

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Adam, E. (2013). *Fundamentals Of Game Design, Third Edition*. New Riders
- Adorno, Theodor W., 1903-1969, & Horkheimer, Max, 1895-1973. (1973). *Dialektika Pencerahan : mencari indentitas manusia rasional / Max Hurheimer, Theodor W.Adorno ; penerjemah, Ahmad Sahidah*.
- Baran, S., J.;Davis, & , Dennis K. (2012). Mass communication theory: foundations, ferment, and future. Dalam S. J. Baran, & D. K. Davis, *Mass communication theory: foundations, ferment, and future* (hal. 21). Wadsworth Cengage Learning.
- Basrowi. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Biagi, S. (2010). *Media/Impact Pengantar Media Massa*. . Jakarta: Salemba.
- Bourdieu, P. [1983] (1986). The Forms of Capital, dalam J. Richardson, ed. *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education*. Westport, CT: Greenwood Press
- Bourdieu, P. (2020). *PertanyaanPertanyaan Sosiologi*. IRCiSod. Yogyakarta *Penerjemah, Herwinarko*
- Bourdieu, P (1990). *Reproduction in Education, Society and Culture*. London: Sage
- Bourdieu, P. (1993). *Language and symbolic power*. Cambridge: Harvard University Press.
- Bourdieu, P (1994). *Raisons pratiques. Sur la théorie de l'action*. Paris:Seuil
- Bourdieu, P. (1998). *Practical Reason-on the Theory of Action*. California: Stanford University Press.
- Budiasa, I. M. (2016). *Buku Prosiding Seminar Nasional "PARADIGMA DAN TEORI DALAM ETNOGRAFI BARU DAN ETNOGRAFI KRITIS"*. Penerbit IHDN Press.
- Creswel J. W. (2014). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches 4th Edition*, . California: SAGE Publications.
- du Gay, P., Hall, S., Janes, L., Mackay, H., & Negu, K. (1997). *Doing cultural studies: The story of the Sony Walkman*. London: Sage.

- Fashri, F. (2014). *Pierre Bourdieu Menyikap Kuasa Simbol*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Hadi, I. P., Wahjudianata, M., & Sos, S. I. (2020). *Komunikasi massa*. Penerbit Qiara
- Hall, S. (1997). *Representations: Cultural representations and signifying practices*. London: Sage.
- Haryatmoko. (2016). *Membongkar Rezim Kepastian: Pemikiran Kritis Post-Strukturalis*. Yogyakarta: Penerbit PT Kanisus.
- Jenkins, H. (2006). *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York dan London: New York University.
- Mayra, F. (2008). *An Introduction to Game Studies*. Sage.
- McQuail, D. (2010). *Mass Communication Theory*. London: Sage Publications Ltd.
- Miles, M., Huberman, A., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*. Sage.
- Moleong, & J, L. (2013). *Metodologi penelitian kualitatif*.
- Moleong, L. J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja.
- Rahmadi. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Saleh, S. S. (2017). *Analisis Data Kualitatif*. Bandung : Pustaka Ramadhan.
- Saukko, P. (2003). *Doing Research in Cultural Studies: An Introduction to Classical and New Methodological Approaches*. SAGE Publications.
- Sibero, I. C. (2009).). *Langkah Mudah membuat game 3D*. Mediakom.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)* . Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* . Bandung.
- Supriyati. (2015). *Metodelogi Penelitian*. Bandung: Labkat Press.
- Sutrisno, Mudji dan Hendar Putranto. (2005). *Teori-Teori Kebudayaan*. Yogyakarta: Penerbit Kanisus.
- Tjiptono. (2019). *Kepuasan Pelanggan Konsep, Pengukuran, dan Strategi*. Yogyakarta.
- Turner, Graeme. (2014). *Understanding Celebrity*. London: Sage.
- Umar, H. (2013.). *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis* . Jakarta: Rajawali.
- Yusuf, M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: prenadamedia group.

