

DAFTAR PUSTAKA

- Absari, Anindita. *Identitas Sosial Penggemar K-Pop: Perbandingan antara Penggemar K-Pop yang Tergabung dalam Komunitas KFM dan Penggemar K-Pop yang Tidak Tergabung dalam Komunitas KFM*. Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2013.
- Achsa, Hatmi Prawita, and M Arif Affandi. "Representasi Diri Dan Identitas Virtual Pelaku Roleplay Dalam Dunia Maya ('Permainan Peran' Hallyu Star Idol K-Pop Dengan Media Twitter)." *Pradigma Sosiologi Universitas Negeri Surabaya* 3, no. 3 (2015): 1–12. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paradigma/article/view/12966>.
- Afianti, Dita, Banu Setyo Adi, and Inggit Dyaning Wijayanti. "Student Motivation in Online Learning for Advanced Civics Courses." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 14, no. 4 (2022): 4821–4828.
- Anindyajati, Paramitha Dhatu. "Status Identitas Remaja Akhir: Hubungannya Dengan Gaya Pengasuhan Orangtua Dan Tingkat Kenakalan Remaja." *Character* 01, no. 02 (2013): 1–6.
- Arnaj, E. "Tinjauan Al – Masalah Terhadap Implementasi Hak Pendidikan Dan Pengajaran Anak Binaan Di Lembaga Pembinaan Khusus Anak Kelas II Kendari." IAIN KENDARI, 2021.
- Bessière, K., A. F. Seay, and S. Kiesler. "The Ideal Elf: Identity Exploration in World of Warcraft." *Journal of Computer-Mediated Communication* 12, no. 4 (2007): 1141–1165. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00360.x>.
- Chaplin, J.P, and Kartini Kartono. *Kamus Lengkap Psikologi J.P. Chaplin*. Jakarta: Jakarta Raja Grafindo Persada, 2004.
- Cintiawati, Nita, and Tri Na'imah. "Identitas Diri Pada Remaja Dari Keluarga Berbeda Agama (Studi Fenomenologi Pada Remaja Dari Keluarga Dengan Latar Belakang Agama Yang Berbeda)." *Sainteks* XII, no. 2 (2015): 86–93.

- Cooley, Charles H. *Human Nature and the Social Order*. New York: Scribner's, 1902.
- Cresswell, John W. *Research Design : Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, Dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2017.
- Creswell, John W. *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research. 4th ed.* Boston: Pearson, 2013.
- Creswell, John W. *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Traditions*. USA: University of Nebraska-Lincoln, 2015.
- Creswell, John W., and Cheryl N. Poth. *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. Los Angeles: SAGE Publications, 2017.
https://books.google.co.id/books/about/Qualitative_Inquiry_and_Research_Design.html?id=Pz5RvgAACAAJ&redir_esc=y.
- Denzin, Norman K., dan Yvonna S. Lincoln, eds. *The SAGE Handbook of Qualitative Research*. Edisi ke-5. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2018.
- Devi, Eka Astri. "Studi Kasus Status Identitas Diri Remaja Pemain Roleplayer Twitter untuk Pengembangan Layanan Bimbingan Pribadi-Sosial." Skripsi Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, 2022.
- Elovani, Aditia, Br Keliat, Astifiona Anastasya, Audrey Sabrina, Agata Nadya, Kajan Harianja, Ketrin Pepayosa Pelawi, et al. "Analisis Dampak Negatif Roleplay Bagi Pengguna Di Telegram Terhadap Pancasila." *WISSEN : Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora* 2, no. 2 (2024): 22–27.
<https://doi.org/10.62383/wissen.v2i2.85>.
- Erikson, Erik H, and Agus Cremers. *Identitas Dan Siklus Hidup Manusia*. Jakarta: Jakarta Gramedia, 1989.
- Erikson, Erik H. *Identity, Youth, and Crisis*. New York: International University Press, 1968.

