

DAFTAR PUSTAKA

- Almakanin, H. A., Alodat, A. M., & Batarseh, H. S. (2019). Psychological And Educational Impacts of Using Social Media by Students with Disabilities and Higher Education. *Journal of Psychological & Educational Research*, 27(2). Diunduh dari http://www.marianjournals.com/files/JPER_articles/JPER_27_2_2019/Almakanin_Alodat_Batarseh_JPER_2019_27_2_111_125.pdf
- Aulia, I. M., & Sugandi, M. S. (2020). Pengelolaan Kesan Roleplayer K-Pop Melalui Media Sosial Twitter (Studi Dramaturgi Pada Akun Twitter Fandom Di Kota Bandung). *Epigram*, 17(1), 75-84. Diunduh dari <https://jurnal.pnj.ac.id/index.php/epigram/article/view/3367/1881>
- Badudu, Z. (1994). Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: PT. *Bina Rupa Aksara*.
- Bruno, F. J.. 1997. Mengatasi Depresi. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- CNBC Indonesia. (2020, September 6). *Ini Dia Medsos pertama di dunia, Pernah Bikin Akunnya Gak?* CNBC Indonesia. Retrieved June 3, 2022, from <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20200906073523-37-184673/ini-dia-medsos-pertama-di-dunia-pernah-bikin-akunnya-gak>
- Cahyadi, A. (2006). Psikologi Perkembangan (Quantum Teaching). Jakarta :Ciputat Press Group
- Cresswell, J. (2016). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Daradjat, Z.. 1982. Kesehatan Mental. Jakarta : CV. Haji Masagung
- Dhir, A., Yossatorn, Y., Kaur, P., & Chen, S. (2018). Online social media fatigue and psychological wellbeing—A study of compulsive use, fear of missing out, fatigue, anxiety and depression. *International Journal of Information Management*, 40, 141-152. Diunduh dari https://e-tarjome.com/storage/panel/fileuploads/2019-04-22/1555928922_E10949-e-tarjome.pdf
- Doherty, T. J., & Clayton, S. (2011). The psychological impacts of global climate change. *American Psychologist*, 66(4), 265. Diunduh dari <https://www.apa.org/pubs/journals/releases/amp-66-4-265.pdf>
- Ernawati, E., & Lusiani, M. (2019). Studi Fenomenologi: Pelaksanaan Patient Center Care Perspektif Pasien dan Perawat di RS dr. Dradjat Prawiranegara Serang. *Faletehan Health Journal*, 6(3), 83-90. Diunduh dari <https://journal.lppm-stikesfa.ac.id/index.php/FHJ/article/download/17/33/>
- Fatmawati, S., & Ali, D. S. F. (2017). Motif Interaksi Sosial Role-player Pada Mahasiswa Universtas Telkom di Soscial Networking Twitter. *Jurnal eProceeding of Management : Vol.4 No.3, Desember 2017*. Diunduh dari <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/5120>
- Gantina, G. G. (2021). Fenomena Korean Roleplayer di Media Sosial Twitter (*Studi Fenomenologi Korean Roleplayer Di Media Sosial Twitter*) (Doctoral dissertation, FISIP UNPAS). Diunduh dari <http://repository.unpas.ac.id/51000/1/FENOMENA%20KOREAN%20ROLEPLAYER%20DI%20MEDIA%20SOSIAL%20TWITTER%20print.pdf>
- Ghassani, D. N., & Rinawati, R. (2019). Konsep Diri Korean Role Play (Studi

