

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Anggito, Albi & Setiawan, Johan. (2009). Analisis Data Kualitatif : Sebuah Tinjauan Teori & Praktik. Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Budiati, Indah, dkk. (2018). Profil Generasi Milenial. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak.
- Hardani, dkk. (2020). Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif. CV. Pustaka Ilmu Grup. Hal: 132-156.
- Hapsari, Anindya. (2019). Buku Ajar Kesehatan Reproduksi Modul Kesehatan Reproduksi Remaja. (Malang: Wineka Media). Hal: 1-11.
- Latipun. (2020). Konseling Kelompok dan Perilaku Antisosial. Psychology Forum.
- Ritzer, George. (2010) *Sociological Theory*, (New York: Connect Learn Succeed) Hal: 353-354.
- Triastuti, Endah, dkk. (2017). Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial bagi Anak dan Remaja. PUSKAKOM : FISIP Universitas Indonesia.
- Walidin, Warul, dkk. (2015). Metode Penelitian Kualitatif dan *Grounded Theory*. FTK Ar-Raniry Press

Tesis atau Disertasi

- Ika Amandasari, Carolina. (2017). *Junior High School Students' Perceptions of Role Playing in Learning Speaking. English Language Education Program Thesis*, Universitas Kristen Satya Wacana
- Muntokiyah, Eri. (2015). Hubungan Tingkat Aktivitas Penggunaan Situs Jejaring Sosial dan Bermain *Game Online* dengan Inferioritas (Studi Penelitian

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta). Tesis UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Prodi Pendidikan Islam.

Randy Suryono, Ryan. (2016). *Perilaku Pemain Game Online Terhadap Pembelian Virtual Item*. Tesis Institut Teknologi Sepuluh November, Prodi Sistem Informasi.

Jurnal Internasional

De Wolf, Ralf. (2019). *Contextualizing How Teens Manage Personal and Interpersonal Privacy On Social Media*. *The Author (s)*, 1 – 8

Hilal Yanan, Emriye. (2016). *Eximination of the Correlation Between Internet Addiction and Social Phobia in Adolescents*. *The Author (s)*, 1 – 15

Moriaty Daley, Alison. (2013). *Adolescent-Friendly Remedies for the Challenges of Focus Group Research*. . *The Author (s)*, 35 (8) 1043 – 1059

Siang Ang, Chin. (2019). *Attitude Toward Online Relationship Formation and Psychological Need Satisfaction : The Moderating Role of Loneliness*. *The Author (s)*, 0(0) 1 – 17

Tychsen, Anders & Hitchens, Michael. (2006). *Live Action Role-Playing Games (Control, Communication, Storytelling, and MMOPRG Similarities)*. *Sage Publications*, 1(3), 252 – 275

Jurnal Nasional

Ahmadi, Dadi (2008). *Interaksi Simbolik : Suatu Pengantar*, Vol. 9, No. 2, *Jurnal Mediator*, hal.2 301-310

Aini Nasution, Jamilah, dkk. (2017). *Motif Siswa memiliki Smartphone dan Penggunaannya*. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, Vol. 3, No.2, hal. 15 – 29

- Engkus, dkk. (2017). Perilaku Narsis Pada Media Sosial di Kalangan Remaja dan Upaya Penanggulangannya. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, Vol. 20, No. 2, Desember, hal. 121 – 134
- Diah Lestari, Made. (2017). Makna dan Kontribusinya Bagi Kebahagiaan dan Kesehatan Lansia. *Jurnal Psikologi Ulayat*, Vol. 4, No.1, hal. 78
- Fachrul Nurhadi, Zikri. (2017). Model Komunikasi Sosial Remaja Melalui Media Twitter. *Jurnal ASPIKOM*, Vol. 3, No.3 , Juli, 1hal. 539 – 549
- Falenchia, Merlyn dan Sumardijjati. (2023). Literasi *Digital* Remaja Dalam Permainan *Roleplay* di Media Sosial Twitter. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol. 6, No. 6, hal. 4065.
- Fatmawati, Sara dan Salmiah Fithrahali, Dini. (2017). Motif Interaksi Sosial *Role-player* Pada Mahasiswa Universitas Telkom di Sosial *Networking* Twitter. *E-Proceeding of Manajement*, Vol. 4, No. 3, hal. 2.
- Fitri, Emria, dkk. (2018). Profil Kepercayaan Diri Remaja serta Faktor – Faktor yang Mempengaruhi. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, Vol. 4, No.1, hal. 1 – 5
- Fira Elvandari, Adiva, dkk. (2023). Peran Keluarga Dalam Mencegah Kecanduan *Game Online*. *Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan*, Vol. 10, No. 20, hal. 150.
- Hasanah, Hasyim. (2016). Teknik-Teknik Observasi. *Jurnal at-Taqqaddum*, Vol. 8, No. 1.
- Hayati Nur, Siti dan Putro Zarkasih, Khaamim. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 4, No. 1, hal. 53.
- Hildawati. (2022). *Roleplayer* World : Identitas *Roleplayer*, Relasi, Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Sosial*, Vol. 5, No.2, hal. 135

