

DAFTAR PUSTAKA

- Alfredo, M., & Henryanto, A. G. (2024). *Faktor-faktor yang memerani Keputusan Pembelian Skin Mobile Legends*. 17(1), 1–7.
- Ananda, D. Y., Sari, R., & Prasetyo, A. (2025). *Pengaruh event marketing, influencer, dan financial literacy terhadap keputusan pembelian diamond Mobile Legends pada generasi Z*. Jurnal Manajemen dan Bisnis Indonesia, 12(1), 45–58.
- Anggraini, S., Putri, D. A., & Nugraha, F. (2025). *Pengaruh influencer terhadap minat pembelian item virtual pada game online*. Jurnal Manajemen Pemasaran Digital, 6(1), 60–74.
- Billah, G. I., & Bakhri, S. (2025). *HUBUNGAN SKIN KARAKTER KEREN DENGAN PERSEPSI KEMAMPUAN GAMEPLAY PEMAIN MOBILE LEGENDS DAN*. 02(1), 210–215.
- Foanto, A., Pramudita, R., & Kurniawan, D. (2026). *Mekanisme afektif di balik impulsive buying dalam gim mobile: Peran fear of missing out dan keterikatan emosional pemain*. Jurnal Psikologi dan Perilaku Konsumen, 8(1), 21–37.
- Handiman, R. (2024). *Fear of missing out (FOMO) dalam media digital dan perilaku konsumsi masyarakat*. Jurnal Ilmu Komunikasi dan Media Digital, 5(2), 88–102.
- Hermawan, A., & Wardhana, D. (2023). *Peran influencer dalam komunikasi pemasaran digital di media sosial*. Jurnal Komunikasi dan Bisnis, 11(2), 134–148.
- Oktaviansyah, F. D., & Tutiasri, R. P. (2023). *Keputusan konsumen dalam pembelian virtual items pada game online Mobile Legends: Bang Bang*. Jurnal Komunikasi Profesional, 7(3), 245–259.
- Prasetyo, B., & Hidayat, R. (2023). *Perilaku konsumtif generasi Z dalam lingkungan digital*. Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora, 10(1), 33–46.
- Rahmawati, N., & Setiawan, A. (2024). *Pengaruh media sosial terhadap perilaku pembelian konsumen digital*. Jurnal Komunikasi Indonesia, 15(2), 101–114.

- Saputra, M., & Kurniasih, D. (2024). *Strategi komunikasi pemasaran digital dalam industri game online*. Jurnal Kajian Komunikasi, 12(1), 52–67.
- Sari, P. A., & Nugroho, F. (2023). *Fenomena Fear of Missing Out (FOMO) pada pengguna media sosial di era digital*. Jurnal Psikologi Sosial, 18(2), 90–105.
- Wibowo, H., & Ramadhan, M. (2024). *Peran komunitas online dalam membentuk keputusan pembelian item virtual pada game Mobile Legends*. Jurnal Manajemen dan Bisnis Digital, 5(3), 176–189.
- Yuliana, E., & Prasetya, A. (2023). *Komunikasi pemasaran melalui media sosial dan pengaruhnya terhadap keputusan pembelian*. Jurnal Ilmu Komunikasi, 21(1), 74–89.
- Zulfikar, A., & Maulana, F. (2024). *Perkembangan industri game online dan perilaku konsumen digital di Indonesia*. Jurnal Ekonomi Kreatif dan Digital, 4(2), 118–131.
- Putra R. F. & Taufiqurahman, E. W., (2022). 1 , 2 1. 8(23), 194–205.
- Megawati, Heuristic, M., Risaldi, D., Maita, I., Salisah, F. N., & Marsal, A. (2024). *The Indonesian Journal of Computer Science*. 13(6), 10296–10309.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*.
- Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic Inquiry*.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*.
- Clow, K. E., & Baack, D. (2018). *Integrated Advertising, Promotion, and Marketing Communications*.

Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing Management*.

JWT Intelligence. (2012). *Fear of Missing Out (FOMO)*.

Gladwell, V., Murayama, K., DeHaan, C. R., & Przybylski, A. K. (2013). “Motivational, emotional, and behavioral correlates of fear of missing out.” *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1841–1848.

Lasswell, H. D. (1948). The structure and function of communication in society. Dalam L. Bryson (Ed.), *The communication of ideas* (hlm. 37–51). New York: Institute for Religious and Social Studies.

Berlo, D. K. (1960). *The process of communication: An introduction to theory and practice*. New York: Holt, Rinehart and Winston.