

## DAFTAR PUSTAKA

### **Buku:**

- Adams, E. 2014. *Fundamentals of Adventure Game Design*. New Riders: Peardon Education, Inc.
- Arikunto. 2009. *Manajemen Penelitian* No Title. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosuder Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Asdar, Muhammad. 2021. *Komunikasi di Era Digital*. Makassar: Tohar Media.
- Bungin, Burhan. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dennis, McQuail. 2011. *Teori Komunikasi Massa McQuail Buku 1*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Effendy, Onong Uchyana. 2014. *Ilmu Komunikasi: Teori Dan Prakteknya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Febriani, N. S., dan W. W. A. Dewi. 2019. *Perilaku Konsumen di Era Digital*. UB Press.
- Ghozali, Imam. 2013. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 21 Update PLS Regresi*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Dipenogoro.
- Hastjarjo, Sri. 2012. *New Media Teori dan Aplikasi*. Salatiga: Satya Wacana University Press.
- Husein, Umar. 2011. *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Kane, Sean F., dan Benjamin T. Duranske. 2009. *Virtual Worlds, Real World Issues*. America: Landslide.
- Khadijah, dan Armalia. 2017. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publising.

- Kotler, Philip, dan Gary Amstrong. 2018. *Perilaku Konsumen Dalam Persaingan Bisnis Kontemporer*. ed. Juni Doni Priansa. Bandung: Alfabeta.
- Lehdonvitra, Vili. 2009. *Virtual item sales as revenue model: identifying attributes that drive purchase decisions*. Finland: Helsinki Institute for Information Technology.
- Nazir, Moh. 2013. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nuryadi. 2017. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Petri, Harbert. L., dan John. M. Govern. 2013. *Motivation : Theory, Research and Application*. Belmont: Wadsworth.
- Rais, Heppy El. 2012. *Kamus Ilmiah Populer*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rakhmat, J. 2012. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rakhmat, Jalaludin, Ibrahim, dan S. Idi. 2017. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Rifa'i, dan Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES PRESS.
- Sedarmayanti, dan Syahfirudin Hidayat. 2011. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Mandar Maju.
- Sugiyono. 2013. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2017. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supangat, Andi. 2012. *Statistika untuk Ekonomi dan Bisnis*. Bandung: Pustakat.
- Taniredja, Tukiran, dan Mustafidahm Hidayati. 2014. *Penelitian Kuantitatif*:

*Sebuah Pengantar*. Bandung: Alfabeta.

Thobroni, Muhammad, dan Mustofa Arif. 2012. *Belajar dan Pembelajaran (Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam pembangunan Nasional)*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Wardani, L. M. I., dan R. Anggadita. 2021. *Konsep Diri dan Konformitas pada Perilaku Konsumtif Remaja*. Pekalongan: Penerbit NEM.

Warsadi, Edi. 2021. *Perilaku Konsumtif Merusakkan Karakter Bangsa*. Jakarta: CV. Rizky Aditya.

#### **Jurnal:**

Auskarni. 2021. *Pengaruh Gaya Hidup Dan Konsep Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Makassar*. Universitas Negeri Makassar. Makassar.

Chrisnawati. 2011. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif Remaja terhadap Pakaian (Studi Kasus Pada Remaja Berstatus Sosial Ekonomi Rendah)*. Universitas Mercubuana. Yogyakarta.

Firma. 2019. *Perilaku Konsumtif Pada Pelajar Sman 24 Kabupaten Bone*. Universitas Negeri Makassar. Makassar.

Hasnah, Sarah Syahara Alfa. 2020. *Kecenderungan Gaming Disorder dan Perilaku Konsumtif Pembelian Virtual Goods pada Pemain Online Game*. Universitas Muhammadiyah Malang. Malang.

Mubarok, Fauzy Husny. 2021. *Hubungan antara Kecanduan Game Online dengan Pembelian Impulsif Perangkat Game pada Mahasiswa*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.

Pitaloka, Ardanareswari Ayu. 2013. *Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013)*. Universitas Sebelas Maret. Surakarta.

