

DAFTAR PUSTAKA

- Achsa, H. P., & Affandi, M. A. (2015). *Representasi Diri dan Identitas Virtual Pelaku Roleplay Dalam Dunia Maya*. 03(03), 1–12. Diakses dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paradigma/article/view/12966>
- Amsari, D., & Mudjiran. (2018). Implikasi Teori Belajar E.Thorndike (Behavioristik) Dalam Pembelajaran Matematika. I. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 52–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i2.168>
- Ariati, J. (2010). Subjective Well-Being (Kesejahteraan Subjektif) dan Kepuasan Kerja Pada Staf Pengajar (Dosen) Di Lingkungan Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro. *Jurnal Psikologi Undip*, 8(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.14710/jpu.8.2.117-123>
- Arkandito, G. F., Maryani, E., Rahmawan, D., & Wirakusumah, K. (2016). Komunikasi Verbal Pada Anggota Keluarga yang Memiliki Anak Indigo Verbal. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 1(1), 42–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.24198/jmk.v1i1.9955>
- Darusmin, D. F., & Himam, F. (2015). Subjective Well-Being Pada Hakim yang Bertugas di Daerah Terpencil. *E-Jurnal Gama Jop*, 1(3), 192–203. Diakses dari <https://jurnal.ugm.ac.id/gamajop/article/view/8816>
- Dewi, L., & Nasywa, N. (2019). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Subjective Well-Being. *Jurnal Psikologi Terapan Dan Pendidikan*, 1(1), 54. <https://doi.org/10.26555/jptp.v1i1.15129>
- Diansari, D. (2016). Subjective Well-Being Mantan Pemulung yang Mendapatkan Beasiswa Magister. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(2), 175–186. Diakses dari <https://ejournal.gunadarma.ac.id/index.php/psiko/article/view/1556>
- Fatmawati, S., & Ali, D. S. F. (2017). Motif Interaksi Sosial Role-player Pada Mahasiswa Universitas Telkom di Social Networking Twitter. *E-Proceeding of Management*, 4(3), 3345–3352. Diakses dari <https://core.ac.uk/download/pdf/299917758.pdf>
- Febe, E., Suwandi, Y., & Setianingrum, M. E. (2020). Subjective Well Being Ditinjau Dari Harga Diri Pada Remaja yang Memiliki Orang Tua Tunggal Ibu Di Kota Magelang Subjective Well Being Observed From Self Esteem in Adolescents Who Have Single Mothers in Magelang. *Jurnal Psikologi*, 3(2), 58–65. <http://ejournal.untag-smd.ac.id/index.php/MV/article/view/5013>
- Filsafati, A., & Ratnaningsih, I. (2016). Hubungan Antara Subjective Well-Being dengan Organizational Citizenship Behavior Pada Karyawan Pt. Jateng Sinar Agung Sentosa Jawa Tengah & Diy. *Empati*, 5(4), 757–764. Diakses dari <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/empati/article/view/15417>
- Fitriana, N. (2018). *Perilaku Makan Dan Kesejahteraan Subjektif Mahasiswa Eating*

