DAFTAR PUSTAKA

Abogado, I. (2023). *The Train Metaphor: Exploring Our Life's Journey.* Dipetik 1 6, 2025, dari Thedotblog: The Brain: https://thebrain.blog/the-train-metaphor/

Amalia, R. (2024). *Light Stick K-Pop: Dari Atribut Hiburan Sampai Alat Perlawanan.* Dipetik 1 9, 2025, dari Omong-Omong: https://omong-omong.com/light-stick-k-pop-dari-atribut-hiburan-sampai-alat-perlawanan/

Calabrese, S. (2024). *What Does the Cuckoo Clock Symbolize?* Dipetik Januari 3, 2025, dari Clockworks: https://www.clockworks.com/posts/what-does-the-cuckoo-clock-symbolize#:~:text=As%20these%20clocks%20found%20their,the%20passage%20of%20time%20itself.

Clement, J. (2023). *Video gaming worldwide - Statistics & Facts*. Dipetik Maret 27, 2024, dari Statista: https://www.statista.com/topics/1680/gaming/#topicOverview

Dale, G., Joessel, A., Bavelier, D., & Green, C. S. (2020). A New Look at the Cognitive Neuroscience of Video *Game* Play. *ANNALS OF THE NEW YORK ACADEMY OF SCIENCES, 1464*(1), 192-203. https://doi.org/10.1111/nyas.14295

Desmardi, A. B., Nurhadi, Z. F., & Pratiwi, R. M. (2024). Makna Tren Casual Relationship bagi Remaja di Kota Bandung. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Sosial dan Informasi, 9*(2), 335-349. https://doi.org/10.52423/jikuho.v9i2.196

Djawad, A. A. (2016). Pesan, Tanda, dan Makna dalam Studi Komunikasi. *Stilistika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya, 1*(1), 95-101.

Dyatmika, T. (2021). *Ilmu Komunikasi.* Zahir Publishing.

Elmira, P. (2018). *Masalah Ini Kerap Jadi Penyebab Pasangan Berpisah, Apa Saja?* Diambil kembali dari Liputan6.com: https://www.liputan6.com/lifestyle/read/3858935/masalah-ini-kerap-jadi-penyebab-pasangan-berpisah-apa-saja

Habibah, A. F., & Irwansyah. (2021). Era Masyarakat Informasi sebagai Dampak Media Baru. *Jurnal Teknologi dan Informasi Bisnis, 3*(2), 350-363. https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i2.255

Haidar, I., R, L. R., & Dwiningtyas, H. (2024). MEMAHAMI PENGALAMAN PROSES PENGAMBILAN KEPUTUSAN REMAJA BROKEN HOME DALAM ROMANTIC RELATIONSHIP. *Interaksi Online, 12*(2), 111-121.

Harahap, N. (2020). *Penelitian Kualitatif.* Wal ashri Publishing.

Husaina, A., Haes, P. E., Pratiwi, N. I., & Juwita, P. R. (2018). Analisis Film Coco Dalam Teori Semiotika Roland Barthes. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial, 2*(2), 53-69. https://doi.org/https://doi.org/10.38043/jids.v2i2.1706

IDN Times. (2023). 5 Kiat dalam Filosofi Kintsugi, Ciptakan Perbaikan dari Kegagalan. *IDN Times*. Diambil kembali dari https://www.idntimes.com/life/inspiration/husein-fadhilah/kiat-filosofi-kintsugi-c1c2

IDN Times. (2024). 7 Arti Filosofi Kintsugi, Keindahan pada Ketidaksempurnaan. *IDN Times*. Diambil kembali dari https://www.idntimes.com/life/inspiration/latifah-3/fakta-kintsugi-filosofi-jepang-c1c2

Khoeron, Moh. (2024). *Angka Cerai Turun 10% di 2023, Kemenag Dorong Peran KUA Jaga Ketahanan Keluarga*. Diambil kembali dari Kemenag RI: https://kemenag.go.id/nasional/angka-cerai-turun-10-di-2023-kemenag-dorong-peran-kua-jaga-ketahanan-keluarga-rgQBT

Klevjer, R. (2023). Cut-Scenes. Dalam M. J. Wolf, & B. Perron, *The Routledge Companion to Video Game Studies (2nd ed.).* (hal. 301-309). New York: Routledge. https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9781003214977

Kristanto, D. (2018). Pengaruh Kustomisasi Avatar *Game* dalam Meningkatkan Pengalaman Pemain dan Loyalitas Bermain: Eksperimen dalam Video *Game* berbasis Role Playing *Game* (RPG). *THE INTERNATIONAL JOURNAL OF APPLIED BUSINESS TIJAB, 2*(2), 29-49.