- Erikson, Erik. *Childhood and Society*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Fuhrman, B. S, Adolescence, adolescents. (Illinois : Scott, Foresman & Company 2 nd edition 1990).
- Giorgi, Amedeo. "An Application of Phenomenological Method in Psychology." *Duquesne Studies in Phenomenological Psychology* 2 (1975).
- Ghaissani, Nisya. *Konstruksi Identitas Gender Pada Komunitas Virtual Roleplay: Analisis Etnografi Virtual Fenomena Gender Swap Pada Jejaring Sosial Twitter*. Skripsi Sarjana, Universitas Brawijaya, 2017.
- Gunadi, Arya Jaya. "Konsep Diri Para Pengguna Handphone Kalangan Pelajar SMA Eria Kota Medan." *Jurnal Network Media* 1, no. 2 (2018): 2569–6446. <http://www.disdik.pemkomedan.go.id>.
- Hardani, D. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. PUSTAKA ILMU GROUP, 2020.
- Hildawati. "Roleplayer World: Identitas Roleplayer, Relasi, dan Komunikasi." *Emik* 5, no. 2 (2022): 119–147.
- Hogg, Michael A., and Graham M. Vaughan. *Social Psychology*. 4th ed. British Library Cataloguing in Publication Data, 2005.
- Judijanto, Loso, et al. *Research Design: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- La Kahija, Y. F. *Penelitian Fenomenologis: Jalan Memahami Pengalaman Hidup*. Yogyakarta: PT Kanisius, 2017.
- La Kahija, Y. F. *Penelitian Fenomenologis : Jalan Memahami Pengalaman*. PT. Kanisius (Anggota IKAPI)., 2023.
- Karomah, Maretadika Nurul. "HUBUNGAN ANTARA CELEBRITY WORSHIP DENGAN PEMBELIAN KOMPULSIF PADA ANGGOTA KOMUNITAS WANNABLE DI SURABAYA." Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2018.

- Khotimah, Khusnul, A., dan Isnaini, F. 2022. "Makna Roleplayer dalam Pembentukan Identitas Sosial pada Remaja". *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*.
- Lainsyamputty, Nokia Putri Andika. "Konstruksi Identitas dan Relasi Interpersonal oleh Roleplayer Artis K-Pop di Twitter." *KOMUNIKATIF: Jurnal Ilmiah Komunikasi* 10, no. 2 (2021): 197–213. <https://doi.org/10.33508/jikom.v10i2.3506>.
- McKenna, Katelyn Y. A., and John A. Bargh. "Coming Out in the Age of the Internet: Identity 'Demarginalization' through Virtual Group Participation." *Journal of Social Issues* 54, no. 4 (1998): 681–698. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4560.1998.tb01299.x>.
- Mekarisce, Arnild Augina. "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif Di Bidang Kesehatan Masyarakat." *JURNAL ILMIAH KESEHATAN MASYARAKAT: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat* 12, no. 3 (2020): 145–151.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. 38th ed. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018.
- Muthiah, Ismah. "Kepuasan Hidup Dalam Bermain Pada Remaja Pengguna Akun Roleplayer Di Jejaring Media Sosial Twitter Di Kota Lubuklinggau." UIN Raden Fatah Palembang, 2023.
- Muus, Rolf E. *Theories of Adolescence*. 6th ed. New York: McGraw-Hill, 1996.
- Nugraeni, Amelia. "Peran Media Sosial Dalam Pembentukan Identitas Sosial Anak Muda." *Jurnal Inovasi dan Tren* 2, no. 1 (2024): 142–147.
- Nugroho, Pujo Waskito, et al. *Identitas Roleplayer dalam Game VRChat*. PhD diss., Universitas Airlangga, 2018.
- Nuha, Muhammad Ulun. "Gambaran Self Identity Pada Komunitas Vespa Di Kediri." IAIN Kediri, 2021.

