

DAFTAR PUSTAKA

- Achsa, H. P. & Affandi, M. (2015). Representasi Diri dan Identitas Virtual Pelaku Roleplay Dalam Dunia Maya ('Permainan Peran' Hallyu Star Idol K-Pop dengan Media Twitter). *Paradigma*, 3(3), 1-12.
- Andini, I. A. P. S. (2009). Sikap terhadap Perilaku Seks Maya berdasarkan Jenis Kelamin pada Dewasa Awal. *Jurnal Psikologi*, 2(2).
- Arbi, S. F., & Umam, K. (2021). Self-control Mahasiswa yang Memiliki Kebiasaan Menonton Film Porno. *Happiness, Journal of Psychology and Islamic Science*, 5(1), 73-89.
- Arifani, R. (2016). Hubungan kecerdasan emosional dengan *cybersex* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- 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.
- Azinar, M. (2013). Perilaku Seksual Pranikah Berisiko Terhadap Kehamilan Tidak Dinginkan. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 8(2), 153– 160.
- Azwar, S. (2010). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2013). *Penyusunan Skala Psikologi Edisi II*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Carnes, P., Delmonico, D.L., & Griffin, E. (2001). In the shadows of the net: breaking free of compulsive online sexual behavior. Minnesota: Hazelden.
- Cooper, A. L., Delmonico, D. L., Griffin-Shelley, E., & Mathy, R. M. (2004). Online sexual activity: An examination of potentially problematic behaviors. *Sexual Addiction & Compulsivity*, 11(3), 129-143.
- Cooper, A., Delmonico, D. L., & Burg, R. (2000). *Cybersex* users, abusers, and compulsives: New findings and implications. *Sexual Addiction & Compulsivity: The Journal of Treatment and Prevention*, 7(1-2), 5-29.
- Cooper, A. & Griffin-Shelley, E. (2002). Introduction. The internet: The next sexual revolution. In A. Cooper (Ed.) *Sex & the internet: A guidebook for clinicians*. New York: Brunner routledge.
- Creswell, J. W. (2010). *Research design pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Yogyakarta: pustaka pelajar.
- Daneback, K., Cooper, A., & Månsson, S. A. (2005). An Internet study of *cybersex* participants. *Archives of sexual behavior*, 34(3), 321-328..
- Delmonico, D. L. (1997). *Cybersex*: High tech sex addiction. *Sexual Addiction & Compulsivity: The Journal of Treatment and Prevention*, 4(2), 159-167.
- Delmonico, D., & Miller, J. (2003). The Internet Sex Screening Test: A comparison of sexual compulsives versus non-sexual compulsives. *Sexual and relationship therapy*, 18(3), 261-276.

- Fadillah, R., & Widyatuti, W. (2020). Perilaku pengguna media sosial dengan perilaku seksual pranikah ada remaja SMA. *Jurnal Ners Widya Husada*, 5(3), 87-94.
- Fatmawati, S., & Ali, D. S. F. (2017). Motif Interaksi Sosial *Role player* Pada Mahasiswa Universitas Telkom Di Social Networking Twitter. *eProceedings of Management*, 4(3).
- 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).
- Giordano, A. L., & Cashwell, C. S. (2017). *Cybersex* addiction among college students: A prevalence study. *Sexual Addiction & Compulsivity*, 24(1-2), 47-57.
- Griffiths, M. (2004). Sex addiction on the Internet. *Janus Head*, 7(1), 188-217..
- Harnawati, R. A. (2020). Dampak Perilaku Cyber-Sex Dikalangan Generasi Millenial Pada Remaja Di Man Kota Tegal. *Jurnal Medikes (Media Informasi Kesehatan)*, 7(2), 305-314.
- Irawanto, B. (2017). Mereguk Kenikmatan Di Dunia Maya: Virtualitas Dan Penubuhan Dalam *Cybersex*. *Jurnal Kawistara*, 7(1), 30-40.
- Juditha, C. (2020). Perilaku *cybersex* pada generasi milenial. *Jurnal Pekommas*, 5(1), 47-58.
- Laier, C., Pawlikowski, M., Pekal, J., Schulte, F. P., & Brand, M. (2013). *Cybersex* addiction: experienced sexual arousal when watching pornography and not real-life sexual contact makes the difference. *Journal of behavioral addictions*, 2(2), 100-107.
- Laws, D. R., & O'Donohue, W. T. (Eds.). (2008). *Sexual deviance: Theory, assessment, and treatment*. Guilford Press.
- Lonyka, T. (2021). Hubungan antara Kecerdasan Emosional dengan Perilaku *Cybersex* pada Mahasiswa yang Bermain Peran (*Role player*) di Platform Sosial Media Twitter. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 12(3).
- Mira Zahra Fauziyah, M. (2018). *Pengaruh Perilaku Self Control Terhadap Perilaku Cybersex Pada Remaja Dalam Dunia Roleplay K-pop* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung).
- Pane, N. M. S., & Zulkarnain, I. (2018). Keterbukaan Diri Pengguna Akun K-Pop *Role player* Twitter di Kota Medan. *Komunika*, 14(1).
- Parlina, I., & Taher, A. (2017). Motivasi dan Pola Interaksi Pengguna *Role play* Twitter Pada Mahasiswa Universitas Syiah Kuala. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik*, 2(2), 198-211.
- Periantalo, J. (2016). *Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Pramadya, T. P., & Oktaviani, J. (2021). Korean Wave (Hallyu) dan Persepsi Kaum Muda di Indonesia: Peran Media dan Diplomasi Publik Korea Selatan. *Insignia: Journal of International Relations*, 8(1), 87-100.
- Pratiwi, L. P., & Putra, A. (2018). Motif Sosiogenesis Pasangan *Role play* Dalam Media Sosial Twitter. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 2(2), 127-143.

- Bahaya papah mamah role player, anak keposek jadi korban.* (2018, Oktober 2). Radar Depok. Retrieved November 29, 2021, from [https://www.radardepok.com/2018/10/bahaya-papah-mamah-role player-anak-keposek-jadi-korban/](https://www.radardepok.com/2018/10/bahaya-papah-mamah-role-player-anak-keposek-jadi-korban/).
- Rahayu, D. T. (2019). *Artikulasi Identitas Virtual Role player Dengan Karakter K-Pop Idol Via Twitter* (Doctoral dissertation, Universitas Airlangga).
- Rahmawati, D. V., Hadjam, M. N. R., & Afiatin, T. (2002). Hubungan antara kecenderungan perilaku mengakses situs porno dan religiusitas pada remaja. *Jurnal Psikologi*, 29(1), 1-13..
- Santoso, B. (2020, November 30). *Kominfo didesak blokir game role play, DPR RI : Pura-pura menjadi penyanyi K-Pop.* Zona Jakarta. Retrieved August 11, 2021, from [https://zonajakarta.pikiran-rakyat.com/teknologi/pr-181037306/kominfo-didesak-blokir-game-role play-dpr-ri-pura-pura-menjadi-penyanyi-k-pop](https://zonajakarta.pikiran-rakyat.com/teknologi/pr-181037306/kominfo-didesak-blokir-game-role-play-dpr-ri-pura-pura-menjadi-penyanyi-k-pop)
- Santrock, J. W. (2011). *Life-Span Development*, 13th Edition. New York : McGrawHill.
- Sari, N. N., & Purba, R. M. (2012). Gambaran Perilaku *Cybersex* Pada Remaja Pelaku *Cybersex* Di Kota Medan: Descriptive Of *Cybersex* Behavior Among Adolescents Engaging In *Cybersex* In Medan. *Psikologia: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*, 7(2), 62-73.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Supratiknya, A. (2014). *Pengukuran Psikologis.* Yogyakarta: Penerbit Universitas Sanata Dharma.
- Surono, A. (2001). *Cybersex* di Kalangan Remaja. *Jurnal Psikologi*, 3.
- Temyanno, G. (2015, Januari 8). *Teknologi, Roleplayer dan Dampaknya Bagi Kehidupan dan Psikis Remaja.* Kompasiana. Retrieved December 20, 2021, from <https://www.kompasiana.com/giotemyanno/54f91614a33311a8048b45ea/teknologi-roleplayer-dan-dampaknya-bagi-kehidupan-dan-psikis-remaja>.
- Trisna, A. R. (2018). *Pengaruh penggunaan akun roleplayer di twitter terhadap penyimpangan sosial padakalangan siswa dan mahasiswa di kota bandung* [Bachelor's thesis, Universitas Pendidikan Indonesia].
- Young, K.S. (2008). Internet sex addiction: risk factors, stages of development, and treatment. *American Behavioral Scientist*, 52 (1), 21-37
- Young, K. S., & Abreu, N. C. (2011). *Internet Addicition. A handbook and Guide to Evaluation and Treatmen.* Canada : Wiley.