- K. Soedarsono, Dewi & Retno Wulan, Roro. (2017). Model Komunikasi Teman Sebaya dalam Pembentukan Identitas Diri Remaja Global melalui Media Internet. *Jurnal ASPIKOM*, Vol. 3, No.3 , Juli, hal. 447 – 456
- Karina Kinasih, Sekar dan Pandu Mustikasari, Ratih. (2024). *Rebranding X dan Brand Loyalty* Pengguna. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol. 7, No. 9, hal. 9696.
- Kusumasari, Hendrayani & Safitri Hidayati, Diana. (2014). Rasa Malu dan Presentasi Diri Remaja di Media Sosial. *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan*, Vol.4, No.2, hal. 91 – 105
- Loisa, Riris & Setyano, Yugih. (2014). Penyingkapan Diri Melalui Internet di Kalangan Remaja (Studi Komunikasi Antar Pribadi). *Jurnal Komunikasi Universitas Tarumanegara*, Vol. 6, No. 3, hal: 32.
- Marsya, Riska dan Amandaria, Riri. (2023). Perilaku *Roleplayer* dalam Dunia Virtual: Studi Kasus Remaja di Kota Makassar. *Alliri: Jurnal Antropologi*. Vol. 5, No. 2, hal. 10-11.
- Muarifah, Layinatul. (2017). Penggunaan Media *Game Digital* Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan*, Vol. 15, No. 2, hal: 52-53.
- Nazhifah. (2017). Pengaruh *Verbal Abuse*, Kualitas Komunikasi Orang Tua dan Konformitas Teman Sebaya Terhadap Perilaku Agresif Remaja. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol.15, No.3, hal. 264.
- Nindito, Stefanus. (2005). Fenomenologi Alfred Schutz : Studi tentang Konstruksi Makna dan Realitas dalam Ilmu sosial. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, Vol. 2, No. 1, Juni, hal. 79 – 94
- Nurul Ghasani, Destevania dan Rinawati, Rini. (2017). Konsep Diri *Korean Role Play*. *Jurnal Prosiding Manajemen Komunikasi*, Vol. 3, No. 2, hal. 392.

- Patra Allraysa, Revian, dkk. (2022). Konstruksi Makna Selebgram Perempuan yang Mengalami *Body Shaming*. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Vol. 8, No. 17, hal. 398.
- Permatasari, Ayu, dkk. (2017). Tingkat Kecanduan Internet Pada Remaja Awal. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, Vol. 3, No.2, hal. 110 – 117
- Pratiwi Achsa, Hatmi dan Arif Affandi, M.(2015). Representasi Diri dan Identitas Virtual Pelaku Roleplay dalam Dunia Maya. *Jurnal Paradigma*, Vol. 3, No.3, hal. 2
- Pujasari Supratman, Lucy. (2018). Penggunaan Media Sosial oleh *Digital Native*. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, Vol. 15, No. 1, Juni, hal. 47 – 60
- Putri Andika Lainsyamputty, Nokia. (2021). Konstruksi Identitas dan Relasi Interpersonal oleh *Roleplayer* Artis K-Pop di Twitter. *Jurnal Psikologi Undip*, Vol. 10, No. 2, hal. 207.
- Rusliwa Somantri, Gumilar. (2005). Memahami Metode Kualitatif. *Makara, Sosial Humaniora*, Vol. 9, No. 2.
- Sari Dwi, Kartika dan Ganes Widayanti. (2011). Gambaran Makna Keluarga di Tinjau dari Dalam Keluarga, Usia Tingkat, Pendidikan dan Jenis Pekerjaan. *Jurnal psikologi Undip*, Vol. 10, No. 2, hal. 163-164
- Vernika, Vyni dan Nurhastuti. (2018). Pemain *Roleplayer* di Media Sosial Twitter. *Prosiding Manajemen Komunikasi*, Vol. 4, No.1, hal. 22

Skripsi

- Putri Nuraini, Eka. 2021. “Peran *Roleplayer* dalam Membentuk Identitas Virtual di Jejaring Social Line”. UMS, Surakarta

Artikel Website

BKKBN. Ketahanan Keluarga Berbasis Kelompok Kegiatan. (2022).
Diakses pada 20 November 2024:
<https://kampungkb.bkkbn.go.id/kampung/4792/intervensi/464856/ketahanan-keluarga-berbasis-kelompok-kegiatan-poktan>

Mutia Annur, Cindy. Ini Media Sosial Paling Banyak Digunakan di Indonesia Awal 2024. (2024). Diakses pada 26 Juli 2025:
<https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/66ea436ab12f2/ini-media-sosial-paling-banyak-digunakan-di-indonesia-awal-2024>

Temyanno, Gio. Teknologi, *Roleplayer* dan Dampaknya Bagi Kehidupan dan Psikis Remaja. (2017). Diakses pada 5 Januari 2025:
<https://www.kompasiana.com/amp/giotemyanno/54f91614a33311a8048b45ea/teknologi-roleplayer-dan-dampaknya-bagi-kehidupan-dan-psikis-remaja>

Tri Rahayu, Digna. Artikulasi Identitas Virtual *Roleplayer* dengan Karakter *K-Pop Idol* Via Twitter. (2019). Repository Universitas Airlangga:
<https://repository.unair.ac.id/8106>

Intelligentia - Dignitas