- Nuraini, Eka Putri. "PERAN ROLEPLAYER DALAM MEMBENTUK IDENTITAS VIRTUAL DI JEJARING SOSIAL LINE." Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2021.
- Nurfaidah, Musdawati, R. Dewi, and A. Kurniawan. "Korean Roleplay di Media Sosial Twitter: Studi Fenomenologi Korean Role-play Garut di Media Sosial Twitter." *Jurnal Public Relations Universitas Garut*, 2020.
- Primasari, Winda, and Imtiyaz Wahyu Mutifa. "Dramaturgical Analysis of Role-Players on Telegram." *MAKNA: Jurnal Kajian Komunikasi, Bahasa dan Budaya* 15, no. 2 (2024).
- Prof.Dr. Lexy J. Moleong, M.A. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 2018.
- Purba, Elidawaty, Bonaraja Purba, Fastabiqul Khairad, Darwin Damanik, Valentine Siagia, Ari Muliarta Ginting, Hery PandapotanSilitonga, Nurma Fitrianna, Arfandi SN, and Revi Ernanda. *Metode Penelitian Ekonomi*. Yayasan Kita Menulis, 2021.
- Putri, N. R. H. "Self Identity Pada Roleplayer Pengguna Twitter." Universitas Negeri Yogyakarta, 2022.
- Putri, Yullita Irine. "Analisis Akun Roleplayer @ryeong9x Dalam Pembentukan Personal Branding Di Media Sosial Twitter." Universitas Semarang, 2019.
- Qurratu'aini, Nabila. "Identitas Diri Remaja Akhir Pelaku Roleplayer Pada Media Sosial Twitter." Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023.
- Rahayu, P., and N. Lestari. "Pergeseran Fungsi WhatsApp Dalam Komunikasi Sosial." *Jurnal Teknologi dan Komunikasi* 12, no. 1 (2020).
- Santrock, J. W. *Perkembangan Remaja*. Jakarta : Erlangga, Edisi Keenam 2003.
- Satwika, Rahma Mia. Roleplayer: Studi Netnografi Pembentukan Identitas Roleplay K-Pop pada Kegiatan Rental Pacar di X (Twitter). PhD diss., Universitas Gadjah Mada, 2024.
- Savitri, D. *Motivasi Remaja Menjadi Roleplayer di Media Sosial Twitter*. 2021.

- Sihotang, Agustina. *Efektivitas Teknik Role Playing dalam Meningkatkan Sikap Kepemimpinan bagi Siswa Pengurus OSIS Kelas VIII SMP Negeri 3 Godean*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan, 2023.
- Soehartono, I. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. 3rd ed. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Suliyanto. *Metode Penelitian Bisnis*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2018.
- Widyastuti, and Salma Ngiji. “Gambaran Psikologis Pelaku Roleplay Di Telegram.” *Jurnal Psikologi Talenta Mahasiswa* 3, no. 1 (2023): 1–7.
- Wulandari, Rifka, et al. "Pengembangan Karakter Siswa melalui Model Role-Play dalam Pembelajaran IPS". *Teaching, Learning, and Development* 1, no. 1 (2023): 54–60.
- Yuniarti, Alfira, and Vivi Rachmawati. “Hubungan Interaksi Sosial Dengan Kesejahteraan Psikologis Pada Mahasiswa.” *Jurnal Psikologi Islam* 14, no. 2 (2022).<https://ejournal.uinsuka.ac.id/fdk/psikologi/article/view/3594%0A%0>
- Zaini, Ahmad, Institut Agama, Islam Negeri, Palangka Raya, Kalimantan Tengah, Jl G Obos, Komplek Islamic, et al. “Optimalisasi Penggunaan Media Sosial Dalam Meningkatkan Efektivitas Dan Aksesibilitas Penyebaran Informasi Di KUA Kecamatan Jekan Raya Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya , Kalimantan Tengah , Indonesia NYIUR-Dimas : Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada.” *NYIUR-Dimas: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 2 (2024): 86–95. <http://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/nyiur/index>.