

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Zuchri. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: CV, Syakir Media Press.
- Achsa, Hatmi Prawita & M. Arif Affandi. (2015). Representasi Diri dan Identitas Virtual Pelaku Roleplayer Dalam Dunia Maya (Permainan Peran Hallyu Star Idol Kpop dengan Media Twitter). *Paradigma*. Vol. 3No. 3 Hal. 1-12.
- Agustiani, Hendriati. (2009). Psikologi Perkembangan (Pendekatan Ekologi Kaitannya dengan Konsep Diri dan Penyesuaian Diri Pada Remaja). Bandung: PT Refika Aditama.
- Aisyah, Venus Hikaru & Indri Utami Sumaryanti. (2022). Studi Dekskriptif *Self-Presentation* pada *Roleplayer* di Twitter. *Jurnal Riset Psikologi*. 2 (1), 1-6.
- Anggito, Albi & Johan Setiawan. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Azwar, S. (2016). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Badan Pusat Statistik Kota Lubuklinggau (2022). *Jumlah Penduduk Menurut Jenis Kelamin Per Kecamatan (Jiwa) 2020-2022*. Dipetik 28 November 2022 dari lubuklinggaukota.bps.go.id: <https://lubuklinggaukota.bps.go.id/indicator/12/179/1/jumlah-penduduk-menurut-jenis-kelamin-per-kecamatan.html>
- Diener, E. (2009). *Assessing Well-Being: The Collected Works of Ed Diener*. New York: Springer Dordrecht Heidelberg London.
- Diener, E., & Biswas-Diener. (2008). *The Science of Optimal Happiness*. Boston: Blackwell Publishing.
- Diener, E & Ryan, K. (2009). Subjective Well-Being: A General Overview. *South Africa Journal Of Psychology*. 39 (4). 391-406. <https://doi.org/10.1177/008124630903900402>

Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Lubuklinggau. (2017). *Visi Misi Kota Lubuklinggau*. Dipetik 14 November 2022 dari lubuklinggaukota.go.id:

<https://lubuklinggaukota.go.id/public/static/3/Visi%20dan%20Misi>

Edi, Fandi Rosi Sarwo. (2016). *Teori Wawancara Psikodiagnostik*. Yogyakarta: Leutikaprio.

Fatmawati, Sarah & Dini Salmiyah Fithrah Ali. (2017). Motif Interaksi Sosial Roleplayer Pada Mahasiswa Universitas Telkom di Social Networking Twitter. *E-Proceeding of Management*. Vol. 4 No. 3 Hal. 1-8.

Galamedianews.com. (2022, April 7). *5 Negara Ini Tercata Miliki Penggemar K-Pop Terbanyak Di Dunia. Indonesia Memimpin?*. Dipetik pada 2 Februari 2022 dari galamedianews.com: <https://galamedia.pikiran-rakyat.com/hiburan/pr-354190730/5-negara-ini-tercatat-miliki-penggemar-k-pop-terbanyak-di-dunia-indonesia-memimpin?page=2>

Halim, Fitria., Sherly, Acai Sudirman. (2020). *Marketing dan Sosial Media*. Bandung: Media Sains Indonesia. Diambil kembali dari www.books.google.co.id

Harapan, Nursapia. (2020). *Penelitian Kualitatif*. Medan: Wal Ashri Publishing.

Heluladdin & Wijaya, Hengki. (2019). *Analisis Data Kualitatif (Sebuah Tinjauan Teori & Praktik)*. Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray. Diambil kembali dari www.books.google.co.id

Hurlock, Elizabeth B. (1991). *Psikologi Perkembangan (Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan)*. Jakarta: Erlangga.

Hurlock, Elizabeth B. (2004). *Development Psychology*. Jakarta: Erlangga.

Jahja, Yudrik. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana

Juniar, Yenisca. (2021). Self Discrepancy Pada Roleplayer K-Pop Pada Komunitas Entertainment 'X' di Twitter. *Journal Psikologi*. Vol. 1 No. 1 Hal. 18-25.

