

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, Elvinaro, & Lukiati Komala Erdinaya. (2005). *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Asosiasi Psikiatri Amerika. (2013). *DSM 5* (Vol. 5).
- Bungin, B. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-ilmu Sosial Lainnya)*. Kencana Prenada Media Group.
- Chung, S., & Lee, J. (2017). Exposure to internet game advertisements and the risk of internet game addiction among youths. *Korean Journal of Health Education and Promotion*, 34(3), 47–57. <https://doi.org/10.14367/kjhep.2017.34.3.47>
- DataBoks. (2023a, April 6). *Mobile Legends, Game Seluler Paling Disukai di Indonesia*. Databoks.Katadata.Co.Id/Infografik/2023/04/06/Mobile-Legends-Game-Seluler-Paling-Disukai-Di-Indonesia.
- DataBoks. (2023b, June 15). *Mayoritas Konsumen Game Online Main Lebih dari 4 Jam Sehari*. <https://Databoks.Katadata.Co.Id/Datapublish/2023/06/15/Mayoritas-Konsumen-Game-Online-Main-Lebih-Dari-4-Jam-Sehari>.
- Elder Jack. (2023, August 24). *Mengenal Istilah Mikrotransaksi di Dunia Game, Apa itu ?* https://Sobatgame.Com/Pengertian-Mikrotransaksi/#Pengertian_Mikrotransaksi_di_Aplikasi_Game.
- Ellavie Ichlasa Amalia. (2022, May). *Antara Gamers dan Non-Gamers: Perbedaan Persepsi, Referensi, dan Hubungan Sosial*. <https://Hybrid.Co.Id/Post/Antara-Gamers-Dan-Non-Gamers#:~:Text=Dalam%20studi%20ini%2C%20orang%2Dorang,Game%20ORTS%2C%20khususnya%20Starcraft%20II>.
- Emia, F., Ravii Marwan, M., Ilmu, J., Fakultas, K., & Komunikasi, I. (2019). *PENGARUH TERPAAN IKLAN SHOPEE DI TELEVISI DAN CITRA MEREK TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF REMAJA KOTA TENGERANG SELATAN* (Vol. 7, Issue 2). <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/kreatif>

- Fauziah, N., & Haryati, T. (2023). PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP SELF-DISCLOSURE SISWA. *JURNAL ILMIAH GLOBAL EDUCATION*, 4(3), 1771–1778. <https://doi.org/10.55681/jige.v4i3.1238>
- Imawati, I., Susilaningsih, & Ivada, E. (2013). Pengaruh Financial Literacy Terhadap Perilaku Konsumtif Remaja Pada Program IPS SMA Negeri 1 Surakarta. *Jurnal Penelitian UNS*, 49.
- Li, H., Liu, Y., Xu, X., Heikkilä, J., & van der Heijden, H. (2015). Modeling hedonic is continuance through the uses and gratifications theory: An empirical study in online games. *Computers in Human Behavior*, 48, 261–272. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.01.053>
- Liputan6. (2023, January 23). 35 Persen Pendapatan Mobile Legends pada 2022 di Asia Tenggara Berasal dari Indonesia. <https://www.liputan6.com/tekno/read/5183769/35-persen-pendapatan-mobile-legends-pada-2022-di-asia-tenggara-berasal-dari-indonesia?page=2>.
- Monks, Knoers, & Haditono. (2014). *Psikologi perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Gadjah Mada University Press.
- Philip Kotler. (2001). *Marketing Management, Millenium Edition* (Millenium Edition). Pearson Custom Publishing.
- Prabudi Darus, & Irene Silviani. (2022). *PERAN STRATEGI KOMUNIKASI DALAM MENINGKATKAN PENJUALAN DITINJAU DARI BAURAN PEMASARAN*. Universitas Darma Agung.
- Przybylski, A. K., Weinstein, N., & Murayama, K. (2017). Internet gaming disorder: Investigating the clinical relevance of a new phenomenon. *American Journal of Psychiatry*, 174(3), 230–235. <https://doi.org/10.1176/appi.ajp.2016.16020224>
- Raneri, P. C., Montag, C., Rozgonjuk, D., Satel, J., & Pontes, H. M. (2022). The role of microtransactions in Internet Gaming Disorder and Gambling Disorder: A preregistered systematic review. *Addictive Behaviors Reports*, 15, 100415. <https://doi.org/10.1016/J.ABREP.2022.100415>

- Ricky, R. A. (2021). The ASSOCIATION BETWEEN MICROTRANSACTION IN VIDEO GAMES WITH VIDEO GAME ADDICTION AMONG PRECLINICAL MEDICAL STUDENTS IN ATMA JAYA CATHOIC UNIVERSITY OF INDONESIA FACULTY OF MEDICINE AND HEALTH SCIENCE. *Damianus Journal of Medicine*, 20(2), 127–134. <https://doi.org/10.25170/djm.v20i2.1329>
- Rika Agustina Amanda. (2016). *PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU AGRESIF REMAJA DI SAMARINDA*. Universitas Mulawarman.
- Santrock, J. W. (2012). *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup Jilid I* (Vol. 1). Penerbit Erlangga.
- Satya, G., Psikologi, Y., & Nurwidawati, D. (n.d.). *Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Dengan Pengungkapan Diri HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS PENGGUNAAN SITUS JEJARING SOSIAL FACEBOOK DENGAN PENGUNGKAPAN DIRI (SELF DISCLOSURE) PADA SISWA-SISWI KELAS VIII SMP NEGERI 26 SURABAYA*.
- Suara.com. (2021, August 12). *Sebaran Pemain Mobile Legends Indonesia, Terbanyak di Pulau Ini*. <https://www.suara.com/teknologi/2021/08/12/142903/sebaran-pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-pulau-ini>.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. ALFABETA.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. CV Alfabeta.
- Sujarweni. (2014). *Metodologi Penelitian*. Pustaka Baru Press.
- Tazkia Irsyad, R., Setyabudi, D., Rouli Manalu, S., Studi, P. S., & Komunikasi, I. (2021). *HUBUNGAN TERPAAN IKLAN DAN PERSEPSI PADA DAYA TARIK BRAND AMBASSADOR TOKOPEDIA DENGAN MINAT MENGGUNAKAN TOKOPEDIA SEBAGAI SARANA TRANSAKSI BELANJA DARING*. <http://www.fisip.undip.ac.id>

- Tirto.id. (2019, December 20). *Mengenal Microtransaction dan Dampaknya pada Industri Game*. <https://tirto.id/Mengenal-Microtransaction-Dan-Dampaknya-Pada-Industri-Game-EnUb>.
- Validnews.id. (2023). *Deretan Turnamen Mobile Legends: Bang Bang 2023*. <https://validnews.id/Kultura/Deretan-Turnamen-Mobile-Legends-Bang-Bang-2023>.
- Yan Tang. (2015). Online Game Advertising and Chinese College Students: Attitudes, First- and Third-Person Effects. *University of South Florida*.