

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Adams, E & Rollings, A. 2010. *Fundamentals of game design*. Berkeley, CA: New Riders
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- De Vos, Dr, H. 2002. *Pengantar Etika*. Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya
- Haditono, Siti. 2006. *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Hurlock, Elizabeth. 2013. *Perkembangan Anak Jilid 1*, Edisi Keenam. Erlangga
- Kotler, Philip. 1993. *Manajemen Pemasaran (Analisis Perencanaan Implementasi dan Pengendalian)*. Jakarta: Airlangga
- Littlejohn, Stephen W & Karen A. Foss. 2014. *Teori Komunikasi Edisi 9*. Jakarta: Salemba Humanika
- Lorens. 2000. *Kamus Filsafat*. Jakarta: Gramedia
- Moleong, L. J. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif. Cetakan ketujuhbelas*. Bandung: Ramaja Rosdakarya
- Moleong, L. J. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mulyana, Deddy. 2010. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Magnis, Franz. 2010. *Etika Dasar: Masalah Masalah Pokok Filsafat Moral*. Yogyakarta: Kanisius
- McQuail, Denis. 2011. *Teori Komunikasi Massa*, Edisi 6 Buku 1. Jakarta: Salemba Humanika
- Morissan. 2013. *Teori Komunikasi*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia
- Notoadmojo, Soekidjo. 2003. *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nasrullah, R. 2017. *Etnogravi Virtual: Riset Komunikasi Budaya, dan Sosioteknologi di Internet*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- Poetoe. 2012. *Dampak Game Online Terhadap Psikologis Anak*, Edisi 3. Jakarta: Balai Pustaka

- Soejatmiko. 2008. *Saya Berbelanja Maka Saya Ada: Ketika Konsumsi dan Desain Menjadi Gaya Hidup Konsumeris*. Bandung: Jalasutra
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Setiadi, Nugroho. 2013. *Perilaku Konsumen: Perspektif Kontemporer pada Motif, Tujuan, dan Keinginan Konsumen*. Jakarta: Kencana
- Sugiyono. 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- West, Richard & Lynn H. Turner. 2008. *Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi*. Jakarta: Salemba Humanika

### **Jurnal**

- Belk, W. R. 2013. *Extended Self in a Digital World*. *Journal of Consumer Research*
- Djunaidi, A. & Dwiastuti. 2007. *Hubungan antara Traits Kepribadian dengan Addiction Level pada Pemain Online Game*. *Jurnal Psikologi*: 22-40
- Kapoh, Gerry. 2015. *Perilaku Sosial Individu Pemain Game Online "Perfect World" di Desa Sea Satu*. *Jurnal Holistik*
- Hans, K. 2013. *Game Simulasi Finite State Machine Untuk Pertanian dan Peternakan*. Universitas Kristen Petra
- Marrieta, N, Purnama, H, & Atnan, N. 2016. *Identitas Virtual Laki-Laki di Kalangan Pemain Game Online Audition Ayodance Pada Komunitas Talented Youth*. *Jurnal Komunikasi*. Universitas Telkom
- Nala, M, & Elizabeth, C. 2013. *Avatar, Identitas dalam Cyberspace*. *Jurnal Desain Komunikasi Virtual*. Universitas Kristen Petra Surabaya
- Purnama, Wulan. 2017. *Konstruksi Identitas pada Komunitas Game Touch Online*. *Jurnal Komunikasi*, Vol 7 Nomor 1. Universitas Tarumanegara
- Ramdani, A. 2013. *Hubungan Motif Bermain Game Online dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal*. *Jurnal Komunikasi* Vol 1 Nomor 1. Universitas Mulawarman
- Syahrani, Ridwan. 2015. *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling* Volume 1 Nomor 1

### Skripsi

- Calleja, G. 2007. *Thesis. Digital Games and Designed Experience: Reframing The Concept of Immersion*. Victoria University of Wellington, New Zealand
- Khoiriyah, S. 2018. Skripsi. *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah*. Universitas Negeri Raden Intan Lampung.
- Meidyza. 2017. Skripsi. *Motif Remaja Bermain Game Online*. Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
- Nugraheni. 2003. Skripsi. *Fenomena Gaya Hidup Hedonis pada Remaja*. Semarang: Fakultas Psikologi UNIKA
- Nafi’ul, Ikhwan. 2014. Skripsi. *Identitas Diri Reggae Mania di Gresik*. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
- Vickery, Nicole. 2019. *Thesis. Engaging in Activities: The Flow Experience of Gameplay*. Queensland University of Technology
- Wijayanti, Mita. 2018. Skripsi. *Hedonisme Sebagai Identitas Pengguna Media Sosial Instagram*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Lampung. Bandar Lampung

### Artikel dan Website

- Afifah, Lutfiah. 2019. 25 Negara dengan Gamers Terbanyak Sedunia. Dari: <https://www.idntimes.com/tech/games/lutfia-afifah/25-negara-dengan-jumlah-pengguna-game-terbanyak-di-dunia-c1c2/full>
- Chandra, Rizky. 2018. Kecanduan Main Game Kini Masuk Kategori Gangguan Mental. Diakses melalui: <https://tekno.kompas.com/read/2018/01/03/18460017/kecanduan-main-game-kini-masuk-kategori-gangguan-mental?page=all>
- We Are Social, Most Active Social Media Platforms* 2019. Diakses melalui: <https://wearesocial.com/>
- Peningkatan Jumlah pengguna internet Indonesia 2018. Diakses melalui : [https://kominfo.go.id/content/detail/12640/siaran-pers-no-53hmkominfo02-2018-tentang-jumlah-pengguna-internet-2017-meningkat-kominfo-terus-lakukan-percepatan-pembangunan-broadband/0/siaran\\_pers](https://kominfo.go.id/content/detail/12640/siaran-pers-no-53hmkominfo02-2018-tentang-jumlah-pengguna-internet-2017-meningkat-kominfo-terus-lakukan-percepatan-pembangunan-broadband/0/siaran_pers)

Pengguna Internet Indonesia Nomor Enam Dunia e-marketer 2017. Diakses melalui:

[https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/4286/Pengguna+Internet+Indonesia+Nomor+Enam+Dunia/0/sorotan\\_media](https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/4286/Pengguna+Internet+Indonesia+Nomor+Enam+Dunia/0/sorotan_media)