- Behavior And Subjective Welfare Of Students*. 20(2), 104–111.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26486/psikologi.v20i2.663>
- Forum Film Dokumenter. (2019). *Kebahagiaan yang Selalu Dicari*. Diakses 9 September 2020, dari <https://ffd.or.id/highlight-program/kebahagiaan-yang-selalu-dicari/>
- Ghassani, D. N., & Rinawati, R. (2017). Konsep Diri Korean Role Play (Studi Fenomenologi pada Korean Role Player dalam Dunia Virtual Role Play World di Media Sosial Twitter). *Manajemen Komunikasi*, 3(2), 392–402. Diakses dari <http://karyailmiah.unisba.ac.id/index.php/mankom/article/view/6988>
- Hapsari, D. (2019). *Korean Roleplayer Dan Dampaknya Terhadap Kepribadian Di Dunia Nyata (Studi Kasus Pada Remaja)*. Surakarta. Diakses dari <https://osf.io/preprints/inarxiv/2txrk/>
- Hasanah, H. (2016). *Teknik-teknik Observasi*. 8(1), 21–46.
<https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Ichsanti. (2017). *[Pengertian dan Contoh] Kebutuhan Primer, Sekunder, dan Tersier*. Diakses 23 Agustus 2020, dari <https://www.akuntansilengkap.com/ekonomi/pengertian-dan-contoh-kebutuhan-jasmani-dan-rohani/>
- Maddux, J. E. (2018). *Subjective Well- Being And Life Satisfaction* (1st ed.). Routledge. Diakses dari <https://www.taylorfrancis.com/books/e/9781351231879>
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nayana, F. N. (2013). Kefungsian Keluarga Dan Subjective Well-Being Pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 01(02), 230–244.
<https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jipt.v1i2.1580>
- Nusaresearch. (2018). *Laporan Riset Grup K-Pop Tahun 2018*. Diakses 27 Agustus 2020, dari https://nusaresearch.net/public/news/863-Laporan_Riset_Grup_K-Pop_Tahun_2018.nrsr.
- Parlina, I., & Taher, A. (2017). Motivasi dan Pola Interaksi Pengguna Role Play Twitter Pada Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, 2(2), 198–211. Diakses dari <http://www.jim.unsyiah.ac.id/FISIP/article/view/2686>
- Pratiwi, R. D. (2019). *Hiperrealitas Akun Alter dan Roleplayer di Media Sosial*. Diakses 8 September 2020, dari <https://penakota.id/camilan/130/hiperrealitas-akun-alter-dan-roleplayer-di-media-sosial>
- Prihatsanti, U., Suryanto, S., & Hendriani, W. (2018). Menggunakan Studi Kasus sebagai Metode Ilmiah dalam Psikologi. *Buletin Psikologi*, 26(2), 126.
<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38895>

- Proctor, C. L. (2014). *Subjective well-being. January 2014*.
https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-94-007-0753-5_2905
- Psieanta. (2017). *Seluk-beluk Dunia 'Roleplayer.'* Diakses 9 September 2020, dari
<https://medium.com/@psieanta/seluk-beluk-dunia-roleplayer-cb8d58b914d6>
- Putri, A. F. (2018). Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas Perkembangannya. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 3(2), 35. <https://doi.org/10.23916/08430011>
- Rachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 11(1), 35–40.
<https://doi.org/10.7454/jki.v11i1.184>
- Rulangi, R., Fahera, J., & Novira, N. (2021). *Faktor-Faktor yang Memengaruhi Subjective Well-Being pada Mahasiswa*.
<http://conference.um.ac.id/index.php/psi/article/view/1163>
- Safitri, A. (2014). Roleplayer Di Twitter Mempengaruhi Kepribadian dan Interaksi Sosial. *Kepribadian dan Interaksi Sosial*. Diakses dari
https://www.academia.edu/7322697/Roleplayer_di_Twitter_Mempengaruhi_Kepribadian_dan_Interaksi_Sosial
- Sarmadi, S. (2018). *Psikologi positif* (S. Nurjan (ed.). Titah Surga. Diakses dari
http://eprints.umpo.ac.id/4615/1/4_Psikologi_positif_lengkap.pdf
- Situmorang, N. Z., & Tentama, F. (2018). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Subjective Well-Being Pada Ibu Jalanan*. Diakses dari
<http://eprints.uad.ac.id/id/eprint/11146>
- Stevanny, M., & Pribadi, M. A. (2020). Interaksi Simbolik dan Ekologi Media dalam Proses Keterlibatan Sebagai Roleplayer. *Koneksi*, 4(1), 36.
<https://doi.org/10.24912/kn.v4i1.6505>
- Subagiyo, H. (2013). *Roleplay*. Diakses dari
<https://repository.bbg.ac.id/bitstream/636/1/Roleplay.pdf>
- Ulfah, S. M., & Mulyana, O. P. (2014). Gambaran Subjective Well-Being pada Wanita Involuntary Childless. *Character*, 2(3), 1–10.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/character/article/view/11001>
- Vernika, V., & Nurhastuti. (2018). Permainan Roleplayer di Media Sosial Twitter. *Manajemen Komunikasi*, 4(1), 21–27.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29313/.v0i0.9084>
- Waldeck, Y. (2020). *Popularity of South Korean pop music (K-pop) in Indonesia in 2019*. Diakses 24 Agustus 2020, dari
<https://www.statista.com/statistics/956017/south-korea-kpop-popularity-in-indonesia/#:~:text=This statistic displays the results,K-pop is very popular.>

Watson, D., & Clark, L. A. (1994). *THE PANAS-X Manual for the Positive and Negative Affect Schedule - Expanded Form*. <https://doi.org/10.17077/48vt-m4t2>

