

## DAFTAR PUSTAKA

- \_\_\_\_\_. (2019, November 11). Retrieved from [www.anthropology.id](http://www.anthropology.id). Budaya Konsumen Ala Mike Featherstone: <https://www.anthropology.id/budaya-konsumen-ala-mike-featherstone/>
- Ariyanti, H. (2019, Mei 18). *Liputan6.com*. Retrieved from Perempuan Asal Pontianak Bobol Bank Rp 1,8 M Karena Keranjingan Game Online: <http://m.liputan6.com/news/read/3969533/perempuan-asal-pontianak-bobolbank-rp-18-m-karena-keranjingan-game-online>
- Dewi, S. (2014). Gadget : Budaya Konsumen Masyarakat Modern. *Suluah*, 64-71.
- Ekawati, N. E. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak. *Psikologi Jambi*, 48-54.
- Evita, I. (2018). Pengaruh Micro Transaction di Game Online Mobile Legend Terhadap Perkembangan Remaja dalam Isu Konsumerisme. *PsychoPaper Psychology Village*, 1-11.
- Featherstone, M. (2008). *Posmodernisme dan Budaya Konsumen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Garvin, Claudia, J., & Evita, I. (2019). Microtransaction Dalam Online Game: Apakah Memicu Perilaku Belanja Online Yang Bermasalah? *PSYCHE*, 46-54.
- Ginitasasi, R. (2012). Motif Sosial. *Jurnal Psikologi*, 1-13.
- Hakim, M. A. (2019, April 10). *Kompas.com*. Retrieved from Cerita Ibu di Kediri Kaget Dapat Tagihan Game Online Rp 11 Juta: <http://www.google.com/amp/s/amp.kompas.com/regional/read/2019/04/10/1236221/cerita-ibu-di-kediri-kaget-dapat-tagihan-game-online-rp-11-juta>
- Hasbiansyah, O. (2008). Pendekatan Fenomenologi: Pengantar Praktik Penelitian dalam Ilmu Sosial dan Komunikasi. *MEDIATOR*, 163-180.
- Huizinga, J. (1990). *Homo Ludens: Fungsi dan Hakekat Permainan dalam Budaya*. Jakarta: LP3ES.
- Indrayani, D. (2009). *Pengantar Sosiologi Ekonomi*. Jakarta: PrenadaMedia Group.
- Kemp, S. (2020, Januari 30). *Digital 2020: Global Digital Overview*. Retrieved from [Datareportal.com: https://datareportal.com/reports/digital-2020-global-digital-overview?format=amp](https://datareportal.com/reports/digital-2020-global-digital-overview?format=amp)
- Martaniah, S. M. (1982). *Motif Sosial Remaja Jawa dan Keturunan Cina; Suatu*

*Studi Perkembangan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Mas'udah, A. F. (2013). Permainan "Baikak Race" Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Autis Hipoaktif. *Pendidikan Khusus*, 1-7.

Maulida, L. (2018, Oktober 17). *tek.id*. Retrieved from [www.tek.id:https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A](http://www.tek.id:https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A)

Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mulyawan, R. (2019, Juni 20). *RifqiMulyawan.com*. Retrieved from

[RifqiMulyawan.com:https://rifqimulyawan.com/blog/pengertianmanfaat/amp/](https://rifqimulyawan.com/blog/pengertianmanfaat/amp/)

\_\_\_\_\_. (2019, Desember 20). *Insights into the Indonesian Games Market*. Retrieved from [newzoo.com:https://newzoo.com/insights/infographics/insights-into-the-indonesian-games-market/](https://newzoo.com/insights/infographics/insights-into-the-indonesian-games-market/)

Oktavianti, E. W. (2017). *Hubungan Frekuensi Bermain Game Online Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Remaja Di Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga*. Purwokerto: Fakultas Ilmu Kesehatan.

Piliang, Y. A. (2010). *Dunia yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*. Bandung: Matahari.

Pitaloka, A. A. (2013). Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013). *Sosialitas*, 1-12.

Pratama, W. (2014). Game Adventure Misteri Kotak Pandora. *Telematika*, 13-31.

Pratiwi, G. I. (2015). Perilaku Konsumtif dan Bentuk Gaya Hidup (Studi Fenomenologi pada Anggota Komunitas Motor Bike of Kawasaki Riders Club (BKRC) Chapter Malang). *JMSOS*, 1-21.

Pratnyawan, A. (2019, Februari 12). *Suara.com*. Retrieved from Tanpa Penyesalan, Gamer ini Habiskan Uang Hingga Rp 2 Miliar: <http://www.google.com/amp/s/amp.suara.com/tekno/2019/02/12/120731/tanpa-penyesalan-gamer-ini-habiskan-uang-hingga-rp-2-miliar>

Priatama, A. (2018). Uang dan Peluang: Konsumsi Barang Virtual dalam Game RF Online Indonesia. *Pemikiran Sosiologi*, 1-26.

Prima, E. (2018, Januari 22). *Tempo.co*. Retrieved from Ilmuwan Ungkap Usia Remaja yang Baru: 10 Sampai 24 Tahun:

<http://www.google.com/amp/s/tekno.tempo.co/amp/1052899/ilmuwan-ungkap-usia-remaja-yang-baru-10-sampai-24-tahun>

- Putra, K. (2014). *Motif Players Dalam Proses Pembelian Virtual Goods Pada Permainan Game Online*. Bengkulu: Fakultas Ekonomi Universitas Bengkulu.
- Rahmat, P. S. (2009). Penelitian Kualitatif. *EQUILIBRIUM*, 1-8.
- Ramadani, M. I. (2018). *Penarikan Diri Dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014)*. Surakarta: Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Ritzer, G. (2003). *Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Rosida, I. (2018). Tubuh Perempuan Dalam Budaya Konsumen: Antara Kesenangan Diri, Status Sosial, dan Nilai Patriarki. *JANTRO*, 85-101.
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak. *Psikologi Jambi*, 48-54.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Curere*, 28-38.
- Suyatno, B. (2013). *Sosiologi Ekonomi Kapitalisme dan Konsumsi di Era Masyarakat Post Modernisme*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Teevan, R., & Smith, B. D. (1967). *Motivation*. New York: Mc Graw-Hill Companies
- Ulum, B. (2018). *Game Mobile Legend Bang-Bang di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dalam Tinjauan One Dimensional Man Herbert Marcuse*. Surabaya: Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Sunan Ampel.
- Usman, H., & Akbar, P. S. (2009). *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Vera, Yosy, & Musafathusalis. (2013, Mei 22). *Sosiologi Budaya*. Retrieved from [Sosiologibudaya.wordpress.com: https://www.google.com/amp/s/sosiologibudaya.wordpress.com/2013/05/22/budaya-konsumen-3/amp/](https://www.google.com/amp/s/sosiologibudaya.wordpress.com/2013/05/22/budaya-konsumen-3/amp/)