- Fenomenologi pada Korean Role Player dalam Dunia Virtual Role Play World di Media Sosial Twitter). Diunduh dari <https://karyailmiah.unisba.ac.id/index.php/mankom/article/view/6988>
- Hakiki, M (2020). Roleplayer, Berdampak Positif atau Negatif?. Diakses 19 September 2022, https://www.kompasiana.com/miftakhurrahmihakiki/5fe04d6b8ede48194a70b303/roleplayer-berdampak-positif-atau-negatif?page=4&page_images=1
- Handayani, A. (2001) Dampak Psikologis Perempuan Hamil di Luar Nikah. Semarang : Prodi Psikologi Unika Soegijapranata. Diunduh dari <http://repository.unika.ac.id/6713/>
- Hapsari, D. (2019). Korean roleplayer dan dampaknya terhadap kepribadian di dunia nyata (studi kasus pada remaja). Diunduh dari <https://osf.io/preprints/inarxiv/yys4z/>
- Hurlock, E. B. (1980). Psikologi perkembangan. *Jakarta: erlangga*.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. 2009. Diakses dari http://www.smsanda.com/indonesia/kamus/indonesia-gratislengkap.php?hasil=suksesid_8#hasil
- Kartono, K. (1992). Psikologi Wanita: Mengenal Wanita sebagai Ibu dan Nenek. Bandung: Mandar Maju.
- Keles, B., McCrae, N., & Grealish, A. (2020). A systematic review: the influence of social media on depression, anxiety and psychological distress in adolescents. *International Journal of Adolescence and Youth*, 25(1), 79-93. Diunduh dari <https://inlis.kemennppa.go.id/opac/detail-opac?id=3536>
- Kiling, I. Y., & Kiling-Bunga, B. N. (2019). Motif, dampak psikologis, dan dukungan pada korban perdagangan manusia di Nusa Tenggara Timur. *Jurnal Psikologi Ulayat: Indonesian Journal of Indigenous Psychology*, 6(1), 83-101. Diunduh dari <https://publication.k-pin.org/index.php/jpu/article/download/88/88>
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Nurfaidah, M., Dewi, R. U., & Kurniawan, A. W. (2018). Korean Role-Play di Media Sosial Twitter (Studi Fenomenologi Korean Role-play Garut di Media Sosial Twitter). *Public Relations Universitas Garut*.
- Octaviana, C. (2010) Dampak Psikologis Negatif Kecanduan Permainan Online pada Mahasiswa. Semarang : Prodi Psikologi Unika Soegijapranata Diunduh dari <http://repository.unika.ac.id/5527/>
- Pane, N. M. S., & Zulkarnain, I. (2018). Keterbukaan Diri Pengguna Akun K-Pop Roleplayer Twitter di Kota Medan. *Komunika*, 14(1). Diunduh dari <https://talenta.usu.ac.id/komunika/article/view/6442>
- 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>
- Petri, M.G., Nezu, A.M.. 1989. Social Problem Solving Therapy for Unipolar Depression : Initial Dismantling Investigation. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*. Vol. 57. No.3. Hal. 408-413
- Psieanta. (2017). Seluk-beluk Dunia 'Roleplayer.' Diakses 9 September 2020, <https://medium.com/@psieanta/seluk-beluk-dunia-roleplayer-cb8d58b914d6>

- Ramadhanti, N., & Mahestu, G. (2021). Social Interaction Process Virtual Lover Player Role Player in Squad Kaden via Media Social Twitter. *CAMPUS DIRECTOR'S FOREWORD*, 49. Diunduh dari https://btu.upm.edu.my/upload/dokumen/20211103151505eProceeding_iRandau2021-LENGKAP-.pdf#page=61
- 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
- Sarafino, E.P.. 1990. *Health Psychology. Biopsychosocial Interactions USA*
- Sarwono, S.W. 2002. *Berkenalan dengan Aliran-Aliran dan Tokoh-Tokoh Psikologi*. Jakarta : PT Bulan Bintang
- Sears, D.O.; Freedman, J.L. dan Peplu, L.A.. 1992. *Psikologi Sosial*. Alih bahasa : Michael Adryanto. Jakarta : Erlangga
- Setyarini, R., & Atamimi, N. (2011). Self-esteem dan makna hidup pada pensiunan Pegawai Negeri Sipil (PNS). *Jurnal psikologi*, 38(2), 176-184. Diunduh dari <https://jurnal.ugm.ac.id/jpsi/article/view/7651>
- Simbolon, Sastra Harny Yunita. (2008). Hubungan Harga Diri Dengan Asertifitas Pada Remaja. Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Sumatera Utara (USU) Medan. (Versi Elektronik). Diakses pada tanggal 19 September 2022, dari <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789234747.pdf>.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533. Diunduh dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/22310/13959>
- Subagiyo, H. (2013). *Roleplay*. Diakses dari <https://repository.bbg.ac.id/bitstream/636/1/Roleplay.pdf>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Supratiknya, A. 1993. *Psikologi Kepribadian*. Yogyakarta : Kanisius
- Tangey. 1995. *Self Conscious Emotion*. New York : Mc Graw Hill Book Co. Diunduh dari https://www.researchgate.net/publication/228079795_The_Self-Conscious_Emotions_Theory_and_Research
- Vanessa Paulina, M (2021) Subjective Well-Being pada Roleplayer Korea dalam Media Sosial Twitter. Semarang : Universitas Katholik Soegijapranata Semarang. Diunduh dari http://repository.unika.ac.id/27425/1/17.E1.0078-Michelle%20Vanessa%20Paulina%20Suyanto-COVER_a.pdf
- 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> Diunduh dari <https://karyailmiah.unisba.ac.id/index.php/mankom/article/view/9084>