Jurnal

- Assyakurrohim, D., Ikhrum, D., A Sirodj, R., & Win Afgani, M. (2023). Metode Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*.
- Asriardi. (2020). KOMUNIKASI EFEKTIF DALAM ORGANISASI. *Jurnal Kajian Komunikasi dan Penyiaran Islam*.
- Azhari, F. (2018). Peran modal sosial dalam pengembangan jaringan usaha kecil menengah. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 59(1), 153– 162
- Bankovic, S. (2013). Decoding in Communication: Understanding the Message. *International Journal of Science and Research (IJSR)*.
- Budyastomo, A. W., & Dianti, H. L. (2022). Pengaruh Nilai Konsumsi dan Pembelian Impulsif terhadap Intensi Pembelian Virtual Item pada Pemain Mobile Legends: Adventure. *Takuana : Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora*, 13-25. doi:[10.56113/takuana.v1i1.12](https://doi.org/10.56113/takuana.v1i1.12)
- Chen, C. C., & Lin, Y. C. (2018). What drives live-stream usage intention? The perspectives of flow, entertainment, social interaction, and endorsement. *Telematics and Informatics*, 35(1), 293–303. doi:<https://doi.org/10.1016/j.tele.2017.12.003>
- Fahmi, N. E., Syarief, A., & Grahita, B. (2018). IDENTIFIKASI PENGALAMAN BERMAIN GAME MOBILE (STUDI KASUS GAME CLASH OF CLANS). *Jurnal Sosioteknologi*, 246-259.
- Fajri, C. (2012). Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia. *Jurnal Komunikasi*, 443-454.
- Fitri, S. F., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Kecanduan Bermain Game Online pada Minat Belajar Anak Semasa Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Tambusa* 5(1), 1530–1533. Diambil kembali dari <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1132>
- Handayani, P. E. 2020. Effectiveness of aversion conditioning techniques to reduce online game addiction on class XI students of SMA 3Banjarmasin. *Jurnal Pelayanan Bimbingan dan Konseling* Vol 3 No 1.FKIP Universitas Lambung Mangkurat
- Kustiawan, W., Ketar, Amelia, P, Rasyidin, K, & Hafiz, A. Q. (2022). Komunikasi Politik Melalui Media Sosial. *Jurnal Ilmu Komputer*, 1754–1761.

- Li, Z. (2012). Motivation of Virtual Goods Transactions Based on the Theory of Gaming Motivations. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*.
- Listiani, W. (2013). Struktur Modal Pierre Bourdieu pada Pelaku Kreatif Grafis Fashion Bandung.
- Munir, Awalul Fatiqin, & Ira Kendi. (2017). Pengaruh penggunaan metode role playing terhadap minat belajar siswa kelas X pada materi virus di sma Azharyah Palembang. *Florea : Jurnal Biologi Dan*.
- Mustikasari, M., Arlin, & Kamaruddin, S. (2023). Pemikiran Pierre Bourdieu dalam Memahami Realitas Sosial. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora (KAGANGA)*, 9-14.
- Nashihuddin, W. (2019). PERSPEKTIF ETNOGRAFI BARU, RISET BUDAYA, AUDIENS, DAN GENEALOGY DALAM CULTURAL STUDIES. doi:10.13140/RG.2.2.18076.44169
- Nur, E. (2021). PERAN MEDIA MASSA DALAM MENGHADAPI SERBUAN MEDIA ONLINE. *MAJALAH SEMI ILMIAH POPULER KOMUNIKASI MASSA*, 51 - 64.
- Putra, R., & Jeanie Annissa. (2022). Analisis Resepsi Pemain dalam Video Game “Among Us” . *PROPAGANDA* .
- Rusdiarti, S. R. 2003. "Bahasa, Pertarungan Simbolik, dan Kekuasaan". *Jurnal Basis*, Edisi Khusus Pierre Bourdieu, No. 11–12 Tahun ke- 52, edisi November-Desember.
- Sun, E., & Zulkarnaen. (2023). STUDI EKSPLORASI FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI DONASI SELAMA STREAMING DI INDONESIA . *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)* , 197-199.
- Suharso, S. P. (2015). Pemikiran Sosiologi Kontemporer. In Repository.UNEJ.ac.id. Jember. <https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/74460>
- Syahrani, R. (2015). KETERGANTUNGAN ONLINE GAME DAN PENANGANANNYA. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling*.

- Thalib, A. M. (2022). Pelatihan Teknik Pengumpulan Data dalam Metode Kualitatif untuk Riset Akuntansi Budaya. *Seandanan: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*.
- Tresnawati, & Rahman. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 184-190. doi:[10.33364](https://doi.org/10.33364)
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2896-2910.
- Wijaya, Akbar Nugroho, and Dini Turipanam Alamanda. 2016. "Kajian Teori Nilai Konsumsi Terhadap Pembelian Barang Virtual Pada Game Online Moba." *e-Proceeding of Management* 3(1): 165–75.

Internet

- NewZoo. (2014). *Global Games Market Will Reach \$102.9 Billion in 2017*. Diambil kembali dari <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-will-reach-102-9-billion-2017-2>
- NewZoo. (2024). *Global Gamer Study*. Diambil kembali dari <https://newzoo.com/global-gamer-study>