

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyasa, A. S. N. (2023). *Motivasi Pemain Melakukan Mikrotransaksi dalam bentuk Gacha didalam Gim BanG Dream Girls Band Party !*
- Ancok, D. (1995). *Nuansa Psikologi Pembangunan*. Diterbitkan oleh Yayasan Insan Kamil bekerjasama dengan Penerbit Pustaka Pelajar.
- Andriyani, Y. F. Y. P. T. (2018). Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna game online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 2(2), 169–180.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktek*. In *Jakarta*. Rineka Cipta.
- Azzahra, H. (2021). *FISIP UNPAS (Studi Analisis Jalur Mahasiswa Fisip Unpas Angkatan 2017) THE INFLUENCE OF SHOPEE ACCESS INTENSITY TO CONSUMPTIVE BEHAVIOR OF FISIP STUDENTS IN UNPAS (Studies Path Analysis of Fisip Unpas Students Year 2017)*.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. In *Englewood Cliffs*. Englewood Cliffs: Prentice Hall.
- Cialdini, R. (2007). *Influence The Psychology of Persuasion*. In *Harpar Business (Revision Edition)* (Issue 14). HarperCollions.
- Creswell, J. W. (2018). *Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches+ a crash course in statistics*. Sage publications.
- Dayna, B. A. (2023). *15 Manfaat Bermain Game Online, Bisa Hasilkan Cuan!*.
<https://www.akurat.co/infotech/1302401936/15-Manfaat-Bermain-Game->

Online-Bisa-Hasilkan-Cuan

Effendy, O. U. (2003). *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi* (Vol. 200). PT. Citra

Aditya Bakti.

Eraspace. (2023). *Mengenal Sejarah Game FPS yang Semakin Populer*

Dimainkan. <https://eraspace.com/artikel/post/mengenal-sejarah-game-fps-yang-semakin-populer-dimainkan>

Fisher, B. A., & Trimmo, S. (1986). *Teori-teori Komunikasi: Perspektif Mekanistik,*

Psikologis, Interaksional dan Pragmatis. Penerbit Remadja Karya CV

Bandung.

Fromm, E., & Anderson, L. A. (2017). *The sane society* (2nd Editio). Routledge.

Garson, D. (2016). *Partial least squares. Regression and structural equation*

models. Statistical Publishing Associates.

Ghozali, I. (2013). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS,*

Semarang. In *Badan Penerbit Universitas Diponegoro*. Badan Penerbit

Universitas Diponegoro.

Guilford, J. P. (1954). *Psychometric Methods* (2nd ed.). New York: McGraw-Hill.

Hikmatyar, M. (2015). *Analisis Pengembangan Game Edukasi “Indonesiaku”*

Sebagai Pengenalan Warisan Budaya Indonesia untuk Anak Usia 12-15

Tahun. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

Hovland, C. I., Janis, I., & Kelly, H. (1953). *Communication and Persuasion:*

Psychological Studies of Opinion Change. Yale University Press.

JECKY. (2024). *PENGARUH MODEL MIKROTRANSAKSI GAME GACHA*

TERHADAP PENGELUARAN. STIE PEMBANGUNAN

TANJUNGPINANG.

Komala, E., & Rabathy, Q. (2021). *Psikologi Komunikasi: Konsep Dasar*. FISIP UNPAS Press.

Kotler, P., & Keller, K. . (2016). *Marketing management* (15th ed.). *Pearson Education*.

Kumparan. (2023). *Pengertian Game Online, Genre, Jenis-jenis, dan Contohnya*.
<https://kumparan.com/pengertian-dan-istilah/pengertian-game-online-genre-jenis-jenis-dan-contohnya-21QP7KN95NI>

Kuncoro. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Erlangga.

Kurniawan, A. A., & Subhi, F. A. (2021). Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan Menggunakan, Dan Pengaruh Sosial Terhadap Minat Menggunakan Go Payment. *Fokus Bisnis: Media Pengkajian Manajemen Dan Akuntansi*, 20(2), 144–153.

