

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Alwasilah, A. Chaedar. (2003). *Pokoknya Kualitatif*. Jakarta : PT Dunia Pustaka Jaya
- Alwasilah, A. Chaedar. (2015). *Pokoknya Studi Kasus, Pendekatan Kualitatif*. Bandung : PT Kiblat Buku Utama
- Assael, H. (1995). *Consumer Behaviour and Marketing Action*. Boston: Kent Publishing Company.
- Bungin, Burhan. (2008). *Sosiologi Komunikasi; Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Crewswell, John. W. (2012) *Research Design, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Engel, J., Blackwell, R., & Miniard, P. (1997). *Perilaku Konsumen 1*. Jakarta: Binarupa Aksara.
- Kartono, Kartini. (1996) *Psikologi Umum*. Bandung: Mandar Maju.
- Kotler, P. (2005). *Manajemen Pemasaran Edisi Kesebelas Jilid 1*. Jakarta: Prehallindo.
- Mangkunegara, P. (2005) *Perilaku Konsumen*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Martono, Nanang (2012). *Sosiologi Perubahan Sosial: Perspektif Klasik Modern, Postmodern, dan Poskolonial*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mowen, J.C. & Minor, M. (2002) *Perilaku Konsumen Jilid I Edisi 5*. Jakarta: Erlangga
- Narwoko, D. (2011) *Sosiologi : Teks Pengantar & Terapan*
- Oetomo, Budi S.D. (2007) *Pengantar Teknologi Informasi Internet: Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Pilliang, Yasraf Amir. (2011) *Semiotika dan Hipersemiotika: Kode, Gaya dan Matinya Makna*, Yogyakarta : Jalasutra
- Pilliang, Yasraf Amir. (2010). *Dunia Yang Dilipat Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*. Yogyakarta : Matahari.
- Pilliang, Yasraf Amir. (2003). *Hipersemiotik: Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra

- Setiadi, Elly M. dan Usman Kolip (2011) *Pengantar Sosiologi*. Jakarta : Kencana Preneda Media Group
- Severin, Werner J dan James W, Tankard, Jr (2005) *Teori Komunikasi : Sejarah, metode, dan Terapan didalam Media Massa*. Jakarta : Kencana
- Soekanto, S. (2007) *Pengantar Sosiologi*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Subandy, Ibrahim (1997) *Lifestyle Ecstasy: Kebudayaan Pop dalam Masyarakat Komoditas Indonesia*. Yogyakarta: Jalasutra
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2005) . *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A.B. (2001). *Potret-potret Gaya Hidup Metropolis*. Bogor: SMK Grafika Mardi Yuana.
- Uno, Hamzah. B. (2010). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Wibisono, Susilo (2009) *Kegemaran Bermain Game Online Pada Mahasiswa*. Yogyakarta : Tidak diterbitkan

Jurnal

- Arya, Pradipta. (2013). *Pengaruh Komitmen, Motivasi, Kompleksitas Tugas dan Budaya Suportif Terhadap Kepuasan Kerja*. Jurnal Ekonomi dan Bisnis Vol 14 No.2
- Lubiyana, Khalida (2013) *Eksposur Media Massa Televisi dan Internet Sebagai Stimulant Perilaku Konsumsi*. Jurnal Sosial dan Politik. FIPIS, Universitas Airlangga
- Ma, Forest. (2004) *Lifestyle Segmentation of the Chinese Consumer*. *Workd Association of Research Professionals, Vondelstraat 172, 1054 GV Amsterdam, The Netherlands*.
- Nugrahaeni, P. N. A. (2003). “Perbedaan Kecenderungan Gaya Hidup Hedonis pada Remaja ditinjau dari Lokasi Tempat Tinggal.” FISIP Unair. Surabaya: Tidak diterbitkan
- Pitaloka, A. (2013). *Jurnal Perilaku konsumsi game Online pada pelajar (Studi fenomenologi tentang perilaku konsumsi Game Online pada pelajar di*

kelurahan Gemolong, kabupaten Sragen tahun 2013). Sragen : Tidak diterbitkan.