Kurniati, G. (2015). Pengelolaan Hubungan Romantis Jarak Jauh: Studi Penetrasi Sosial Pasangan yang Terpisah Jarak Geografis . *Jurnal Komunikasi Indonesia, 4*(1), 27-37. https://doi.org/DOI: 10.7454/jki.v4i1.8876

Lang, J. (2020). *History of the Black Forest Cuckoo Clock.* Dipetik Januari 3, 2025, dari The German Village Shop: https://thegermanvillageshop.com.au/blogs/news/origins-of-the-black-forest-cuckoo-clock

Lawrence, J. (2025). *What Does the Bell Symbolize in Different Cultures and Traditions*. Dipetik 1 9, 2025, dari Brain Wise Mind: Spiritual Guidance and Advice: https://brainwisemind.com/what-does-the-bell-symbolize/

Lestari, M. P. (2019). HUBUNGAN ROMANTIS DI MEDIA SOSIAL (Resepsi Pengguna terhadap Keterbukaan Hubungan Romantis yang Diunggah Selebgram di Instagram). *Komuniti: Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi, 11*(1), 28-44. https://doi.org/10.23917/komuniti.v10i3.5944

Lord, A. (2018). *Ada Penelitian Menghitung Rerata Lama Pacaran Generasi Millenials Lho.* Diambil kembali dari Vice.com: https://www.vice.com/id/article/wjxy74/ada-penelitian-menghitung-rerata-lama-pacaran-generasi-millenials-lho

Lu, Y. (2012). Water Metaphors in Dao de jing: A Conceptual Analysis. *Open Journal of Modern Linguistics, 2*(4), 151-158. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4236/ojml.2012.24020

Luttrell, R. (2013). Virginia Woolf's Emersonian Metaphors of Sight in To the Lighthouse: Visionary Oscillation. *Journal of Modern Literature, 36*(3), 69–80. Diambil kembali dari https://www.jstor.org/stable/10.2979/jmodelite.36.3.69?read-now=1#page_scan_tab_contents

Makarim, F. R. (2023). *WHO: Kecanduan Game Merupakan Gangguan Mental*. Diambil kembali dari Halodoc.com: https://www.halodoc.com/artikel/who-kecanduan-*game*-merupakan-gangguan-mental

Melati, D. T. (2024). *Law of Attraction: Pengertian, Manfaat, dan Penerapannya dalam Kehidupan.* Dipetik 1 7, 2025, dari Lookmedia: https://lookmedia.co.id/law-of-attraction/

Moscetti, V. (2022). To The Lighthouse or To Mrs. Ramsay? A Study of Materialization Through the Symbolism of the Lighthouse in Vir ough the Symbolism of the Lighthouse in Virginia W ginia Woolf's To The Lighthouse. *Criterion: A Journal of Literary Criticism, 15*(2). Diambil kembali dari https://scholarsarchive.byu.edu/criterion/vol15/iss2/8/

Permana, R. S., & Mahameruaji, J. N. (2019). STRATEGI PEMANFAATAN MEDIA BARU NET. TV. *JURNAL STUDI KOMUNIKASI DAN MEDIA, 23*, 21-36. https://doi.org/10.31445/jskm.2019.1770

Prasetya, D., & Marina, R. (2022). Studi Analisis Media Baru: Manfaat dan Permasalahan Dari Media Sosial dan *Game* Online. *Telangke: Jurnal Telangke Ilmu Komunikasi, 4*(2), 1-10. https://doi.org/10.55542/jiksohum.v4i2.357

Purwasito, A. (2017). Analisis Pesan. *Jurnal The Messenger, 9*(1), 103-109. https://doi.org/10.26623/themessenger.v9i1.434

Rahmadani, F. R., & Tandyonomanu, D. (2021). Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Representasi Hero Perempuan Dalam *Game* Mobile Legends : Bang Bang. *The Commercium, 3*(2), 1-17.

