

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, S. (2014). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online (Studi terhadap Siswa SMA Negeri 23 Bandung). *Skripsi*.
- Anggraini, R. T., & Santhoso, F. H. (2017). Hubungan Antara Gaya Hidup Hedonis dengan Perilaku Konsumtif pada Remaja. *Gajah Mada Journal of Psychology*, 3(3), 131-140.
- Astuti, A. P., & Nurmalita, A. (2014). Teknologi Komunikasi dan Perilaku Remaja. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 3(1), 91-111.
- Aulia, L. (2017). Pengaruh Status Sosial Ekonomi Orang Tua Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswi. *Skripsi*.
- Bourdieu, P. (2010). *Arena Produksi Kultural: Sebuah Kajian Sosiologi Budaya*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Fitri, E., & Erwinda, L. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 4(3), 211-219.
- Hasnira. (2017). Pengaruh Pendapatan Dan Gaya Hidup Terhadap Pola Konsumsi Masyarakat Wahdah Islamiyah Makassar. *Skripsi*.
- Herudin. (2014, Januari Jumat). *Ada 25 Juta Orang Indonesia Doyan Main Game Online*. Dipetik Maret Rabu, 2019, dari Tribunnews.com
- Khasanah, I. (2011). Permainan Tradisional Sebagai Media Simulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1).
- Kusumawardani, S. P. (2015). Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit). *AntroUnairdotNet*, IV(2), 154.
- Librianty, A. (2018, September). *Indonesia Penyumbang Pengguna Aktif Terbesar untuk Mobile Legends*. Dipetik Maret Rabu, 2019, dari Liputan6.com
- Maghfuri, A. (2018). Representasi Perempuan Dalam Game DOTA 2. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 48(18).
- Martono, N. (2010). *Statistik Teori Sosial dan Aplikasi Program SPSS*. Yogyakarta: Gava Media.
- Martono, N. (2014). *Sosiologi Perubahan Sosial Perspektif Klasik, Modern, Posmodern, dan Poskolonial*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 2(1).
- Nurachma, Y. A., & Arief, S. (2017). Pengaruh Status Sosial Ekonomi Orang Tua, Kelompok Teman Sebaya dan Financial Literacy Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Siswa Kelas X1 IPS SMA Kesatrian 1 Semarang Tahun Ajaran 2015/2016. *Economic Education Analysis Journal*, 6(2), 485-488.
- Oktavianti, E. W. (2017). Hubungan Frekuensi Bermain Game Online Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Remaja di Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga. *Skripsi*.
- Pamungkas, G. A. (2018). Gaya Hidup Hypebeast di Kalangan Remaja Kota Bandung. *Skripsi*.
- Pratama, A. S. (2017). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung. *Skripsi*.
- Purwati, T. E. (2014, November 24). *Permainan Modern vs Permainan Traditional*. Dipetik Juni 11, 2019, dari www.kompasiana.com
- Rachmawati, A. R. (2018, Agustus Senin). *Gamer Indonesia Diprediksi Capai 34 Juta Orang*. Dipetik April 12, 2019, dari www.pikiran-rakyat.com
- Rani, D. (2018). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area. *Skripsi*.
- Restika, R. (2018, Mei 29). *Apa itu Esport?* Dipetik Maret 20, 2019, dari esportnesia.com
- Riduwan. (2010). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Ritzer, G. (2019). *teori Sosiologi dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Mutakhir teori Sosiologi Postmodern*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Rosana, E. (2011). Modernisasi Dan perubahan Sosial. *Jurnal TAPIS*, 7(12).
- Roso, F. A. (2014, Januari 13). *Ada 25 Juta Orang Indonesia Doyan Main Game Online*. Retrieved Oktober 30, 2018, from Tribunnews: www.tribunnews.com
- Rusmini, S. (2004). *Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Santrock, J. (2007). *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Saputra, R. (2018, April 2018). *Fakta dan Data Game Online*. Diambil kembali dari www.viva.co.id
- Sarwono, S. W. (1987). *Teori-Teori Psikologi Sosial*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Septiawan, R. (2018, Oktober). *Pengaruh Teori Modernisasi dalam Perubahan Sosial*. Retrieved from Kompasiana.com.

- Setyaningrum, M. Y. (2019). Hubungan Antara Frekuensi Bermain Game Online Dan Dukungan Orang Tua Dengan Prestasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 10(1), 76-89.
- Sinaga, D. (1988). *Sosiologi dan Antropologi*. Klaten: PT Intan Pariwara.
- Singarimbun, M. D. (1989). *Metode Penelitian Survey*. Jakarta: LP3ES.
- Sipunga, P. N., & Muhammad, A. H. (2014). Kecenderungan Perilaku Konsumtif Remaja Di Tinjau Dari pendapatan Orang Tua Pada Siswa-Siswi SMA Kesatrian 2 Semarang. *Journal of Social and Industrial Psychology*, 3(1).
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta.
- Suminar, E., & Meiyuntari, T. (2016). Konsep Diri, Konformitas dan Perilaku Knsumtif Pada Remaja. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 4(2).
- Sutriati, S. (2018). Pengaruh Pendapatan dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FPIK UNIVERSITAS RIAU. *Skripsi*.
- Syahputra, T. R. (2018, Februari). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja (Studi pada Mahasiswa Pemain Game Onlinedi Fakultas MIPA). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, 3(1), 1-12.
- Ulum, B. (2018). Game “Mobile Legends Bang Bang” Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan “One Dimensional Man” Herbert Marcuse”. *Skripsi UIN Sunan Ampel Surabaya. Skripsi*.
- Whelly, G. (2018, Oktober). *Ini 4 Youtuber Gaming Cantik dan Jago Main Mobile Legends dan PUBG*. Retrieved from games.grid.id
- Yogatama, I. K., Kharisma, A. P., & Fanani, L. (2019, Maret). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(3), 2558-2556.