Prihati, Meiyanti. (2012) *Kontribusi Kepribadian Introvert Terhadap Kecanduan Internet Pada Mahasiswa*. Fakultas Psikologi, Universitas Gunadarma.

Sitohang, Rasna U. W. (2015) *Penggunaan Game Online Oleh Pelajar Sekolah Menengah Pertama di Sukerojo Kelurahan Lempake Kota Samarinda*. eJournal Sosiatri-Sosiologi. Vol.3:41-55 FISIP UNMUL

Soetjipto, Helly P. (2005) *Pengujian Validitas Konstruk Kriteria Kecanduan Internet*. Jurnal Psikologi Volume 32, No. 2. Fakultas Psikologi, UGM.

Triyaningsih. (2011). *Jurnal Ekonomi dan Kewirausahaan*. Fakultas Ekonomi Universitas Slamet Riyadi Surakarta : Tidak diterbitkan.

Vanri, Keken. F & Hasbiyalloh, Benni. Y. (2011) *Games Online dan Katarsis Virtual (Studi Kasus dengan Analisis Psikoanalisis Freud pada Kecenderungan Permainan Game Interaktif Point Blank dan Second Life)*. Volume III, Nomor 2, Desember. Universitas Paramadina Jakarta.

Wulandari, Rupita (2015) *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Warnet Lorong Cempak Dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang*. Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Bisa Darma Palembang.

Yee, Nicholas. (2002). *Ariadne – Understanding MMORPG Addiction*.

Young, K. (2006). *Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents*. *The American Journal of Family Therapy*, 37, 355-372.

Zpalanzani, A. & Piliang, Y. A (2010). *Simulacra dalam Industri Hiburan Visual; Studi Kasus Ragnarok Online*. ITB Bandung

Skripsi

Dwiastuti, A. (2005). *Hubungan antara Traits Kepribadian dengan Addiction Level pada permainan Online Game*. Skripsi Fakultas Psikologi UNPAD Bandung : Tidak diterbitkan

Akbar, Moh I. A (2015) *Perancangan Sistem Informasi Penjual Kerudung Berbasis Web di Intan Colection*. Skripsi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer UNIKOM Bandung.

Alfian, Pandu Rizki (2014) *Musik Dangdut Koplo Menurut Perspektif Teori Simulacra Jean Baudrillard*. Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya

Lumban G, Theresia. (2012) *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia*. Skripsi FIK UI

Murdaningsih, Siti. (2008) *Gaya Hidup Konsumtif dan Pencitraan Diri Pelajar Pengguna Handphone di SMA Negeri 1 Sambu Boyolali*. Skripsi FISIP Universitas Sebelas Maret.

Rahayu, Nina (2008) *Pengaruh Loneliness Terhadap Internet Addiction*. Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Sumatera Utara

Supendi, Rosna Pentiaratih (2011) *Program Bimbingan Dan Konseling Untuk Mengurangi Kecanduan Online Game Pada Siswa SMP* (Studi Deskriptif Terhadap Siswa Kelas VIII SMPN 1 Lembang Kab. Bandung Barat Tahun Ajaran 2011/2012). Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan UPI Bandung.

Wisudarmoko, Antonius (2010) *Pembentukan Hiperrealitas di Ruang Online: Studi terhadap tiga pemain permainan online "Perfect world"*. Skripsi FISIP UI

Internet

Danarkusumo, Didi (2015) *Kecanduan Game Online: Gejala, Efek, dan Alasan*. [Online] <https://www.selasar.com/gaya-hidup/kecanduan-game-online-gejala-efek-dan-alasan>

Kel. (2007) *Hyperreality*. [Online] <http://mechanicstar.blogspot.co.id/2007/10/hyperreality.html>

Sutter, John D. (2012) *5 Warning Signs of Gaming Addiction*. [Online] <http://edition.cnn.com/2012/08/05/tech/gaming-gadgets/gaming-addiction-warning-signs/>