

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiah, R., Sofia, L., & Rasyid, M. (2023). Intimacy in Teenage Roleplay Players Problematic Internet Use Judging from Loneliness Factors. *Psikoborneo, 11*(3).
- Amin, N., S, G., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel Dalam Penelitian. *Jurnal Pilar, 14*(1).
- Aulia, I., & Sugandi, M. (2020). Pengelolaan Kesan Roleplayer K-Pop Melalui Media Sosial Twitter (Studi Dramaturgi pada Akun Twitter Fandom di Kota Bandung). *Epigram, 17*(1).
- Calsum, Y. (2019). Identitas Diri Remaja Pengguna Media Sosial. *Doctoral dissertation*.
- Creswell. (2018). *Research Design*. Sage Publication.
- Cunningham, C. (2013). *Social Networking and Impression Management: Self-Presentation in the Digital Age*. United Kingdom: Lexington Books.
- Davis, J. (2016). *New Directions in Identity Theory and Research*. Oxford University Press.
- Eriyanto. (2021). *Metode Netnografi: Pendekatan Kualitatif dalam Memahami Budaya Pengguna Media Sosial*. PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Goffman, E. (1956). *Thre Presentation of Self in Everyday Life*. Edinburgh: University of Edinburgh Social Sciences Research Centre.
- Hampton, K. (2017). Studying The Digital: Directions And Challenges For Digital Methods. *Annual Review of Sociology, 43*.
- Hansa. (2023, November 4). Motivasi Bermain Roleplay. (Imtiyaz, Interviewer)
- Hapsari, D. (2019). Korean Roleplayer dan Dampaknya Terhadap Kepribadian di Dunia Nyata (Studi Kasus Pada Remaja). *1*.
- Hendi. (2022). Triangulasi.
- Kozinets, R. (1998). *OnNetnography: Initial Reflections On Consumer Research Investigations of Cyberculture*. Association for Consumer Research.
- Lainsyamputty, N. (2021). Konstruksi Identitas dan Relasi Interpersonal oleh 'Roleplayer' Artis K-Pop di Twitter. *Komunikatif, 10*(2).
- Mulawarman, A., Kamayanti, A., Kristina, A., Sumail, L., Lutfillah, N., & Hamidah. (2021). *Netnography: Understanding To Constructiong Social Reality*. Penerbit Peneleh.
- Mulyana, D. (2013). *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mustakim, S. (2023). *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. CV Eureka Media Aksara.

- Nova, S. (2018). Efektivitas Komunikasi Aplikasi Telegram Sebagai Media Informasi Pegawai PT. Pos Indonesia (Persero) Kota Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 5(1).
- Novallendry, D. (2023). *Menggunakan Teknologi Informasi Jilid 1*. CV. Sarnu Untung.
- Nuraini, E. (2021). Peran Roleplayer dalam Membentuk Identitas Virtual di Jejaring Sosial Line.
- Nurdin, A. (2020). *Teori Komunikasi Interpersonal*. Prenamedia Group.
- Oliver, S., & Duncan, S. (2019). *Editorial: Looking Through The Johari Window*. UCL IOE Press.
- Pamungkas, C. (2021). Pola Komunikasi Personal Trainer Dengan Atlet Persatuan Angkat Besi, Angkat Berat, dan Binaraga Seluruh Indonesia (Pabbsi) Kabupaten Subang.
- Priowidodo, G. (2019). *Monograf Netnografi Komunikasi: Aplikasi Pada Tiga Riset Lapangan*. Penerbit Rajawali Press.
- Putra, G. J., & Usman. (2019). *Konsep Diri Pada Pasien Luka Kaki Diabetik*. Sidoarjo: CV. Kanaka Oksana.
- Putri, N. (2022). Self Identity Pada Roleplayer Pengguna Twitter. (*Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Yogyakarta*).
- Rahmawati, D., & Sari, W. (2023). Studi Komunikasi Nonverbal dan Makna Stiker pada Aplikasi Whatsapp bagi Generasi Z. *Koneksi*, 7(2).
- Rychwalska, A. (2023). "I Am No Number": Humanizing Digital Identities. *56th Hawaii International Conference on System Sciences*. University of Hawai'i.
- Sancar, R., Atal, D., Kuscu, E., & Yildirim, F. (2023). A Study Of An Online Cyber Identity Course Designed On The Basic Of The Community Of Inquiry Model. *Jetol*, 6(1).
- Santy, N. (2021). Citra Perusahaan Garuda Indonesia: Persepsi Para Loyalis Garuda Indonesia.
- Sari, W. P., & Irena, L. (2019). *Komunikasi Kontemporer dan Masyarakat*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sari, W., & Irena, L. (2020). *Komunikasi Kontemporer dan Masyarakat*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Alfabeta.
- Sukendro, G. G., Pandrianto, N., Oktavianti, R., & Sari, W. P. (2022). *Komunikasi Anak Muda dan Perubahan Sosial*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Suryani, I., & Hutabarat, R. (2020). Konsep Diri Siswa di MAN 3 Medan. *Al-Mursyid*.

- Syawbriyanti, F. (2021). Ideologi Bahasa dan Diskursus Identitas dalam Permainan Roleplay Bilingual di Twitter. *Antropologi Indonesia*, 42(1).
- Tanwar, C., & Rai, S. (2022). Social Media as Platforms of Dramaturgy: Text and Display Pictures as Tools of Impression Management. *IIS University Journal of Arts*, 11(1).
- Winston, M. (2014). *Managing Multiculturalism And Diversity In The Library*. The Hawort Press.
- Yasir. (2020). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Deepublish.