

## DAFTAR PUSTAKA

### (1) Buku Teks

- Adams, E. & Rollings, A. (2010). *Fundamentals Of Game Design*, Barkeley, CA: New Riders.
- Endraswara, Suwardi (2008), *Metode Penelitian Psikologi Sastra*, Yogyakarta : Media Presindo
- Eriyanto (2011), *Analisis Isi : Pengantar Metodologi Untuk Penelitian Ilmu Komunikasi Dan Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*, Jakarta : Kencana
- Effendy, Onong Uchjana (2018), *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*, Bandung : Remaja Rosdakarya
- Ghozali,Imam. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program (IBM SPSS)*. Edisi 8. Badan Penerbit Universitas Diponegoro. Semarang.
- Haryatmoko (2007), *Etika Komunikasi, Manipulasi Media, kekerasan, dan Pornografi*
- Kriyantono, Rachmat (2010), *Teknis Praktis Riset Komunikasi*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Notoadmodjo, Soekidjo (2014), *Pendidikan Dan Perilaku Kesehatan*, Jakarta : Rineka Cipta
- Priyatna, Andri (2012), *Parenting di Dunia Digital*
- Pratiwi, P.C., Andayani, T.R., & Karyanta, N.A. (2012). *Perilaku Adiksi Game-online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta
- Rakhmat, Jalaluddin (2011), *Psikologi Komunikasi*, Bandung : Remaja Rosdakarya
- Straubhaar, Joseph D (2013), *Media Now: Understanding Media, Culture, and Technology*
- Simarmata, Janner (2010), *Rekayasa Web*
- Sutopo dan Slamet (2017), *Statistik Inferensial*, Yogyakarta: CV Andi Offset

Sugiyono, (2009), Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Bandung : Alfabeta.

## **(2) Jurnal / Skripsi**

Michelle Monica (2018), Skripsi : Pengaruh kualitas *website iflix* terhadap minat menonton film di kalangan siswa siswi SMA Marie Joseph, Kelapa Gading. (tidak dipublikasikan).

Cornelius Ardianto Setiawan (2014), Skripsi : Pola Interaksi antar *Gamers* dalam menggunakan *Fitur Chatting* pada *Game Online Antlantica*. Pola interaksi antar *Gamers* dalam *game online* (analisis deskriptif tentang pola interaksi antar *Gamers* dalam menggunakan fitur *chatting* pada *Game Online Antlantica*). (tidak dipublikasikan).

Dian hasdy (2015), Identifikasi faktor-faktor sosial anak pemain game (*gamers*) (kasus anak yang tinggal di perumahan btp, kota makassar). (tidak dipublikasikan).

## **(3) Internet**

*Pubg Mobile* dikecam di negara India :

<https://www.liputan6.com/global/read/3900556/dianggap-mempromosikan-pembunuhan-game-pubg-mobile-dikecam-warga-india>

*Pubg Mobile* di Indonesia :

<https://www.ggwp.id/2018/12/29/napak-tilas-pubg-mobile-di-indonesia-tahun-2018/>

MUI mengeluarkan fatwa haram *game Pubg Mobile* :

<http://www.tribunnews.com/section/2019/03/26/terkait-fatwa-pubg-haram-mui-akan-mulai-kaji-game-ini-pengembang-langsung-bertindak>

MUI mengeluarkan fatwa haram *game Pubg Mobile* :

<https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-4478567/wacana-fatwa-haram-game-pubg-mui-mendapat-dukungan>

MUI mengeluarkan fatwa haram *game Pubg Mobile* :

<https://www.cnnindonesia.com/nasional/20190325133118-20-380421/mui-targetkan-fatwa-haram-pubg-rampung-bulan-depan>

pengertian *Pubg Mobile* :

<https://pubgmobile.gcube.id/pengantar/>

*Pubg Mobile* resmi liris di *Android* :

<https://emulatoria.id/android/akhirnya-resmi-ini-tanggal-rilis-pubg-di-android/>

Perusahaan pengembangan *Pubg Mobile* :

<https://dailysocial.id/post/tencent-dan-bluehole-kembangkan-pubg-versi-mobile>

Perusahaan *Pubg Mobile* :

<https://www.medcom.id/teknologi/game/lKYXy7Qk-pubg-kini-punya-perusahaan-sendiri-pubg-corp>

Fakta suksesnya game *Pubg Mobile* :

<https://www.moneysmart.id/sukses-ini-fakta-pendiri-game-pubg-yang-mendadak-terkenal/>

Pendapatan perusahaan *Pubg Mobile* :

<https://www.suara.com/tekno/2019/04/24/141000/ini-jumlah-pendapatan-pubg-selama-tahun-2018>

Sumber Pendapatan *Pubg Mobile* :

<https://www.hitekno.com/games/2019/04/23/090000/inilah-sumber-pendapatan-terbesar-pubg>