

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Alwisol. 2016. *Psikologi Kepribadian (Edisi Revisi)*. Malang: UMM Press.
- Ardianto, Elvinaro & Komala, Lukiati. 2005. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*, Edisi ke dua Bandung : Simbiosis Rekatama Media.
- Ardianto, Elvinaro & Bambang Q.Anees. 2007. *Filsafat Ilmu Komunikasi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Burns, R. B. 1993. *Konsep diri teori, pengukuran, perkembangan, dan perilaku*. Jakarta: Arcan
- Cangara, Hafied. 2010. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Effendy, Onong Uchjana. 2006. *Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek*, Bandung, PT. Remaja Rosdakarya.
- Kuswarno, Engkus. 2009. *Metode Penelitian Komunikasi : Fenomenologi*.
- Mulyana, Deddy. 2007. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung.
- Mulyana, Deddy. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J. 2001. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nasrullah, Rulli. 2015. *Media Sosial : Perspektif Komunikasi Budaya Dan Sosioteknologi*
- Pilkington, [Ace](#). 2017. *Science Fiction and Futurism: Their Terms and Ideas*.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2005. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2008. *Psikologi Komunikasi Edisi Revisi*. Bandung.

Sendjaja, Sasa Djuarsa. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Solihat, Manap, Melly Maulin P, Olih Solihin. 2015. *Interpersonal Skill*. Bandung: Reekayasa Sains.

B. Jurnal

L.M ,Yonathan . 2016 . *Tinjauan Sosio-Legal terhadap Fenomena Akun Alter di Indonesia pada Situs Jejaring Sosial www.Twitter.com* .Universitas Indonesia.

Ghasanni , Rinawati . 2017 . *Konsep Diri Korean Role Play (Studi Fenomenologi pada Korean Role Play dalam Dunia Virtual Role Play World di Media Sosial Twitter)* . Universitas Islam Bandung

C. Internet

<https://www.simplypsychology.org/psyche.html> (Di Akses pada 18 Maret 2019)

<https://www.lachsa.net/ourpages/auto/2015/9/1/46127606/An%20alter%20ego.docx>
(Di Akses pada 18 Maret 2019)

<https://id.wikipedia.org/wiki/Twitter> (Di Akses pada 24 Maret 2019)

<https://www.kompasiana.com/giotemyanno/54f91614a33311a8048b45ea/tek-nologi-roleplayer-dan-dampaknya-bagi-kehidupan-dan-psikis-remaja>

(Diakses pada 25 Juni 2019)

https://www.kompasiana.com/yustinus_sapto/55282eb3f17e611c258b459f/acount-alter-ego-di-sangeland (Diakses pada 25 Juni 2019)

<https://elektronikbisnis.wordpress.com/2016/03/11/fitur-dan-istilah-pada-Twitter/> (Diakses pada 25 Juni 2019)

<https://www.netralnews.com/news/singkapsejarah/read/97615/inilah-sejarah-berdirinya-Twitter-yang-fenomenal-di-dunia> (Diakses pada 25 Juni 2019)

<https://penakota.id/camilan/130/hiperrealitas-akun-alter-dan-roleplayer-di-media-sosial> (Diakses pada 25 Juni 2019)