Lee, C.-H., & Chen, C.-W. (2021). Impulse buying behaviors in live streaming commerce based on the stimulus-organism-response framework. *Information*, 12(6), 241.

Lehdonvirta, V. (2009). Virtual item sales as a revenue model: identifying attributes that drive purchase decisions. *Electronic Commerce Research*, 9(1), 97–113. <https://doi.org/10.1007/s10660-009-9028-2>

McLuhan, M., & Fiore, Q. (1967). *The Medium Is the Massage: An Inventory of Effects*. A Benthm Bbook.

McQuail, D., & DeFleur, M. (2010). *McQuail's mass communication theory* ((6th ed.)). SAGE Publications.

- Miller, G. A. (1956). The Magical Number Seven, Plus or Minus Two: Some Limits on Our Capacity for Processing Information. In *Psychological review* (Vol. 63, Issue 2). American Psychological Association.
- Morissan. (2010). *Psikologi Komunikasi*. Ghalia Indonesia.
- Neuman, W. L. (2014). *Social research methods: Qualitative and quantitative approaches*. Pearson.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158.
- Nuryanto, H. (2023). *Mudah! Cara Main Valorant yang Wajib Diketahui Pemula!*. <https://www.gramedia.com/best-seller/cara-mudah-main-valorant/>
- Rahiem, V. A., & Fitrananda, C. A. (2021). *Persepsi Gamers tentang Aktivitas Microtransactions di Virtual Goods*. 11(2), 99–108.
- Rangkuti, R. R., & Sulistyawati, E. (2014). Pengaruh Social Influence dan Lifestyle terhadap niat membeli pada Carrefour. *E-Jurnal Manajemen Universitas Udayana*, 3(2), 255130.
- Salsabila. (2023). *Inilah 5 Kekurangan Game Online untuk Anak, Perhatikan Sebelum Terlambat!*. <https://jabarekspres.com/berita/2023/06/09/inilah-5-kekurangan-game-online-untuk-anak-perhatikan-sebelum-terlambat/>
- Samuel, H. (2010). Cerdas dengan game: Panduan praktis bagi orang tua dalam mendampingi anak bermain game. In *Jakarta*. Gramedia Pustaka Utama.
- Schiffman, L. G., Kanuk, L. L., & Wisenblit, J. (2010). *Consumer behavior: global edition*. Pearson Education.
- Schutz, W. C. (1958). *FIRO: A three-dimensional theory of interpersonal*

behavior. Rinehart & Company.

Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). *Research methods for business: A skill building approach*. John Wiley & Sons.

Shiryoku.id. (2023). *Yuk Cari Tahu Tips Memaksimalkan Valorant Point!*.

<https://www.shiryoku.id/news-and-promo/tips-memaksimalkan-valorant-point>

Stillman, D., & Stillman, J. (2017). *Gen Z@ work: How the next generation is transforming the workplace*. HarperCollins.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta.

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta.

Sumartono, S. (2002). Terperangkap dalam iklan: Meneropong imbas pesan iklan televisi. In *Bandung*. Alfabeta.

Sutisna. (2001). *Perilaku Konsumen dan Komunikasi Pemasaran*. PT. Remaja Rosdakarya.

Tubbs, S. L., & Moss, S. (2001). *Human Communication: Prinsip-prinsip Dasar*. In *Bandung*. Rosadakarya.

Twenge, J. M. (2017). *iGen: Why today's super-connected kids are growing up less rebellious, more tolerant, less happy and completely unprepared for adulthood and what that means for the rest of us*. Simon and Schuster.

Visahat. (2024). *Berapa Jumlah Pemain Valorant di 2024? Hampir 20 Juta, Ini Datanya*. <https://www.ligagame.tv/valorant/berapa-jumlah-pemain-valorant-di-2024-hampir-20-juta-ini-datanya>

WIJAYA, D. S. (2023). *DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG PADA KONDISI PSIKOSOSIAL PEKERJA*. PERPUSTAKAAN.

Wikipedia. (2025). *Permainan daring*.
https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring