

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2013). *Fundamentals of game design*. (H. T.-O.-R. Maureen Forsys, Ed.), *Choice Reviews Online* (3rd ed., Vol. 47). New Riders. <https://doi.org/10.5860/choice.47-4462>
- Ainunnisa, L. (2016). Perilaku Konsumtif Mahasiswa. Retrieved May 11, 2019, from <https://www.kompasiana.com/lanainunnisa/58496b97149373f2100be561/perilaku-konsumtif-mahasiswa?page=all>
- Andin, A. R., Rahmawati, N., & Elsera, M. (2019). Perilaku Pemain Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa Kota Tanjungpinang. *Maritim Raja Ali Haji*.
- Andriani, D. (2016). Pemenuhan Kebutuhan Personal Hygiene Oleh Perawat di RSUD Ungaran Semarang Tahun 2016.
- Anthony Khoo, (2012) More or Less : Democracy and New Media, *Addiction Research and Theory*, 1-15.
- Asharini, A. M. (2019). Survei: Pengguna eSport Indonesia 60 Juta. Retrieved May 4, 2019, from <https://www.dream.co.id/techno/survei-pengguna-aktif-esport-di-indonesia-didominasi-millennials-190226g.html>
- Azizah, P. N., & Listiara, A. (2017). Hubungan Antara Konformitas Dengan Perilaku Konsumtif Dalam Pembelian Tas Melalui Online Shop Pada Mahasiswi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik (Fisip) Dan Fakultas Ilmu Budaya (Fib) Universitas Diponegoro. *Jurnal Empati*, 6(1), 332–337.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Jogjakarta: Pustaka Pelajar.
- Bachmid, M. R. (2016). Hubungan intensitas bermain game online dengan social phobia pada remaja usia 10-19 tahun di jetis kecamatan dau kota malang.
- Baron, R. A., & Byrne, D. (2005). *Psikologi Sosial, Edisi Kesepuluh, Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Barus, A. Y. (2019). Perkembangan Pesat eSport Saat ini. Retrieved May 2, 2019, from <http://communication.binus.ac.id/2019/01/19/perkembangan-pesat-esport-saat-ini/>

- Branston, C. (2006). *From Game Studies to Bibliographic Gaming: Libraries Tap into the Video Game Culture*. Bulletin of the American Society for Information Science and Technology 32(4): 24-29.
- Damayanti, A. M. (2014). Hubungan antara Konformitas dengan Perilaku Konsumtif pada Mahasiswi Indekost Mewah di Kecamatan Kartasura. *Eprint.Ums*, 1–12.
- Dancey, C. P., & Reidy, J. (2011). *Statistics Without Maths for Psychology fi fth edition*.
- Della, C. O. (2017). Kecanduan Games Online Hingga Jutaan Rupiah, Kiki Nekat Gelapkan Motor Teman. Retrieved May 18, 2019, from <http://palembang.tribunnews.com/2017/06/11/parah-kecanduan-games-online-hingga-jutaan-rupiah-kiki-nekad-gelapkan-motor-teman>
- Engel, J. F., Blackwell, R. D., & Miniard, P. W. (1995). *Cussumer Behavior*. Jakarta: Binarupa Aksara.
- Evita, I. (2018). Pengaruh Micro-Transaction di Game Mobile Legend Terhadap Perkembangan Remaja dalam Isu Konsumerisme. *ISSN 2477-1686*, 4(7), 1–5.
- Fitriyani, N., Widodo, P. B., & Fauziah, N. (2013). Hubungan antara konformitas dengan perilaku konsumtif pada mahasiswa di genuk indah semarang. *Jurnal Psikologi Undip*, 12, (1), 55–68.
- Fromm, E. (2008). *The Sane Society*. *British Library Cataloguing in Publication Data*. <https://doi.org/10.5840/newscholas195731235>
- Howitt, D., & Cramer, D. (2011). *Statistics in Psychology Fifth edition Introduction to*.
- IESPA. (2018). IESPA Bekerja Sama Dengan AeSF Selenggarakan Esports Exhibition di Asian Games 2018. Retrieved May 2, 2019, from <http://www.iespa.or.id/index.php/8-news/9-iespa-bekerja-sama-dengan-aesf-selenggarakan-esports-exhibition-di-asian-games-2018>
- Irwanto, D. (2014). *Psikologi Umum*. Jakarta: PT Prenhallindo.
- Kami, I. M. (2019). game online menghabiskan 11 juta. Retrieved May 18, 2019, from <https://news.detik.com/berita/d-4502511/pelajaran-buat-ortu-cerita->

