

DAFTAR PUSTAKA

1. Buku:

Bungin, B. (2006). *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana.

Creswell, J. (2014). *Research Design fourth Edition*. California: Sage publications.

Johnson, D. (1994). *Teori Sosiologi I*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Martono, N. (2012). *Sosiologi Perubahan Sosial: Perspektif Klasik, Modern, Posmodern, dan Poskolonial*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Nasrullah, R. (2015). *Media sosial Perspektif Komunikasi ,Budaya, dan Sioteknologi*. Bandung: Simbiosia Rekatama Media.

Raho, B. (2014). *Sosiologi*. Jakarta: Prestasi Pustaka

Rakhmat, J. (2012). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Riccio, J.R (2013). *All The Web's Stage: The Dramaturgy of Young Adult Social Media Use*.

Ritzer, G. (2012). *Teori Sosiologi dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Posmodern*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Rivers, dkk. (2008). *Media Massa dan Masyarakat Modern*. Jakarta: Prenada Media Group

Setiadi, Dkk. (2011). *Pengantar Sosiologi: Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial*. Bandung: Kencana.

Assifa Ruhi Trisna, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Soekanto, Soerjono. (2005). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Sugiyono, (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D*, hlm. 193.

2. Jurnal:

Cahyono, A. (2016). *PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL MASYARAKAT DI INDONESIA*. Vol. 9, No. 1, Hal. 142-144. <http://jurnal-unita.org/index.php/publiciana/article/view/79>

Ermaita, dkk. (2016). *PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA*. Vol 4, No 1, hal. 5-8.
<https://www.neliti.com/publications/41056/penggunaan-media-pembelajaran-crossword-puzzle-untuk-meningkatkan-keterampilan-b>

Fatmawati, dkk. (2017). *Motif Interaksi Sosial Role-player Pada Mahasiswa Universitas Telkom di Social Networking Twitter*, Vol. 4, Hal 4-5. Bandung: Telkom University.
http://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:EAUvDZNF9F0J:scholar.google.com/&hl=en&as_sdt=0,5

Juliswara, V. (2017). *Mengembangkan Model Literasi Media yang Berkebhinnekaan dalam Menganalisis Informasi Berita Palsu (Hoax) di Media Sosial*. Volume 4 No. 2, Hal. 146-154.
<https://jurnal.ugm.ac.id/jps/article/view/28586>

Mantiri. (2014). *PERILAKU MENYIMPANG DI KALANGAN REMAJA DI KELURAHAN PONDANG, KECAMATAN AMURANG TIMUR KABUPATEN MINAHASA SELATAN*. Volume III. No.1. 3-4.
<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurna/article/view/4476>

Assifa Ruhi Trisna, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Melati. (2016). *ANALISIS KONSEP DRAMATURGI ERVING GOFFMAN DALAM POLA PENGGUNAAN RUANG PUBLIK KAFE OLEH MAHASISWA DI KOTA SURAKARTA*. Vol. 5, No. 2, hal. 11-12. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta.
<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sosant/article/view/8605>.
- Melati, S. (2015). *MAHASISWA PENGGUNA MEDIA SOSIAL : (STUDI TENTANG FUNGSI MEDIA SOSIAL BAGI MAHASISWA FISIP UR)*. Volume 2 No. 2, Hal. 5-6.
<http://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/view/7536>
- Pangaribuan, R. (2015). *ANALISIS PEMETAAN PERSEPSI PENGGUNA SITUS MEDIA SOSIAL DI KOTA BANDUNG (STUDI KASUS FACEBOOK.COM, TWITTER.COM, YOUTUBE.COM, TUMBLR.COM DAN PINTEREST.COM)*. Vol. 2. No. 2, Hal. 1264-1265.
<http://libraryproceeding.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/298>
- Prisgunanto. (2015). *PENGARUH SOSIAL MEDIA TERHADAP TINGKAT KEPERCAYAAN BERGAUL SISWA*. Vol. 19 No. 2, 101-112.
<https://www.neliti.com/publications/123731/pengaruh-sosial-media-terhadap-tingkat-kepercayaan-bergaul-siswa>
- Rahadi, D. (2017). *PERILAKU PENGGUNA DAN INFORMASI HOAX DI MEDIA SOSIAL*. Vol. 5, No. 1, Hal. 59-62.
<http://jurnal.unmer.ac.id/index.php/jmdk/article/view/1342>
- Rahmawati. (2016). *Penyimpangan Sosial Human Trafficking*. Volume IV No. 1, 32-33.
https://www.academia.edu/27062600/Penyimpangan_Sosial_Human_Trafficking.
- Rifauddin, M. (2016). *Fenomena cyberbullying pada remaja*. *Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, dan Kearsipan Khizanah Al-*
- Assifa Ruhil Trisna, 2018
PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Hikmah*, Vol. 4, No.1, 35-44. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/khizanah-al-hikmah/article/view/1068>.
- Rohman, M. (2016). *INTERAKSIONISME SIMBOLIK DALAM PENDIDIKAN KARAKTER PADA KEGIATAN PRAMUKA DI SMA NEGERI 1 MOJOLABAN*. Vol 5, No 2, hal. 6. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sosant/article/view/9029>.
- Sherlyanita, dkk. (2016). *Pengaruh dan Pola Aktivitas Penggunaan Internet serta Media Sosial pada Siswa SMPN 52 Surabaya*. Vol. 2, No. 1, Hal: 17-22. <https://e-journal.unair.ac.id/JISEBI/article/view/1394>
- Siregar, N. (2011). *KAJIAN TENTANG INTERAKSIONISME SIMBOLIK*. Vol 4, No 2 Hal. 108-109. <http://ojs.uma.ac.id/index.php/perspektif/article/view/86>
- Suneki, dkk. (2012). *PARADIGMA TEORI DRAMATURGI TERHADAP KEHIDUPAN SOSIAL*. Volume II, No 2, hal. 3-7. journal.upgris.ac.id.
- Su'ud, S. (2013). *REMAJA DAN PERILAKU MENYIMPANG (Studi Kasus pada Masyarakat Boepinang, Bombana)*. Volume 1, Nomor 34, Hal. 35. <http://ojs.uho.ac.id/index.php/selami/article/view/115>
- Tola, dkk. (2016). *Begal Motor Sebagai Perilaku Menyimpang*. Volume IV No. 1, Hal. 3. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/equilibrium/article/view/481>
- Wibowo, dkk. (2017). *ANCAMAN PHISHING TERHADAP PENGGUNA SOSIAL MEDIA DALAM DUNIA CYBER CRIME*. Volume 1, Nomor 1, 1 – 5. Tulungagung: STKIP PGRI Tulungagung. <http://jurnal.stkippritulungagung.ac.id/index.php/joeict/article/view/69>