- Juniastira, Savira. (2018). *Hubungan Antara Dukungan Sosial dan Kualitas Hidup Pada Pasien Stroke*. Diambil dari <https://www.scribd.com/document/431341382/SKRIPSI-Savira-Juniastira-14320072-pdf>
- Kietzmann, Jan H., Hermenks, Kristoper, etl. (2011). Social Media? Get Serious! Understanding the Functional Building Blocks Of Social Media. *Business Horizon*. 54. 241-251.
- Kusdiyanti, S., Fahmi, Irfan. (2016). *Observasi Psikologi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Lainsyamputty, Nokia Putri Andika. (2021). Konstruksi Identitas dan Relasi Interpersonal oleh *Roleplayer* Artis K-Pop di Twitter. *Komunikatif: Jurnal Ilmu Komunikasi*. 10 (2), 197-213.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale For Adolescent. *Media Psychology*. 12 (1), 77-95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Makhmudah, Siti. (2019). *Medsos dan Dampaknya Pada Perilaku Keagamaan Remaja*. Bogor: Guepedia.
- Mamik. (2015). *Metodologi Kualitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publisher. Diambil kembali dari www.books.google.co.id
- Marliani, Rosleny. (2016). *Psikologi perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Moleong, Lexy J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. remaja Rosdakarya.
- Narti, Sri. (2019). *Kumpulan Contoh Laporan Hasil Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling (PTBK)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nasrullah, Rulli. (2017). *Media Sosial (Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nuruddiniyah. (2017). *Konsep Diri Pemain Roleplayer Dalam Media Sosial (Studi Dramaturgi Pada Komunitas Dance K-Pop yang Memainkan*

Roleplayer Melalui Twitter Di Kota Malang. Diambil dari <https://epsrint.umm.ac.id/35438/>

Papalia, Diane E., & Feldman, Ruth D. (2015). *Menyelami Perkembangan Manusia.* Jakarta: Salemba Humanika.

Parlina, Iin & Alamsyah Taher. (2017). Motivasi dan Pola Interaksi Pengguna Roleplayer Twitter Pada Mahasiswa Univeritas Syiah Kuala. *JIM FISIP Unsyiah: AGB.* Vol. 2 No. 2 Hal. 198-211.

Pratiwi, Laras Puspa & Assas Putra. (2018). Motif Sosiogenesis Pasangan Roleplay Dalam Media Sosial Twitter. *Jurnal Manajemen Komunikasi.* Vol. 2 No. 2 Hal. 127-143.

Purwaningtyas, Fifi Dwi & Mardiyanti, Ressay. (2020). Gambaran Subjektive Well Being pada Individu Ditinjau dari Intensitas Bermain Game Online. *Psikostudia: Jurnal Psikologi.* 10 (1), 69-77.

Ryff, C.D. (1989). Beyonce Ponce De Leon and Life Satisfaction: New Directions In Quest Of Successful Ageing. *International Journal Of Behavioral Development.* 12 (1). 35-55.
<https://doi.org/10.1177/016502548901200102>

Serna, J., Ocariz, U. S. De, Lavega. P., & Lagardera, F. (2017) *subjective well-being in competitive psychomotor games.* A Qualitative approach R Ekabetci Psikomotor Oyunlarinda Oznel iyi Olus: Nitel bir Yaklasim. 5 (2), 196-210.

Shihab, M. Q. (2005). *Tafsir Al-Mishbah Jilid 10.* Tangerang: Lentera Hati.

Siyoto, Sandu & Ali Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian.* Yogyakarta: Literasi Media Publishing. Diambil kembali dari www.books.google.co.id

Sousa, L., & Lyubormirsky, S. (2001). *Life Satisfaction – Encyclopedia of Women and Gender: Sex Similarities and Difference and the Impact of Society on Gender.* San Diego: Academic Press.

Stevanny, Meydhita & Muhammad adi Pribadi. (2020). Interaksi Simbolik dan Ekologi Media Dalam Proses Keterlibatan Sebagai Roleplayer. *Koneksi.* Vol. 4 No. 1 Hal. 36-42.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif , Dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Wahyuni, Eka & Irma Maulida. (2019). Hubungan Antara Kepuasan Hidup Dan Kesejahteraan Psikologis Pada Siswa SMA Negeri Se-Jakarta Pusat. *Insight: Jurnal Bimbingan dan Konseling*. Vol. 8 No. 2 Hal. 173-180.
- Widiarto, Ilham Kurnia. (2018). *Hubungan Antara Kesejahteraan Subjektif dan Kecanduan Game Online pada Remaja di Yogyakarta*. (Universitas Islam Indonesia).
- Yunita, M. M. (2019). Hubungan Psychological Capital dengan Kebahagiaan pada Wanita Dewasa Awal yang Mengalami Konflik Peran Ganda. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*. <https://doi.org/10.30872/psikostudia.v8i1.2355>
- Yusuf, A. M. (2014). *Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Zakariah, M. Askari, Vivi Afriani, KH. M. Zakariah. (2020). Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research and Development. *Kolaka*: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah.