

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baran, S. J. (2012). *Pengantar Komunikasi Massa Jilid 1 Edisi 5*. Jakarta: Erlangga.
- Barker, C. (2004). *Cultural Studies, Teori Dan Praktik*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Basrowi. (2014). *Pengantar Sosiologi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Bungin, B. (2011). *Konstruksi Sosial Media Massa (kekuatan pengaruh media massa, iklantelevisi, dan kepuasan konsumen serta kritik terhadap Peter L.Burger dan Thomas Luckmann)*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Carr, C. T. (2021). *Computer Mediated Communication*. New York: Rowmand & LittleField.
- Carter, M. G. (2012). Avatars, characters, players and users: multiple identities at/in play. In Proceedings of the 24th Australian Computer-Human Interaction Conference. ACM, 68-71.
- Demartoto, A. (2012). Realitas Virtual Realitas Sosiologi. *Jurnal Penelitian Sosial, II*, 309-328.
- Hadi, M. (2010). *Twitter untuk Orang Awam*. Palembang: Maxikom.
- Haskins, C. (2018, November 28). *Zepeto Is the Avatar-Based Social Network for Teens That's Dominating the App Store*. Diambil kembali dari Vice.com: <https://www.vice.com/en/article/439nyq/zepeto-is-the-avatar-based-social-network-for-teens-thats-dominating-the-app-store>
- Hine, C. (2005). *Virtual Methods: Issue In Social Research On The Internet*. New York: Berg Publish.
- Holmes, D. (2012). *Teori Komunikasi: Media, Teknologi, dan Masyarakat*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ibrahim, M. (2015). Makna dalam Komunikasi. *Jurnal IAIN*, 24-27.
- Kamel, L. (2016). ME OR NOT ME? THE AVATAR AS CONSUMER IDENTITY IN VIRTUAL WORLDS. *Springer*.
- Koentjaraningrat. (2002). *Pengantar ilmu Antropologi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Kotler Phillip, K. L. (2012). *Marketing Management 14th edition*. Jakarta: PT. Indeks Kelompok Gramedia.

- Kuswarno. (2009). *Metodologi Penelitian Komunikasi Fenomenologi: Konsepsi, Pedoman, dan Contoh Penelitannya*. Bandung: Widya Padjajaran.
- Kuswarno, E. (2009). *Metedologi Penelitian Komunikasi Fenomenologi, Konsepsi, Pedoman, dan Contoh Penelitian*. Bandung: Widya Padjajaran.
- Lemenager. (2020). "Who Am I" and "How Should I Be": a Systematic Review on SelfConcept and Avatar Identification in Gaming Disorder. *Springer*, Vol. 7, Issue 2, 166-193.
- LittleJohn. (2009). *Teori Komunikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Maryani, A. d. (2011). *Komunikasi Virtual: Teori dan .* Bandung: Ihsan Press.
- McQuail, D. (2011). *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Mihelj, M. (2014). *Virtual Reality Technology and Applications*. Springer.
- Moleong, L. J. (2007). *Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Moss, S. (2016, July 19). *Motivated identity construction theory*. Diambil kembali dari sicotest.com: <https://www.sicotests.com/newpsyarticle/Motivated-identity-construction-theory>
- Psotka. (1994). *Immersive sistem les: Virtual reality and Education dan Training*.
- Sahputra, N. (2009). *Konsep Diri*. Bandung.
- Sarwono, Meinarno, dkk. (2011). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba.
- Severin, &. T. (2011). *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, dan Terapan di Dalam Media Massa*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sherman, W. (2002). *Understanding Virtual Reality*. New York: Morgan Kaufmann.
- Sugiyono. (2009). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyorini, C. (2018). *KONSTRUKSI IDENTITAS GAMERS LINE PLAY (Studi Semiotika Sosial tentang Konstruksi Identitas Diri dan Identitas Sosial Gamers Game Line Play)*. Malang: Universitas Brawijaya.
- Supriyati. (2015). *Metodelogi Penelitian*. Bandung: Labkat Press.
- Syam, I., Raina, & Maryani, A. (2019). Fenomena Pseudonim di Twitter (Studi Fenomenologi Konstruksi Identitas Cyber Account di Twitter). *Jurnal Prosiding Manajemen Komunikasi*.

Umar, H. (2013). *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis Edisi Kedua*. Jakarta: Rajawali Pers.

Wijaya, T. (2013). *Metodologi Penelitian Ekonomi dan Bisnis*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Wolfendale, J. (2007). My avatar, my self: Virtual harm and attachment. *Ethics and information technology*. 111-119.

Wright, K. B. (2011). *Computer-Mediated Communication In Personal Relationship*. New York: Peter Lang Publishing.

