

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Baudrillard, Jean (2004) *Masyarakat Konsumsi*, Yogyakarta: Kreasi Wacana
- Beilharz, Peter (2003) *Teori-Teori Sosial Observasi Kritis terhadap Para Filosof Terkemuka*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Elbadiansyah, Umiarso (2014) *Interaksionisme Simbolik: Dari Era Klasik Hingga Modern*. Jakarta: Rajawali Pers
- Hidayat, Mendhy A (2017) *Menggugat Modernisme: Mengenal Rentang Pemikiran Post Modernisme Jean Baudrillard*. Yogyakarta: Jalasutra
- Moleong, Lexy (2002) *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Poloma, Margaret M (1992) *Sosiologi Kontemporer*. Jakarta: Rajawali Pers
- Ritzer, George (2003) *Teori Sosial Modern*, Yogyakarta: Kreasi Wacana
- Ritzer, George (2014) *Teori Sosiologi Dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Santana, Setiawan (2007) *Menulis Ilmiah Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- Suwendra, Wayan (2018) *Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan dan Keagamaan*. Bandung: Nilacakra
- Suyanto, Bagong (2013) *Sosiologi Ekonomi Kapitalisme dan Konsumsi di Era Masyarakat Post Modernisme*,. Jakarta: Kencana Prenamedia Group
- Wirawan, I.B (2012) *Teori-Teori Sosial dalam Tiga Paradigma (Fakta Sosial, Definisi Sosial, dan Perilaku Sosial)*. Jakarta: Prenadamedia Group E. Gani, Kemal

Skripsi

- Hartedja, Stefan E (2016) “Dinamika Psikologis Gamers Yang Mengalami Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa”. Skripsi. Surabaya: Universitas Katolik Widya Mandala
- Sari, Devi P (2019) “Pengaruh Intensitas Bermain Video Game Online PUBG Dan Motivasi Untuk Mengikuti Kuliah Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Di Kampus”. Skripsi. Semarang: Universitas Diponegoro
- Susanto, Rieka E (2010) “Dampak Penggunaan Game Online Di Kalangan Mahasiswa (Studi Grounded Di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta)”. Skripsi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret

Jurnal elektronik

- Akbar, R Amrullah (2019) “Evaluasi User Experience Pada Game PUBG Mobile Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough”. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. Vol. 3 No. 2. Malang: Universitas Brawijaya. <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/4544/2084> [diakses pada 24 September 2019]
- Apriyanti, Merry F & Harmanto (2015) “Perilaku Agresif Remaja Yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus Di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya)”. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. Vol. 2, No. 3. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-kewarganegaraan/article/view/11911> [diakses pada 24 September 2019]
- Fauzi, Ach (2019) “Pengaruh Game Online PUBG (Player Unknown’s Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik”. *Jurnal Pendidikan IPA*. Vol. 11, No. 1. Jember: Universitas Negeri Jember.

<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/Scedu/article/view/11793> [diakses pada 24 September 2019]

Febrianto, Kornelius W & Yessy Artanti (2019) “Pengaruh Nilai Konsumsi Terhadap Niat Beli Virtual Item Kustomisasi Hero (Studi Pada Pemain Defence Of The Ancient 2)”, *Jurnal Ilmu Manajemen*. Vol. 7, No. 2. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jim/article/view/26777> [diakses pada 24 September 2019]

Giandi, Ahmad F, dkk (2012) “Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online Dengan Menggunakan Game Online”. *Jurnal Komunikasi*. Vol. 1, No. 1. Bandung: Universitas Padjadjaran.

<http://jurnal.unpad.ac.id/ejournal/article/view/901> [diakses pada 24 September 2019]

Hsieh, Jung Kuei dkk (2018) “*Exploring Social Influence On Hedonic Buying Of Digital Goods - Online Games’ Virtual Items*”. *Journal of Electronic Commerce Research*. Vol. 19 No. 2. Long Beach : Universitas Negeri California. <http://www.jecr.org/node/551> [diakses pada 24 September 2019]

Jang, Moonkyoung dkk (2018) “*Why Do You Need to Buy Virtual Items? Investigating Factors Influencing Intention to Purchase in Mobile Games*”. *Journal of Management Research*. Michigan : Universitas Negeri Michigan. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-99936-4_8 [diakses pada 24 September 2019]

Kusumawardani, Syahrul P (2015) “Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit)”. *Jurnal Antropologi*. Vol. 4, No. 2. Surabaya: Universitas Airlangga. <http://repository.unair.ac.id/17901/> [diakses pada 24 September 2019]

Mustikasari, Bunga F, dkk (2017) “Kajian Avatar Dalam Hubungan Couple Di Dunia Virtual (Studi Kasus: Game Daring Audition Ayodance)”.

