

DAFTAR PUSTAKA

- Armstrong, P. K. (2014). *Buku Prinsip Pemasaran*. Erlangga.
- Azin, K. (2020). How Pay-to-Win Makes Us Lose: Introducing Minors to Gambling Through Loot Boxes. *Boston College Law School*, 1581-1591.
- Bernadeta Lelonek Kuleta, R. P. (2021). Online Gambling Activity, Pay-to-Win Payments, Motivation to Gamble and Coping as Strategies of Gambling Disorder Among e-sports Bettors. *Journal of Gambling Studies*, 1083-1086.
- Bima Abie Budiono, M. H. (2020). Pola Perilaku Gamers di kota Padang. *Jurnal Perspektif*. 553-554. <http://perspektif.ppj.unp.ac.id/index.php/perspektif/article/view/313>
- Christine Daymon, I. H. (2011). *Qualitative Research Methods in Public Relations and Marketing Communications*.
- Fred Steinmezt, I. F. (2021). Pay-to-Win Gaming and its Interrelation with Gambling: Findings from a Representative Population Sample. *Journal of Gambling Studies*.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>
- Ida, R. (2014). *Metode Penelitian Studi Media dan Kajian Media*. Prenada Media Group.
- Prof. Dr. Engkus Kuswarno, M. (2009). *Metodologi Penelitian Komunikasi Fenomenologi*. Widja Padajajaran.
- Tri Nugroho Budi Santoso, K. N. (2021). Pengembangan Media Game Edukasi Sebagai Sistem Informasi Alternatif Ice Breaking Pembelajaran Di Masa Pandemi.
- Wildana, M. N. (2020). Keefektifan Desain Media Role Playing Games Berbasis Android Pada Materi Redoks dan Tata Senyawa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*.