- Akbari, Yuzu. 2016. *Hubungan Intensitas Penggunaan Sosial Media terhadap Perilaku Belajar Mata Pelajaran Produktif pada Siswa Kelas XI Jasa Boga di SMK 3 Klaten*. Universitas Negeri Yogyakarta. Klaten.
- Balakrishnan, Janarthanan, dan Mark D. Griffiths. 2018. *Loyalty towards online games, gaming addiction, and purchase intention towards online mobile in-game features*. *Computers in Human Behavior*.
- Deviyanti, Nurmalia. 2022. *Hubungan antara konformitas dengan perilaku konsumtif pada atlet mahasiswa*. Universitas Negeri Surabaya. Surabaya.
- Dikria, Sri Umi Mintarti. 2016. *Pengaruh Literasi Keuangan Dan Pengendalian Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Jurusan Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang Angkatan 2013*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. Universitas Negeri Malang. Malang.
- Prakorso, Rinaldi Suryo, dan Imam Ghozali. 2012. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Independensi Auditor (Persepsi Manajer Keuangan Di Perusahaan Perbankan Di Semarang)*. Universitas Diponegoro. Semarang
- Trisnani, Risha Pramudia. 2018. *Peran Konselor Sebaya Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Universitas PGRI Madiun. Madiun.
- Triyaningsih. 2012. *Dampak Online Marketing Melalui Facebook Terhadap Perilaku Konsumtif Masyarakat*. *Jurnal Ekonomi dan Kewirausahaan* . Universitas Slamet Riyadi. Surakarta.
- Simon, Jean Paul. 2018. *Triggering the emergence of digital ecosystems: the role of mobile and video games in emerging economies*. *Digital Policy, Regulation and Governance*.

**Skripsi:**

- Islamy, Daniella Putri. 2015. *Pengaruh Online Shop Pada Media Sosial Instagram Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa-Siswi SMP Islam Cikal Harapan I*

*Bumi Serpong Damai (BSD) Kota Tangerang Selatan. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta*

Larasati, Nadya. 2021. *Pengaruh Konformitas Teman Sebaya (Peer Group) Terhadap Perilaku Konsumtif Berbelanja Melalui E-Commerce Pada Mahasiswa UIN Jakarta. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta.*

Mahardhika. Gilang. 2020. *Pengaruh Iklan Lazada di Instagram Terhadap Perilaku Konsumtif Bagi Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Uin Suska Riau. Riau Pekanbaru*

Marlena. 2013. *Strategi Komunikasi Persuasif Perkumpulan Keluarga Benci Rencana Indonesia PKB ini dalam Penanggulangan Bahaya HIV AIDS di Kalangan Remaja Samarinda. Jurnal Ilmu Komunikasi 1(2):469.*

Nur, Adila Nadhia. 2020. *Pengaruh Kualitas Produk dan Promosi Penjualan Terhadap Keputusan Pembelian Produk The Body Shop di Kota Malang. Malang.*

Nurbani, Putri Aulia. 2016. *Pengaruh Terpaan Iklan E-Commerce Bukalapak di Televisi Terhadap Perilaku Konsumtif di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Jakarta.*

Rachmadiena, Indah Putri Aulia. 2021. *Pengaruh Pesan Dalam Novel Tiga Belas Jiwa Terhadap Perubahan Sikap Pembaca Generasi Z. Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia, Bandung.*

Witri Hidayah, Rizika. 2015. *Perilaku Konsumtif Dalam Membeli Produk Fashion pada Mahasiswa Putri Di Surakarta. Universitas Muhammadiyah. Surakarta.*

#### **Referensi Elektronik:**

Ambar. 2017. *Teori Kognitivisme – Sejarah – Proses – Kritik.*  
<<https://pakarkomunikasi.com/teori-kognitivisme>>

- Bliblifriends. 2019. *Mobile Legends Punya banyak Istilah yang Wajib kamu Tahu, ini.* <<https://www.blibli.com/friends/blog/istilah-penting-dalam-permainan-mobile-legends-bang-bang/>>
- BusinessofApps. 2022. *App Download Data (2022).* <<https://www.businessofapps.com/data/app-statistics/>>
- DailySocial. 2018. *Tingkatan Skin Hero di Mobile Legends.* <<https://dailysocial.id/post/tingkatan-skin-hero-di-mobile-legends>>
- Databoks. 2022. *Ada 204,7 Juta Pengguna Internet di Indonesia Awal 2022.* <<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/03/23/ada-2047-juta-pengguna-internet-di-indonesia-awal-2022>>
- Detik.com. 5 Dampak Keasyikan Main Game Moba. Melalui <<https://inet.detik.com/games-news/d-3645895/5-dampak-keasyikan-main-game-moba>>. [03/10/2022] pukul 11.02
- Esportku. 2022. *Cara Menggunakan Auto Battle Emote Mobile Legends (ML).* <<https://esportsku.com/cara-menggunakan-auto-battle-emote-mobile-legends-ml/>>
- Essportnesia. 2018. *Apa itu Mobile Legends: Bang Bang?.* <<https://esportsnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/>>
- Gamefinity. 2021. *Ketertarikan Masyarakat Indonesia Terhadap Game Meningkatkan 60% Selama Pandemi. Melalui* <<https://gamefinity.id/news/berita-esports/ketertarikan-masyarakat-indonesia-terhadap-game-meningkat-60-selama-pandemi/>>. [03/10/2022] Pukul; 11.18
- Ggwpid. 2021 *Mobile Legends Jadi Mobile Esports Terpopuler Di Asia Tenggara.* <<https://hybrid.co.id/post/mobile-esports-terpopuler-di-asia-tenggara>>
- \_\_\_\_\_. 2021. *Berapa Jumlah Pemain Mobile Legends di Seluruh Dunia? Jangan Kaget, Ini Perkiraanannya!.* <<https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/jumlah-pemain-mobile-legends-di-seluruh-dunia>>.