Jurnal Siosioteknologi. Vol. 16, No. 2

<https://media.neliti.com/media/publications/179078-ID-representasi-diri-pemain-game-online-aud.pdf> [diakses pada 24 September 2019]

Rahadian, Arief (2016) “Konstruksi Nilai Barang Virtual Dalam Fenomena Real Money Trade”. *Jurnal Sosiologi*. Vol. 3, No. 1. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
<https://jurnal.ugm.ac.id/jps/article/view/23525> [diakses pada 24 September 2019]

Riska Wulan R D, dkk (2014) “Fenomena Kecanduan Game Online pada Siswa (Studi Kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember)”. *Jurnal Pendidikan*. Jember: Universitas Negeri Jember.
<http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/62440> [diakses pada 24 September 2019]

Suryono, Ryan R (2016) “Perilaku Pemain Game Online Terhadap Pembelian Virtual Item (Sebuah Penelitian Kualitatif)”. *Jurnal Sistem Informasi*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh November.
<http://repository.its.ac.id/1245/>

Trisnani, Rischa P & Silvia Y W (2018) “Peran Konselor Sebaya Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Anak”. *Jurnal Sosiologi*. Vol. 2, No. 2. Madiun: Universitas PGRI Madiun.
<https://jurnal.uns.ac.id/dmjs/article/view/27928> [diakses pada 24 September 2019]

Ulfa, Nurist (2012) “Konsumsi Sebagai Penanda Kesejahteraan dan Stratifikasi Sosial”. *Jurnal Kesejahteraan Sosial*. Semarang: Universitas Diponegoro
<https://ejournal.undip.ac.id/index.php/forum/article/view/3203>
[diakses pada 2 Februari 2020]

Yulius, Rina (2017) “Analisis Perilaku Pengguna Dalam Pembelian Item Virtual Pada Game Online”. *Journal of Animation and Games Studies*. Vol. 3, No. 1. Payakumbuh: Sekolah Tinggi Teknologi Payakumbuh.

<http://journal.isi.ac.id/index.php/jags/article/view/1582> [diakses pada 24 September 2019]

Website

5 Youtuber Gaming Indonesia Yang Keluarkan Ratusan Juta Untuk UC PUBG Mobile (hi.grid.id, 2019) <https://hai.grid.id/read/071808067/5-youtuber-gaming-indonesia-yang-keluarkan-ratusan-juta-untuk-uc-pubg-mobile> [diakses pada 22 April 2019]

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia 2018. (APJII, 2018) <https://www.apjii.or.id/content/read/39/410/Hasil-Survei-Penetrasi-dan-Perilaku-Pengguna-Internet-Indonesia-2018> [diakses pada 24 September 2019]

Menilik Kembali Fenomena Real Money Trading (RMT) di Indonesia yang tak Pernah Pudar (Bag I). <https://duniagames.co.id/news/3023menilikkembali-fenomena-real-money-trading-rmt-di-indonesia-yang-tak-pernah-pudar-bag-i> [diakses pada 22 April 2019]

PUBG Mobile Catat Rekor Pendapatan Tertinggi. (Kompas, 2018) <https://tekno.kompas.com/read/2018/12/28/17030077/pubg-mobile-catat-rekor-pendapatan-tertinggi> [diakses pada 22 April 2019]

PUBG Mobile Tembus 100 Juta Pengguna Aktif, Indonesia di Urutan Kedua (Kompas, 2018) <https://bola.kompas.com/read/2019/05/25/14193398/pubg-mobile-tembus-100-juta-pengguna-aktif-indonesia-di-urutan-kedua> [diakses pada 22 April 2019]