ibu-kaget-tagihan-game-online-anak-rp-11-juta

- Karunia, H., & Lunardy, D. (2016). Pengaruh Persepsi Nilai Pada Intensi Pembelian Produk Virtual Yang Dimediasi Oleh Kepuasan. *MIX: Jurnal Ilmiah Manajemen*, VI(2), 261–279. Retrieved from <https://androbuntu.com/2018/03/16/perbedaan-moba-rpg-mmorpg/>
- Kurniawan, C. (2017). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif Ekonomi Pada Mahasiswa. *Jurnal Media Wahana Ekonomika*, 13(4), 107–118.
- Kurniawan, H. (2018). Kecanduan Game Online , 3 Remaja Rampok Minimarket dan Bacok Karyawan. Retrieved May 18, 2019, from <https://metro.sindonews.com/read/1349262/170/kecanduan-game-online-3-remaja-rampok-minimarket-dan-bacok-karyawan-1540472292>
- Lehdonvirta, V. (2009). Virtual item sales as a revenue model: Identifying attributes that drive purchase decisions. *Electronic Commerce Research*, 9(1–2), 97–113. <https://doi.org/10.1007/s10660-009-9028-2>
- Maddarangan, I. F., Nuzulfah, & Wibawa, B. M. (2018). Analisis Deskriptif Pemain Online Game Pada Game Defense of the Ancients 2 (Dota 2). *Jurnal Teknik ITS*, 7(1), 2–5. <https://doi.org/10.12962/j23373539.v7i1.28194>
- Mail, I. bin. (2018). Perbedaan Game MOBA, RPG, dan MMORPG. Retrieved May 16, 2019, from <https://androbuntu.com/2018/03/16/perbedaan-moba-rpg-mmorpg/>
- Myers, D. G. (2012). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Newzoo. (2019). Top 100 Countries/Markets by Game Revenues. Retrieved May 4, 2019, from <https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>
- Periantalo, J. (2016). *Penyusunan Skala Psikologi Asyik Mudah & Bermanfaat*. Jogjakarta: Pustaka Pelajar.
- Putra, K. (2014). Motif players dalam proses pembelian virtual goods pada permainan game online. *Skripsi : Universitas Bengkulu*.
- Restika, R. (2018). Apa itu eSport. Retrieved May 4, 2019, from

<https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-esports/>

- Rosadi, S. (2019). Kecanduan “Mobile Legends”, Bapak Anak Satu Curi 10 Ponsel. Retrieved May 18, 2019, from <https://m.merdeka.com/peristiwa/kecanduan-mobile-legends-bapak-anak-satu-curi-10-ponsel.html>
- Saputri, Y. A. (2015). Hubungan Antara Konformitas Dengan Perilaku Agresi Pada Remaja. *Ums.Ac.Id.* Retrieved from <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/34920>
- Sarwono, S. W., & Meinarno, E. A. (2009). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sebayang, J., Yusuf, M., & Priyatama, A. N. (2011). Hubungan Antara Body Image Dan Konformitas dengan Perilaku Konsumtif Pada Siswi Kelas XI SMA Negeri 7 Surakarta. *Jurnal Psikologi*, 3(6), 5–41.
- Simbolon, S. S. (2017). Teori Thorndike. *Http://Scdc.Binus.Ac.Id/Himpgsd*, 1–9.
- Sumartono. (2002). *Terperangkap Dalam Iklan*. Bandung: Alfabeta.
- Taylor, S. E., Peplau, L. A., & Sears, D. O. (2009). *Psikologi Sosial*. Depok: Perneradamedia Group.
- Tolley, A. R. (2013). Conformity: Drug and Alcohol Abuse within Adolescent Communities. *Lincoln Memorial University*, 1–15.
- Triyaningsih. (2011). Dampak Online Marketing Melalui Facebook Terhadap Perilaku Konsumtif Masyarakat Sl. Triyaningsih Fakultas Ekonomi Universitas Slamet Riyadi Surakarta. *Jurnal Ekonomi Dan Kewirausahaan*, 11(2), 172–177.
- Wijaya, K. K. (2015). Itemku: marketplace Gold dan Item game online di Indonesia. <https://doi.org/1037//0033-2909.I26.1.78>
- Wiridjati, W., & Roesman, R. R. (2018). Fenomena Penggunaan Media Sosial Dan Pengaruh Teman Sebaya Pada Generasi Milenial Terhadap Keputusan Pembelian. *Jurnal Manajemen Dan Pemasaran Jasa*, 11(2), 275. <https://doi.org/10.25105/jmpj.v11i2.2950>