- Hybrid. 2022. *Gamer Mobile Ternyata Habiskan Uang Hingga Rp24 Triliun Tiap Minggu*. <<https://hybrid.co.id/post/uang-gamer-mobile>>
- IDXChannel. 2022. *Laba Industri Game Mobile Diprediksi Sebesar Rp1,9 Triliun di 2025*. <<https://www.idxchannel.com/economics/laba-industri-game-mobile-diprediksi-sebesar-rp19-triliun-di-2025/>>
- ITHB. 2021. *Siapa Game Developer Top*. <<https://www.ithb.ac.id/article/Siap-Jadi-Game-Developer-Top--29>>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. 2016. <<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/intensitas/>>
- Kemenkes. 2018. *Bermain Game Online: Mengisi Waktu Luang, Bersenang-senang atau Ketergantungan*. Melalui <<https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/rilis-media/20180706/4726551/bermain-game-online-mengisi-waktu-luang-bersenang-senang-ketergantungan/>>.
- Kominfo. 2017. *Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia*. Melalui <<https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/>>.
- Kontan. 2022. *5 Manfaat Positif Bermain Game Buat Kecerdasan Otak yang Jarang Diketahui*. Melalui <<https://lifestyle.kontan.co.id/news/5-manfaat-positif-bermain-game-buat-kecerdasan-otak-yang-jarang-diketahui>>. [03/10/2022] pukul 11.37
- Kotakgame. 2018. *Mengapa Gamer 'Sultan' Rela Habiskan Ratusan Juta Demi Beli Barang-barang Virtual*. Melalui <<https://hai.grid.id/read/071275774/mengapa-gamer-sultan-rela-habiskan-ratusan-juta-demi-beli-barang-barang-virtual>>. [03/10/2022] Pukul 12.38
- Liputan6. 2016. *Hobi Bermain Video Game? Ternyata Hidup Anda akan Terasa Bahagia*. Melalui <<https://www.liputan6.com/lifestyle/read/2641697/hobi->

bermain-video-game-ternyata-hidup-anda-akan-terasa-bahagia>.

[03/10/2022] Pukul 11.06

\_\_\_\_\_. 2018. *5 Alasan Kenapa Orang Indonesia Tergila-gila Mobile Legends*. <  
<https://www.liputan6.com/tekno/read/3491376/5-alasan-kenapa-orang-indonesia-tergila-gila-mobile-legends>>

\_\_\_\_\_. 2022. *Game Nomor 1 di Indonesia Apa? Kenali Jenis-Jenis Game Online*. <  
<https://hot.liputan6.com/read/4905643/game-nomor-1-di-indonesia-apa-kenali-jenis-jenis-game-online> >

Merdeka. 2015. *Ini Alasan mengapa pria lebih suka bermain video game*. Melalui  
<<https://www.merdeka.com/gaya/ini-alasan-mengapa-pria-lebih-suka-bermain-video-game.html>>

Newzoo. 2021. *80% of Gen Z and Millennial Consumers Play Games*. <  
<https://newzoo.com/insights/articles/consumer-data-gen-z-millennials-baby-boomer-gen-x-engagement-games-esports-metaverse>>

OfficialJimbreur. 2022. *Laba Industri Game Mobile Diprediksi Sebesar Rp1,9 Triliun di 2025*. <  
<https://officialjimbreur.com/penghasilan-mobile-legend/>>.

Sirclo. 2019. *Apa yang Menyebabkan Perilaku Konsumtif di Indonesia?*. Melalui  
<<https://www.sirclo.com/blog/apa-yang-menyebabkan-perilaku-konsumtif-di-indonesia/>>.

Tribunnews. 2019. *Bobol Bank Hingga Rp 1,8 M demi Game Mobile Legends, Wanita ini ditangkap Aparat Polda Metro Jaya*.  
<<https://www.tribunnews.com/nasional/2019/05/20/bobol-bank-hingga-rp-18-m-demi-game-mobile-legend-wanita-ini-ditangkap-aparat-polda-metro>>

Upstation Media. 2021. *Mengapa Mobile Legends Bisa Bertahan Lama Sampai Sekarang? Ini Alasannya!*. <  
<https://today.line.me/id/v2/article/qoao0gw>>.



Vantage. 2022. *Ini 3 Topik Pembicaraan Nongkrong yang Sering Terjadi bagi Pria.*

Melalui <<https://www.vantage.id/topik-pembicaraan-ketika-pria-lagi-nongkrong/>>.

VcGamers. 2021. *Urutan Durasi Main MLBB Terlama, Sampai 54 Menit Loh!.*

<<https://vcgamers.com/news/urutan-durasi-main-mlbb-terlama>>