Ramadhani, Z. (2022). *Kenali 6 Tanda Magnetic Attraction, Ketertarikan yang Sangat Kuat!* Dipetik 1 7, 2025, dari Popbela.com: https://www.popbela.com/relationship/dating/zahra-ramadhani/tanda-magnetic-attraction-ketertarikan-yang-sangat-kuat

Ramzy, F. (2023). *Filosofi Kereta (Nambo): Menghargai Waktu dan Bekerja Sama.* Dipetik 1 6, 2025, dari Kumparan: https://kumparan.com/faisal-ramzy/filosofi-kereta-nambo-menghargai-waktu-dan-bekerja-sama-20bZmZRnx20/full

Rosenberg, R. (2013). *The Human Magnet Syndrome: Why We Love People who Hurt Us.* Premier Publishing & Media.

Roth, L. H., & Laireiter, A. R. (2021). Factor Structure of the "Top Ten" Positive Emotions of Barbara Fredrickson. *Frontiers in Psychology, 12*. Diambil kembali dari https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2021.641804/full

Ruhimat, M. (2023). *Jadilah Pemimpin dengan Filosofi Teko Penyiram Air*. Diambil kembali dari Kompasiana: https://www.kompasiana.com/mamatruhimat76827/64601bcd4addee1fc35fe2e5/jadilah-pemimpin-seperti-teko-penyiram-air?page=1&page_images=1

Secor, A. J., & Blum, V. (2023). Lockdown Time, Time Loops, and the Crisis of the Future. *Journal for the Psychoanalysis of Culture & Society, 28*(2), 250. Diambil kembali dari https://link.springer.com/article/10.1057/s41282-023-00379-4

Simarmata, S. (2014). MEDIA BARU, RUANG PUBLIK BARU, DAN TRANSFORMASI KOMUNIKASI POLITIK DI INDONESIA. *Jurnal Interact, 3*(2), 18-36.

Statista. (2024). *Share of internet users worldwide who play video games on any device as of 3rd quarter 2023, by region*. Diambil kembali dari Statista: https://www.statista.com/statistics/195768/global-gaming-reach-by-country/#statisticContainer

Steam. (t.thn.). *About Steam*. Diambil kembali dari Steam: https://store.steampowered.com/about/

Susanto, D., Risnita, & Jailan, M. S. (2023). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah. *Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora, 1*(1). https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60

Tamara, J. (2020). Kajian Semiotika Roland Barthes pada Poster Unicef. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS), 3*(2), 726-733. https://doi.org/10.34007/jehss.v3i2.403

Tayibnapis, R. G. (2021). Fenomena *Game* Online dan Pembaruan Teknologi Komunikasi sebagai Media Baru. *J. Curere, 6*(11), 32-50.

Ulfa, M. (2019). Light Stick di Konser K-Pop, Simbol Persatuan & Kekuatan Penggemar. *Tirto.Id*. Diambil kembali dari https://tirto.id/light-stick-di-konser-k-pop-simbol-persatuan-kekuatan-penggemar-dfsR?

Volpe, A. (2024). *What Do Lighthouses Symbolize? 13 Things Lighthouses Represent.* Dipetik January 9, 2025, dari Beaver Dam Woodworks: https://www.beaverdamwoodworks.com/what-lighthouses-symbolize

Wang, Y., Chen, J., & Yue, Z. (2017). Positive Emotion Facilitates Cognitive Flexibility: An fMRI Study. *Frontiers in Psychology, 8*. Diambil kembali dari https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2017.01832/full

Watie, E. D. (2012). PERIKLANAN DALAM MEDIA BARU. *THE MESSENGER, VolumeIV, Nomor1, Edisi Januari2012 37, 4*(1), 37-42. https://doi.org/10.26623/themessenger.v4i1.275

Yao, X. (2023). Video Gaming and Narratives of Love as a potential stance of cultural-political meaning in current societies: A study of *It Takes Two*, 2021. *Mutual Images Journal*(11), 61-84. https://doi.org/10.32926/2023.11.5

Yudhanto, S. H. (2022). KONTEKS PERSEPSI TRANSCULTURAL DALAM 10 JUDUL VIDEO *GAME* DI INDONESIA . *GESTALT: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, *4*(1), 57-68.