eprints.untirta.ac.id/534/1/PENGARUH%20PENGGUNAAN%20JEJARING%20SOSIAL%20%28TWITTER%29%20TERHADAP%20SIKAP%20ASOSIAL%20PADA%20PELAJAR%20SMA%20NEGERI%2010%20K%20-%20Copy.pdf)
- Asfar, I. T. (2019). *Analisis Naratif, Analisis Konten, Dan Analisis Semiotik (Penelitian Kualitatif)*.
- Ashar, A. (2021). *Buaya Darat di AIYA Kongres 2021*. AIYA (AUSTRALIA INDONESIA YOUTH ASSOCIATION). <https://aiya.org.au/2021/02/10/buaya-darat-di-aiya-kongres-2021/>
- Auliyah, D., & Legowo, M. (2021). Tren Bersepeda sebagai Kebiasaan Baru Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kota Surabaya. *Dinamika Sosial Budaya, 23(2)*, 315–323. <https://journals.usm.ac.id/index.php/jdsb/article/download/3429/2427>
- Bauchhage, C. (2011). Insights into Internet Memes. *Proceedings of the Fifth International AAAI Conference on Weblogs and Social Media*.
- Cohen, E. L. (2014). What makes good games go viral? the role of technology use, efficacy, emotion and enjoyment in players' decision to share a prosocial digital game. *Computers in Human Behavior, 33*, 321–329.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.07.013>

- Creswell, W. John & Creswell, J. D. (2018). Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Crystal, D. (2003). *English As A Global Language* (2nd Editio). Cambridge University Press.
- Damanika, U. F. (2021). *PENGARUH TAYANGAN SINETRON IKATAN CINTA TERHADAP MINAT MENONTON PADA KALANGAN IBU RUMAH TANGGA (Studi Kasus Ibu Rumah Tangga di Kelurahan Pangkalan Mansyur, Kecamatan Medan Johor)*. 1–90.
- Danang, G. W. (2019). Efektivitas Pemberian Jus Mentimun Terhadap Perubahan Tekanan Darah Pada Pasien Hipertensi Di Desa Kersikan Kecamatan Geneng Kabupaten Ngawi. *Stikes Bhakti Husada Mulia Madiun*, 5–123.
<http://repository.stikes-bhm.ac.id/644/>
- Danar, H. (2019). *5 Fakta Sung Jin-Woo Solo Leveling yang Keren Banget!*
<https://duniaku.idntimes.com/anime-manga/anime-lain/handrito-danar/fakta-sung-jin-woo-solo-leveling>
- Davison, P. (2012). The Language of Internet Memes. *The Social Media Reader*, 123. <https://doi.org/10.18574/9780814763025-011>
- Dawkins, R. (1976). *The Selfish Gene*.
- Destri, E. S. (2021). Analisis Faktor Kesulitan Belajar Matematika Secara Daring Kelas V Di Sdn 27 Kecamatan Gedong Tataan-Kabupaten Pesawaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Erawati, N., Mulyati, Y., & Sastromiharjo, A. (2020). Menggagas meme sebagai media pembelajaran dalam menulis argumentasi. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIII*, 1423–1432.
<http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa/article/view/1026/931>
- Erin, G. (2022). *Baru Tahu! Ternyata Kue Kastengel Berasal dari Belanda, Ini Sejarah Unikny*. Bobo. [https://bobo.grid.id/read/083245853/baru-tahu-ternyata-kue-kastengel-berasal-dari-belanda-ini-sejarah-uniknya?page=all#:~:text=Pada masa penjajahan Belanda%2C kue,yang mempunyai istri seorang pribumi.&text=Atau di meja-meja tamu,dari Belanda%2C teman-teman](https://bobo.grid.id/read/083245853/baru-tahu-ternyata-kue-kastengel-berasal-dari-belanda-ini-sejarah-uniknya?page=all#:~:text=Pada%20masa%20penjajahan%20Belanda%20kue,yang%20mempunyai%20istri%20seorang%20pribumi.&text=Atau%20di%20meja-meja%20tamu,dari%20Belanda%20teman-teman)
- Febrianti, D. (2015). *“INTERNET MEME” SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI VISUAL MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UIN SUNAN AMPEL SURABAYA DI APLIKASI PESAN INSTAN BBM*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA.
- Firdaus, B. M. (2019). *ANALISIS MEME “JAS HILANG” (Analisis Konten pada Meme Gambar dalam postingan akun Twitter @salzabillarm)*. Telkom University.
- Gulo, E. F. (2018). *Pengaruh Musik Terhadap Pilihan Produk Kaos Pada Perempuan*. Universitas Sanata Dharma.