Assifa Ruhi Trisna, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Skripsi dan Tesis

Fathoni. (2013). *Fenomena Drag Queen (Studi Dramaturgis tentang pelaku drag queen di Restoran Oyot Godhong Yogyakarta)*. Skripsi thesis, Universitas Airlangga. <http://repository.unair.ac.id/17842/>

Hartono, dkk. (2013). *Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Remaja Berperilaku Menyimpang. (The Factors That Causes Teenagers Behave Deviant)*. Jember: Universitas jember. Skripsi. http://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:E7jhFguq_k_oJ:scholar.google.com/&hl=en&as_sdt=0,5.

Jayanti. (2014). *KONTROL SOSIAL ORANG TUA TERHADAP DAMPAK PERMAINAN PLAYSTATION PADA ANAK USIA SEKOLAH DI DUSUN NGLAWISAN, DESA TAMANAGUNG, KECAMATAN MUNTILAN*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Skripsi. <http://eprints.uny.ac.id/21793/>.

Kurniawati, D. (2015). *K-pop dan new media Studi Kasus Produksi dan Penerimaan Pesan antar Roleplayer dalam Twitter di kalangan K-popers Solo*. Skripsi. Solo: UNS-FISIP Jur. Ilmu Komunikasi. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/49527/K-pop-dan-new-media-Studi-Kasus-Produksi-dan-Penerimaan-Pesan-antar-Roleplayer-dalam-Twitter-di-kalangan-Kpopers-Solo>

Permadi, D. (2016). *INTERAKSI SOSIAL ROLE-PLAYER DI DUNIA VIRTUAL: (Studi Etnografi Virtual Pada Pengguna Akun Role-Play di Media Sosial Twitter)*. Skripsi. Bandung: Telkom University.

<http://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/117355/interaksi-sosial-role-player-di-dunia-virtual-studi-etnografi-virtual-pada-pengguna-akun-role-play-di-media-sosial-Twitter-.html>

RAHARJA, A. (2013). *ARTIKULASI FANATISME ELF DI DUNIA MAYA (STUDI DALAM KELOMPOK THE NEO KOREAN*

Assifa Ruhi Trisna, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

WAVE DALAM TWITER). *Skripsi thesis, Universitas Airlangga*.
<http://repository.unair.ac.id/15665/>

Safitri, A. (2014). *Roleplayer di Twitter mempengaruhi Kepribadian dan Interaksi Sosial*. Skripsi. Jakarta: Universitas Al Azhar Indonesia
https://www.academia.edu/7322697/Roleplayer_di_Twitter_Mempengaruhi_Kepribadian_dan_Interaksi_Sosial

Setyani. (2013). *Penggunaan Media Sosial Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas*. Surakarta: Universitas Negeri Surakarta. Skripsi.
<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/31514/Penggunaan-Media-Sosial-Sebagai-Sarana-Komunikasi-Bagi-Komunitas-Studi-Deskriptif-Kualitatif-Penggunaan-Media-Sosial-Twitter-Facebook-dan-Blog-sebagai-Sarana-Komunikasi-bagi-Komunitas-Akademi-Berbagi-Surakarta>.

Shintaviana. (2014). *Konsep Diri serta Faktor-Faktor Pembentuk Konsep Diri Berdasarkan Teori Interaksionisme Simbolik*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Skripsi. <http://ejournal.uajy.ac.id/5780/>

Uma, D. (2014). *MEDIA SOSIAL DAN PERKEMBANGAN FASHION HIJAB (Studi Deskriptif Kualitatif Tentang Motif, Pola dan Pengaruh Penggunaan Media Sosial dalam Perkembangan Fashion Hijab pada Komunitas Solo Hijabers)*. Skripsi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/42698/Media-Sosial-Dan-Perkembangan-Fashion-Hijab-Studi-Deskriptif-Kualitatif-Tentang-Motif-Pola-Dan-Pengaruh-Penggunaan-Media-Sosial-Dalam-Perkembangan-Fashion-Hijab-Pada-Komunitas-Solo-Hijabers>.

4. Sumber Lainnya:

Assifa Ruh Trisna, 2018
PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dewasastra. (2013). *Pengertian media dan macam-macam Media*.
<https://dewasastra.files.wordpress.com/2012/02/pengertian-media-dan-macam-media.pdf>

Imron, dkk. (2017). *PENYIMPANGAN SOSIAL DAN PENGENDALIAN SOSIAL*. Jakarta: KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Maulina, E. (2008). *Macam – macam Media Sosial*.
<https://ilmuti.org/2014/04/22/macam-macam-media-sosial/>

Assifa Ruhi Trisna, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP
PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA
BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu