

DAFTAR PUSTAKA

- Arinda, N. D. (t.t.). Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Program Strata Satu (S1) Pada Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
- Damayanti, A., & Purworini, D. (2018). Pembentukan Harga Diri: Analisis Presentasi Diri Pelajar SMA di Media Sosial. *Jurnal Komunikasi*, 10(1), 33–47. <https://doi.org/10.24912/jk.v10i1.1282>
- Hanika, I. M. (2016). Self Presentation dalam Kehidupan Virtual. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 13(1), 93–108. <https://doi.org/10.24002/jik.v13i1.601>
- Hastuti, D. R. D., Ali, M. S., & Demmallino, E. B. (t.t.). RINGKASAN KUMPULAN MAZHAB TEORI SOSIAL.
- Hidayat, A. S., Agnes Silvia, J. H., & Wempi, J. A. (2024). Perilaku Konsumtif Subkultur Pemuda Pada Game Grand Theft Auto Roleplay “Executive Roleplay.” *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 226–240. <https://doi.org/10.32509/wacana.v23i2.3708>
- Hidayat, M. A. (2016, Januari 6). Jean Baudrillard, Simulasi dan Hiperrealitas. Jean Baudrillard, Simulasi Dan Hiperrealitas. <https://medhyhidayat.com/jean-baudrillard-simulasi-dan-hiperrealitas/>
- Hidir, A., & Malik, R. (2024). Teori Sosiologi Modern. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- Kurnia, D. I. (2025). Ekspresi Estetika dalam Dunia Virtual: Analisis Visual Game Zepeto melalui Lensa Semiotika sebagai Manifestasi Eskapisme. *Jurnal Syntax Admiration*, 6(2), 991–998. <https://doi.org/10.46799/jsa.v6i2.2087>
- Musta’in, M. (2010). “Teori Diri” Sebuah Tafsir Makna Simbolik (Pendekatan Teori Dramaturgi Erving Goffman). *Komunika*, 4(2), 269–283. <https://doi.org/10.24090/komunika.v4i2.154>
- Oktavianingtyas, I., Seran, A., & Sigit, R. R. (2021). Jean Baudrillard dan Pokok Pemikirannya. *PROPAGANDA*, 1(2), 113–121. <https://doi.org/10.37010/prop.v1i2.258>
- Roblox Demographics Statistics 2025. (t.t.). Diambil 11 Januari 2026, dari <https://www.takeaway-reality.com/post/roblox-demographics-statistics>
- Rohmah, F. T., Silviahana, F., Titasyfa, A., Ibrahim, Z., & Hidayat, W. (2024). PENGARUH GAYA HIDUP DAN PERILAKU KONSUMTIF BELANJA ONLINE PADA REMAJA. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(4), 1199–1210.
- Rosaline, I. U., & Oktaviana, M. (2025). Hubungan antara Perilaku Konsumtif dengan Self Presentation Pada Mahasiswa. *Jurnal Psikologi dan Konseling West Science*, 3(03), 400–410. <https://doi.org/10.58812/jpkws.v3i03.2380>
- Rustandi, Y., & Sutisna, N. (2025). ROBLOX AS OPEN TEXT: IDENTITY, MEANING, AND IDEOLOGY THROUGH ECO’S SEMIOTICS. *Paradigma: Jurnal Kajian Budaya*, 15(3). <https://doi.org/10.17510/paradigma.v15i3.1862>
- Salsabila, A. A., & Nur, H. (2025). Representasi Diri di Sosial Media: Antara Identitas Nyata dan Identitas Virtual. *PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 4(4), 5601–5620. <https://doi.org/10.56799/peshum.v4i4.9244>
- Sugiyono, S. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. ALFABETA.

- Sulhan, N. A. A. (2024). PERIODISASI PERKEMBANGAN ANAK PADA MASA REMAJA: TINJAUAN PSIKOLOGI. *Behavior*, 1(1), 9–36.
- Yusrinawati, R. (t.t.). ANALISIS PERILAKU KONSUMTIF PEMAIN GAME MOBILE LEGENDS BANG BANG DI ESPORTS INDONESIA JEMBER.