- Hafiz, O. (n.d.). *Pengalaman Konyol BAB di Toilet Sekolah. Hanya Bisa Dilakukan Profesional!* 2022. <https://www.hipwee.com/hiburan/pengalaman-bab-di-sekolah/>
- Hanif, T. (2020). *No Title*. <https://kumparan.com/Thariq-Hanif/Seluk-Beluk-Meme-Di-Indonesia-1usoE32bfUn/Full>. <https://kumparan.com/thariq-hanif/seluk-beluk-meme-di-indonesia-1usoE32bfUn/full>
- He, Z. (2008). *On Memes and Memetics in Language*. 71–82.
- Ichsani, D. A. (2020). *Alasan porsi nasi Padang lebih banyak saat dibungkus, bagaimana dengan di Australia?* AIYA (AUSTRALIA INDONESIA YOUTH ASSOCIATION).
- Iftian Nurul Laily. (2022). *Mengenal MPLS bagi Peserta Didik, Tujuan, Kegiatan dan Larangannya*. Katadata. <https://katadata.co.id/intan/berita/61f12422ce5ed/mengenal-mpls-bagi-peserta-didik-tujuan-kegiatan-dan-larangannya>
- Iham, M. (2017). *REPRESENTASI BUDAYA POPULER MEME COMIC INDONESIA (ANALISIS SEMIOTIKA MEME DALAM FANPAGE MEME COMIC INDONESIA)*.
- Indonesia, C. (2019). “*Avengers: Endgame*” Resmi Jadi Film Terlaris Sepanjang Masa. CNN.
- Indonesia, C. (2021). *Hobi Meriung, Netizen RI Bisa Jadi Warga Super Power Internet*. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20210325144517-185-622057/hobi-meriung-netizen-ri-bisa-jadi-warga-super-power-internet>
- Indriani, D. (2019). *Ghibah menurut Imam An Nawawi dan Yusuf Al- Qardhawi*. 1(69), 5–24.
- Irawan, M. N. S., & Suprapti, V. (2018). Hubungan antara Kematangan Emosi dan Intensi Berselingkuh pada Individu Dewasa Awal yang Sudah Menikah. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Perkembangan*, 7, 8–17.
- Juditha, C. (2015). Meme di Media Sosial: Analisis Semiotik Meme Haji Lulang. *Jurnal Pekomas*.
- Khairunnisa, S. N. (2020). *Sejarah Soto Tangkar Khas Betawi, Lahir karena Daging Hanya untuk Penjahaj*. Kompas. <https://www.kompas.com/food/read/2020/08/05/161600775/sejarah-soto-tangkar-khas-betawi-lahir-karena-daging-hanya-untuk-penjajah>
- KlikDokter. (2022). *Konsumsi Vitamin C Setiap Hari, Apakah Berbahaya?* <https://www.klikdokter.com/info-sehat/read/3622954/konsumsi-vitamin-c-setiap-hari-apakah-berbahaya>
- Knowyourmeme.com. (2020). *Shin-Sang/Statue of God*. <https://knowyourmeme.com/memes/shin-sang-statue-of-god>
- Kostadinovska-Stojchevska, B., & Shalevska, E. (2018). Internet memes and their socio-linguistic features. *European Journal of Literature, Language and*

