

DAFTAR PUSAKA

- APJII. <https://teknologi.bisnis.com/read/20230308/101/1635219/survei-apjii-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-215-juta-orang> diakses tanggal November 2023.
- Asri, Misan. 2020. <https://aceh.tribunnews.com/2020/10/05/ini-tanggapan-psikolog-terhadap-kondisi-para-pemain-yang-kecanduan-game-online>. Diakses pada November 2023.
- Bodo, Bosri. 2021. Metode Penelitian Kualitatif
- Cahyono, AS · 2016 · PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL DI INDONESIA. *Jurnal Ilmu Sosial*.
- Delvianti, D. 2023. <http://repository.stei.ac.id/11095/4/BAB%20III.pdf> Diakses pada 29 Juni 2024. Repository Stie.
- Garena. (2017). Free Fire: Battlegrounds. Garena. <https://www.garena.co.id>.
- Hawkins, D. R. (2002). Power vs. Force: The Hidden Determinants of Human Behavior. Hay House
- Khalis, Jauhar. 2018. ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI NIAT BELI VIRTUAL ITEM : PENELITIAN TERHADAP GAME PLAYES UNKNOWN BATTLE GROUNDS. *Jurnal Management*.
- Krisna, Dewa. 2022. <https://e-theses.iaincurup.ac.id/2131/1/Mustika%20Al%20Putri%281%29.pdf>. Di akses pada 29 Juni 2024
- Litlejhon dan Foss. 2021. Metodology Penelitian Kualitatif study Fenomenologi
- Supriyatna, Iwan. 2021. INDUSTRI ESPORT BAWA DAMPAK POSITIF UNTUK PENYERAPAN TENAGA KERJA DAN EKONOMI.
- Wardhana, Aditya. 2022. Customer Behaviour : Essence, Position & Strategy.
- Mutia, Cindy. 2023. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/03/14/moba-jadi-genre-mobile-game-paling-disukai-di-indonesia>. Diakses pada November 2023.

<https://www.suara.com/bisnis/2021/11/01/103047/industri-esports-bawa-dampak-positif-untuk-penyerapan-tenaga-kerja-dan-ekonomi> diakses pada November 2023

<https://kumparan.com/kumparannews/sandiaga-uno-soroti-dampak-negatif-game-online-mengandung-kekerasan-22fQpUDWDUz/full>. Diakses pada November 2023