

DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, A. (2016). *Moral disengagement: How people do harm and live with themselves*. Worth publishers.
- Cobobi, M. G. (2020). ANTARA INDIVIDUALITAS DAN KOLEKTIVITAS: STUDI HUBUNGAN PEMAIN GIM PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG) MOBILE. In *Journal of Animation & Games Studies* (Vol. 6, Issue 1).
- Devin Giyan Pramanda, Memenuhi, U., Gelar, P., Sosial, S., & Sos, S. (n.d.). *POLA KOMUNIKASI ANAK PEMAIN GAME ONLINE DENGAN ORANG TUA (STUDI KASUS PLAYER UNKNOWN BATTLE GROUND)*.
- Ferguson, C. J., Hughes, R. J., Pham, B. T. T., Hawkett, B. S., Gilbert, R. G., Serelis, A. K., & Such, C. H. (2002). Effective ab initio emulsion polymerization under RAFT control. *Macromolecules*, 35(25), 9243–9245.
- Gabbiadini, A., Riva, P., Andrighetto, L., Volpato, C., & Bushman, B. J. (2014). Interactive Effect of Moral Disengagement and Violent Video Games on Self-Control, Cheating, and Aggression. *Social Psychological and Personality Science*, 5(4), 451–458. <https://doi.org/10.1177/1948550613509286>
- Gadgetsquad.ID. (2020, July 1). *Riset : Ranking Kota di Indonesia untuk Pengalaman Main Mobile Game Online*. Gadget Squad. <https://gadgetsquad.id/news/riset-ranking-kota-di-indonesia-untuk-pengalaman-main-mobile-game-online/>
- GLOBALDATA. (2020, August 27). *Area Jangkauan Bekasi*. GLOBALDATA. <https://www.globaldata.co.id/bekasi/#:~:text=Bekasi%20merupakan%20salah%20satu%20kota%20dengan%20jumlah%20pengguna,sebesar%2016%25%20dari%20total%20171%2C17%20Juta%20pengguna%20Internet.>
- Hadi, S. (2017). Pemeriksaan Keabsahan data penelitian kualitatif pada skripsi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 22(1).
- Hartmann, T. (2017). The “Moral Disengagement in Violent Videogames” Model. *Game Studies*, 17.
- Hartmann, T., & Vorderer, P. (2010). It's okay to shoot a character: Moral disengagement in violent video games. *Journal of Communication*, 60(1), 94–119. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2009.01459.x>

- Jessica Ananda. (2023, June 9). *Inilah Beberapa Mode Permainan di PUBG Mobile*. Retizen Republika.
<https://retizen.republika.co.id/posts/221917/inilah-beberapa-mode-permainan-di-pubg-mobile>
- Kamajaya, B. (2020). Hubungan kompetensi sosial dengan kecanduan game online pada komunitas Players Unknown's Battlegrounds (PUBG) mobile. *Psikoborneo*, 8(1), 33–39.
- Khabbani, F. (2023). *Naskah Publikasi gta 5*.
<http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/117334>
- Lestari, I. P. (2013). Interaksi sosial komunitas Samin dengan masyarakat sekitar. *Komunitas*, 5(1).
- Meidini Maya. (2019, November 25). *(PUBG Mobile) Supply Bang Danger Wakili Bekasi di Ajang BliBli Esports*. Kincir.Com.
<https://kincir.com/game/mobile-game/pubg-mobile-supply-bang-danger-wakili-regional-bekasi-di-ajang-blibli-esports-XcVuOcmbgjvr>
- Moore, C. (2015). Moral disengagement. In *Current Opinion in Psychology* (Vol. 6, pp. 199–204). Elsevier.
<https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2015.07.018>
- Naufal Mamduh. (2021, March 26). *PUBG Mobile Capai 1 Miliar Kali Download di Seluruh Dunia*. Telset.Id. <https://telset.id/games/pubg-mobile-capai-1-miliar-kali-download/#:~:text=Diumumkan%20oleh%20Rencent%2C%20PUBG%20Mobile%20telah%20mencapai%201,China%20dan%20dikenal%20dengan%20nama%20Game%20For%20Peace.>
- Nuraini. (2022, October 24). *Mengenal Karakter Generasi Z : Kekurangan dan Kelebihannya*. Lifestyle Bisnis.
<https://lifestyle.bisnis.com/read/20221024/220/1590903/mengenal-karakter-generasi-z-kekurangan-dan-kelebihannya>
- Pujiastuti, M., Ginting, A. A. Y., & Situmorang, L. C. (2023). GAMBARAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA MAHASISWA STIKES SANTA ELISABETH MEDAN TAHUN 2021. *Jurnal Sahabat Keperawatan*, 5(01), 50–60.
- Rachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif: wawancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 11(1), 35–40.
- Rahmat Raman Patty. (2020, July 10). *Player PUBG Mobile Dipolisikan Atas Dugaan Penghinaan Agama*. Kompas.Com.

<https://regional.kompas.com/read/2020/07/10/19322021/player-pubg-mobile-dipolisikan-atas-dugaan-penghinaan-agama>

Ramadhan, M. (n.d.). *SELF CONTROL DALAM GAME ONLINE*.

Ratri, E. P., & Najicha, F. U. (2022). Urgensi Pancasila Dalam Menanamkan Jiwa Nasionalisme Pada Generasi Muda Di Era Globalisasi. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(1), 25–33.

Rondo, A. A. A., Wungouw, H. I. S., & Onibala, F. (2019). Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif siswa Di SMA N 2 Rataan. *Jurnal Keperawatan*, 7(1).

Ru'iyah, S., & Kistoro, H. C. A. (2022). Korelasi Pelepasan Moral dan Cyberbullying pada Remaja di Madrasah Aliyah Negeri di Sleman. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 7(2), 177–185.

Salen, K., & Zimmerman, E. (2005). Game design and meaningful play. *Handbook of Computer Game Studies*, 59, 79.

Sladek, S., & Grabinger, A. (2014). Gen Z. *Introducing the First Generation of the 21st Century Available At*.

Tutuk, N. (2015). *Implementasi pendidikan karakter*.

VERDI HENDRAWAN. (2021, November 9). Resmi jadi bagian dari Asian Games 2022 Hangzhou, PUBG Mobile punya versi khusus. <https://www.oneesports.id/pubg/asian-games-2022-pubg-mobile/>

Wibowo, M. (2020). *“TRASH-TALKING DALAM GAME ONLINE PUBG MOBILE” (Studi Deskriptif Kualitatif Player PUBG Mobile)*.