- Linguistics Studies*, 2(4), 158–169. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1460989>
- KumparanFood. (n.d.). *Asal-usul Es Teh Manis Jadi Minuman Sejuta Umat di Indonesia*. 2021. <https://kumparan.com/kumparanfood/asal-usul-es-teh-manis-jadi-minuman-sejuta-umat-di-indonesia-1v10pc7PdIA/1>
- KumparanStyle. (2017). *Ini Alasan Mengapa Masakan Ibu Terasa Lebih Lezat*. Kumparan. <https://kumparan.com/kumparanstyle/ini-alasan-mengapa-masakan-ibu-selalu-terasa-lezat/2>
- Kurniawan, N. (2021). *SKRIPSI PEMANFAATAN DIGITAL MARKETING DALAM MENINGKATKAN PENJUALAN UMKM DI KABUPATEN SIAK Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi (S1) Pada Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Islam Riau Pekanbaru OLEH*.
- Lehman, C., Rowland, N. J., & Knapp, J. A. (2016). No Title. *Memes in Digital Culture. The Information Society*, 162–163.
- Lesmana, M. R. P. (2021). *Persepsi Mahasiswa Terhadap Konflik dan Suspense dalam Serial Film Money Heist - La Casa de Papel*. Universitas Islam Indonesia.
- Mahadian, A. B., & Sugandi, M. S. (2017). *Generated Function of Meme In Online Conversation*. Atlantis Press.
- Manesah, D., & Damanik, A. B. (2021). Analisis Suara Pada Film Train To Busan Sutradara Yeon Sang-Ho. *PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia Dan Industri Kreatif*, 7(1), 01–12. <https://doi.org/10.22303/proporsi.7.1.2021.01-12>
- McQuail, D. (2010). *McQuail's Mass Communication Theory* (6th Editio). SAGE Publications Ltd.
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, 12(33), 145–151.
- Mu'idi, T. B. A. (2017). *Keharaman babi dalam al- qur'an (Telaah Penafsiran Ayat-Ayat Keharaman Babi dengan Pendekatan Sains)*. 1–82.
- MUHAMMAD FIRZA HARFIANSYAH. (2021). *MOTIF PENGGUNAAN BRAND LOKAL DI KALANGAN GENERASI MILENIAL (Studi Deskriptif Penggunaan Clothing Line Dan Produk Sepatu Lokal Di Kota Bandung)*. Universitas Telkom.
- Muhammad Malik Hamka Sukarman. (2021). *FANATISME OTAKU TERHADAP ANIME ONE PIECE (STUDI KASUS PADA KOMUNITAS NAKAMA ISTIMEWA YOGYAKARTA) SKRIPSI Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan guna Mendapatkan Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam*. 1–73.
- Mukramah. (2020). *PENGARUH HARGA DAN PROMOSI TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN MAKANAN CEPAT SAJI PADA KONSUMEN*

KENTUCKY FRIED CHICKEN (KFC) CABANG SIPIN KOTA JAMBI.
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI.

MURFIANTI, F. (2018). *MEME DI ERA DIGITAL DAN BUDAYA SIBER.*

Nafisah, S. (2021). *Arti Istilah Takjil, Ternyata Artinya Bukan Makanan untuk Menu Buka Puasa.* Bobo. <https://bobo.grid.id/read/082658277/arti-istilah-takjil-ternyata-artinya-bukan-makanan-untuk-menu-buka-puasa?page=all>

Napitupulu, P. (2018). *PENGARUH CITRA MEREK, HARGA DAN GAYA HIDUP TERHADAP LOYALITAS PELANGGAN PADA STARBUCK FOCAL POINT MEDAN.* Universitas Sumatera Utara.

Nareza, M. (2021). *Daftar Manfaat Ikan Lele bagi Kesehatan Anak.* Alodokter. <https://www.alodokter.com/daftar-manfaat-ikan-lele-bagi-kesehatan-anak>

Nasrullah, R., & Rustandi, D. (2016). Meme dan Islam: Simulakra Bahasa Agama di Media Sosial. *Ilmu Dakwah: Academic Journal for Homiletic Studies*, 10(1), 113–128.

Nugraha, A. A. (2018). *PENGARUH CITRA MEREK, KUALITAS PRODUK DAN DAYA TARIK IKLAN TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN MIE INSTAN (STUDI PADA KONSUMEN PRODUK MIE SEDAAP DI YOGYAKARTA).* Universitas Negeri Yogyakarta.

Nugraha, A., Nurhasanah, R., & Putri, B. primadani satria. (2015). *FENOMENA MEME DI MEDIA SOSIAL (STUDI ETNOGRAFI VIRTUAL POSTING MEME PADA PENGGUNA MEDIA SOSIAL INSTAGRAM).*

Nugrahaeni, H. S. (2016). Hubungan Antara Pet Attachment Dengan Kualitas Hidup Pada Pemilik Hewan Peliharaan. *Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945*, 1–101.

Nurdin, I., & Hartati, S. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial* (Lutfiah (ed.)). Media Sahabat Cendekia.

Nuril, I. (2021). *Ini Alasan Kenapa Yu Zhong Hero Fighter MLBB Terkuat di Bulan April.* Ggwp.Id. <https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/yu-zhong-fighter-terkuathttps://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/yu-zhong-fighter-terkuat>

Pangesti, L. (2019). *Apa Yang Dimaksud Dengan Komunikasi Visual.* Diction.

Patricia, F. D. (2018). Analisis Semiotika Komunikasi Visual Buku “Memahami Komik” Scott McCloud. *Jurnal Studi Komunikasi*, 2, 278–289.

Pradoko, A. . S. (2017). *Paradigma Metode Penelitian Kualitatif.*

Pratama, E. N. (2020). *The Analysis of Meme Virality Factors in Twitter of Scholar Protest on September 2019.* 510(September 2019), 18–23. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201219.003>

Primus, J. (2019). *Ini Alasan Sepatu Warna Dasar Hitam Paling Favorit.* Kompas.

