

DAFTAR PUSTAKA

- Ancok, D. (1995). *Nuansa Psikologi Pembangunan*. Pustaka Belajar.
- Anggraini, R. T., & Santhoso, F. H. (2017). Hubungan antara Gaya Hidup Hedonis dengan Perilaku Konsumtif pada Remaja. *Gadjah Mada Journal of Psychology*, 3, 131–140.
- Argyle, M. (2001). *The Psychology of Happiness* (Second). Routledge.
- Braun, V., & Clarke, V. (2013). *Successful qualitative research: A practical guide for beginners*. (1st ed.). Sage Publication Ltd.
- Diener, E., & Biswas-Diener, R. (2008). *Happiness: Unlocking the Mysteries of Psychological Wealth* (First). Blackwell Publishing. <https://doi.org/10.1002/9781444305159>
- Ekman, P. (2009). *Mendeteksi Kebohongan* (1st editio). Baca Buku.
- Estetika, M. (2017). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif Siswa Perempuan Kelas XII IPS. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The Benefits of Playing Video Games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1037/a0034857>
- Imawati, I., Susilaningsih, S., & Ivada, E. (2013). Pengaruh Financial Literacy Terhadap Perilaku Konsumtif Remaja Pada Program IPS SMA Negeri 1 Surakarta Tahun Ajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Universitas Sebelas Maret*, 2, 48–58.
- Irmasari, D. (2010). *Dampak Positif dan Negatif dari Perilaku Konsumtif. Ringkasan Skripsi*. Universitas Gunadarma.
- Jatmiko, L. D. (2020). *APJII: 196,7 Juta Warga Indonesia Sudah Melek Internet. Teknologi Bisnis*. <https://teknologi.bisnis.com/read/20201110/101/1315765/apjii-1967-juta-warga-indonesia-sudah-melek-internet>
- Kemp, S. (2020). *Digital 2020: Global Digital Overview*. Data Reportal. <https://datareportal.com/reports/digital-2020-global-digital-overview>
- Kotler, P. (2000). *Marketing Management* (Milenium e). Prentice Hall Intl.
- Kriyantono, R. (2007). *Teknik Praktis Riset Komunikasi* (First). Prenada Kencana Media Group.
- Kurniawan, C. (2017). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif Ekonomi pada Mahasiswa. *Jurnal Media Wahana Ekonomika*,

13.

- Lestarina, E., Karimah, H., Febrianti, N., Ranny, & Harlina, D. (2017). Perilaku Konsumtif Dikalangan Remaja. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 2, 1–4.
- Liu, B. (2007). *An empirical study on the factors affecting loyalty in different stages of the life cycle of casual online games. (Doctoral dissertation, Zhejiang University)*.
- Magenat-Thalmann, N., & Thalmann, D. (1999). *Computer Animation and Simulation '99*. Eurographics. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-3-7091-6423-5>
- Mangkunegara, A. P. (2002). *Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan*. Remaja Rosdakarya.
- Morissan. (2010). *Psikologi Komunikasi* (R. Sikumbang (ed.)). Ghalia Indonesia.
- Mulyadi. (2005). *Akuntansi Biaya* (5th ed.). Universitas Gajah Mada.
- Novianti, D. S., & Alfiasar. (2017). Kepuasan Hidup Mahasiswa Tingkat Pertama: Kaitannya dengan Karakter Mahasiswa dan Gaya Pengasuhan Orang Tua. *Jur. Ilm. Kel. & Kons*, 10(1), 13–23. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24156/jikk.2017.10.1.13>
- Oktarini, & Surya, D. (2019, April 8). Anaknya kecanduan bermain game ibu ini kaget tagihannya jebol belasan juta. *Suara.com*. <https://www.suara.com/tekno/2019/04/08/145745/anaknya-kecanduan-bermain-game-ibu-ini-kaget-tagihannya-jebol-belasan-juta?page=all#:~:text=Seperti cerita yang dibagikan salah,juta hanya karena game online.&text=Terdapat tiga game yang membuat,Fire%2C Mobil>
- Pitaloka, A. (2013). Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013). In *SOSIALITAS; Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant*.
- Rochani, Rina, T. (2018). *Hubungan Kontrol Diri dengan Perilaku Konsumtif Online Shopping di Instagram pada Remaja. Naskah Publikasi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Santrock, J. W. (2014). *A Topical Approach to Life Span Development* (Seventh). McGrawhill International.
- Skinner, B. F. (1965). *Science and Human Behavior* (The B.F. S). Pearson Education Ince. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/B978-012370509-9.00087-5>
- Sudharto, A. R. (2018). *Fenomena Game Online Mobile Legends di Kalangan*

Mahasiswa. Universitas Sumatera Utara.

- Sulaiman, F. (2020). *Hikmah Covid-19, Milenial Jangan Boros-Boros Lagi Ya*. Kabar Finansial. <https://www.wartaekonomi.co.id/read316060/hikmah-covid-19-milenial-jangan-boros-boros-lagi-ya>
- Sumartono. (2002). *Terperangkap dalam Iklan : Meneropong imbas pesan Iklan Televisi* (Edisi pert). Alfabeta.
- Utoro, D., & Palekahelu, D. T. (2016). *Pengaruh Bermain Game Online dan Tingkat Ekonomi terhadap Perilaku dan Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus: SMP N 4 Tenganan)*. <http://repository.uksw.edu/handle/123456789/10805>
- Xu, Z., Xiang, M., & Pang, L. (2018). Study on the influence factors of college students' loyalty in PUBG game. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 439(3).
- Yusuf, A. M. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Prenada Media.