- Pujiana, & Mashita. (2016). Sociolinguistics Analysis of Taboo Language. *Seminar Nasional Kajian Bahasa Dan Pengajarannya*, 505–512.
- Rahmawati, I. (2018). *Pemikiran Strukturalisme Levi-Strauss. Vol.18 No.* <https://doi.org/10.19109/tamaddun.v18i1.2317>
- Rinaldi. (2019). *Etika senioritas (studi kasus kekerasan simbolik pada latihan dasar kepemimpinan mahasiswa universitas muhammadiyah makassar) skripsi.*
- Risnawati. (2019). *EKSTRAKURIKULER SEBAGAI RUANG PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA DI SMP NEGERI 3 BANTAENG.* Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Rizkyrrachman, M. (2020). *Analisis Semiotika Representasi Kepemimpinan Jepang Dalam Film One Piece Series Arc Wano.* Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Rochman, A. N. (2021). Perilaku Netizen Dalam Beretika di Sosial Media. *Pendidikan Teknik Informatika, Perilaku Netizen Dalam Beretika Di Sosial Media Arif Teknik Informatika, Perilaku Netizen Dalam Beretika Di Sosial Media*, 45, 1–7. http://repository.untag-sby.ac.id/9036/%0Ahttp://repository.untag-sby.ac.id/9036/1/1461800033_Arif Nur Rochman_ETI_D_Tugas ETS Lampiran.pdf
- Rohmah, Z. (2005). English as a global language: Its historical past and its future. *Jurnal Bahasa & Seni*, 33(1), 106–107.
- Seftian, K. (2020). *Arti dan Ciri Fuckboy yang Perlu Diketahui Sebelum Terkena Rayuannya.* Magdalene. <https://magdalene.co/story/arti-ciri-fuckboy-rayuan#:~:text=Arti fuckboy adalah panggilan untuk,yang berujung membuat patah hati.>
- Seo, J.-W., & Hyunjun Park. (2020). A Study on the Strengths of Cultural Content Company in the Long-Tail Market: Case of Kakao-Page. *Journal of Convergence for Information Technology*, Vol. 10 No, 117–130. <https://doi.org/10.22156/CS4SMB.2020.10.11.117>
- Shifman, L. (2013). Memes in a Digital World: Reconciling with a Conceptual Troublemaker. *Journal of Computer Mediated Communication*.
- Shifman, L. (2014). *Memes in Digital Culture.* MIT Press.
- Sindo. (2018). *Eminem, Rapper Terhebat Sepanjang Sejarah.* <https://lifestyle.sindonews.com/berita/1279080/157/eminem-rapper-terhebat-sepanjang-sejarah?showpage=all>
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *DASAR METODOLOGI PENELITIAN* (Ayup (ed.); Yogyakarta). Literasi Media Publishing.
- Sudarmo, D. M. (2014). *Anatomi lelucon di Indonesia.* Kombat Publisher.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D (XIII).* ALFABETA Bandung.

- Suharfin, P. (2018). Analisis faktor yang mendorong belanja online pada mahasiswa di kota Medan. *Skripsi, Universitas Sumatera Utara*, 1–98.
repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/30230/4/Chapter II.pdf
- Syuri. (n.d.). *Ini Dia 10 Karakter Pokémon yang Paling Terkenal*. 2021.
- Vera, N. (2017). MEDIA SOSIAL DAN RUNTUHNYA ETIKA KOMUNIKASI (Studi Kasus pada Akun Facebook Quraish Shihab dan Anies-Sandy). *PROSDING KOMUNIKASI 1(2)*.
- Videlitha, K. F. (2019). *PENERIMAAN MAHASISWA TERHADAP PENGAMBARAN IDENTITAS MAHASISWA PADA MEME DI AKUN INSTAGRAM @ANAK.KULIAH*.
- Widyaningrum, E. L. (2017). *KONSEP KECANTIKAN WANITA DALAM LUKISAN I GUSTI NGURAH UDIANTARA*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wiggins, B. E. (2019). *The Discursive Power Of Memes In Digital Culture* (1st editio). Routledge.
- Winaryati, E. (2019). *Action Research Dalam Pendidikan*. UNIMUS PRESS.
- Yapari, R. (2020). *EFEKTIVITAS TAYANGAN “ TONIGHT SHOW ” NET TV TERHADAP PEMENUHAN HIBURAN MAHASISWA UNIVERSITAS HASANUDDIN*. Universitas Hasannudin.
- Yuliani, K. E. (2011). *Tokoh Arjuna Sebagai Titik Temu Antara*.
<http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/6366>