

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, Abu dan Cholid narkubo, *Metode Penelitian*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2005.
- Arief, Alma'. Pengaruh Game Moblie Legends Terhadap Minat Belajar Mahasiswa/mi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makasar, *Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, Vol.3. No.1. 2021.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan.Ed Rev*, Cet.14. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2012.
- Aziz, Imam. *Galaksi Simulacra Esai-esai Jean Buadrillard*. Yogyakarta: LKis, 2014.
- Bakti,Indra Setia, Nirzalin, Alwi, Konsumerisme Dalam Perspektif Jean Baudrillard, *Jurnal Sosiologi USK*, Vol.13, No. 2 Desember 2019.
- Baran, Stanley, J., *Pengantar Komunikasi Masa Jilid I Edisi 5*, Jakarta: Upn Veteran, 2009.
- Baudrillard, Jean. *Masyarakat Konsumsi*, Translated by Wahyunto. Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2010.
- Creswell, John W, *Research Design Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010.
- Djalal, Taufiq , Arlin Adam, Syamsu A Kamaruddin, Masyarakat Konsumen dalam Perspektif Teori Kritis Jean Baudrillard, *Journal of Ssocial and Educational Studies* Vol.3 No.2 2022.
- Edkins, Jenny. *Teori-teori Kritis Menantang Pandangan Utama Studi Politik Internasional*. Yogyakarta: BACA, 2010.
- Eko, Reddy Gede. *Makalah Internet/Internet Game online*. Yogyakarta: UPN Veteran, 2009.
- Gainau, Maryam B., *Perkembangan Remaja dan Problematikanya*. Yogyakarta: PT KANISIUS, 2021.
- Hani, Farida Nugra. *Metode Penelitian Kualitatif. dalam Peneliitian bahasa Indonesia*. Surakarta, 2014.

- Hendri, Rifqi. “*Penggunaan Game Online di Kalangan Siswa, Studi Kasus SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat*”. Skripsi Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2020.
- Hidayat, Medhy Aginta. *Menggugat Modernisme: Mengenal Rentang Pemikiran Postmodernisme Jean Baudrillard*. Yogyakarta: JALASUTRA, 2017.
- Hoed, Benny H., *Semiotika dan Dinamika Sosial Budaya*, Terj. Haryatmoko. Jakarta: Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, 2008.
- Huberman, dan Mile. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Preess, 1992.
- Khushendrawati, Selu Margaretha. *Hiperealitas dan Ruang Publik, Sebuah Analisis Cultural Studies*. Jakarta: Penaku, 2011.
- Kusiatawan, Andri Arif, Andy Widhiya Bayu Utomo. *Jangan Suka Game Online : Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, Jawa Timur: CV.AE MEDIA GRAFIKA, 2018.
- Lechte, John. 50 Filsuf Kontemporer. Terj. A. Gunawan Admiranto. Yogyakarta: Kanisius, 2007.
- Marzuki, Peter Muhammad. *Penelitian Hukum*. Jakarta: Prenada Media, 2005.
- Moleong, Lexy J., *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 1993).
- Muhajir, Noeng. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Rake Sarasin, 1996.
- Mujib, Abdul. “Pendekatan Fenomenologi dalam Studi Islam”, dalam jurnal *Altadzkiyyah*, Vol. 6, November 2015.
- Mulawarman, *Problematika Penggunaan Internet Konsep, Dampak, dan Strategi Penanganannya*. Jakarta : KENCANA, 2020.
- Mulyani,Fitri, Nur Haliza, *Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan*, Jurnal Pendidikan dan Konseling, Vol.3. No.1. 2021.
- Nasution, S., *METODE REAEARCH(Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: PT: Bumi Aksara, 2007.
- Nawawi, Hadari. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2007.
- Noor,Juliansyah. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.

- Octavia, Shilphy A., *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA, 2020.
- Piling, Yasraf Amir. *Hipersimiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Bandung: Jalasutra, 1999.
- *Dunia yang dilipat: Tamasya Melampaui Batas-batas Kehidupan*, Yogyakarta: Jalasutra, 2006.
- Poerwandari, E.Kristi, *Pendekatan Kualitatif*. Depok: Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi, 1999.
- Puspitasari, R.A. Dwi Ayu. *Analisa Sistem Informasi Akademik (SISFO) dan Jaringan di Universitas Bina Darma*. Palembang: Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma, 2020.
- Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian*. Banjarmasin, Antasari Press, 2011.
- Rani, Devita. *Dampak Game Online Mobile Legends : Bang Bang Terhadap Mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area*. Skripsi, Universitas Medan Area. Medan. 2018.
- Ritzer, George. *Teori Sosial Postmodern*, Terj. Alimandan. Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2009.
- *Teori Sosiologi dari Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- *Teori Sosiologi Modern*, Terj. Alimandan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.
- Sarup, Madan, *Postrukturalisme dan Postmoderinsme*, Terj. Medhy Aginta Hidayat. Jakarta: Jalasutra, 2011.
- Saudjana, Nana, dan Ahwal Kusuma. *Proposal Penelitian di Perguruan Tinggi*. Bandung: Sinar Baru Argasindo, 2002.
- Soewadji, Jusuf. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media, 2012.
- Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- *Metode Penelitian Kualitatif dan R & D*. Bandung, Alfabeta, 2011.
- Sumarsono, Sonny. *Metode Riset Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: GRAHA ILMU, 2004.

- Surbakti, Krista. *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja, dalam jurnal curere*, Vol.01No.1. April 2017.
- Suwandi, dan Basrowi. *Memahami Penelitian Kualitatif* . Jakarta: Renika Cipta, 2008.
- Tazid, Abu. *Tokoh, Konsep dan Kata Kunci Teori Postmodern*. Yogyakarta: Deepublish, 2017.
- Trisnani, Rischia Pramudia, Silva Yula Wardani. *Stop Kecanduan Game Online: Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game Online Serta Cara Mengurangnya*. Jawa Timur: UNIPMA press, 2018.
- Usman, Husaini. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Widiantoro, *Membongkar Rezim Kepastian*. Yogyakarta: Kanisius, 2016.
- Young, Kimberly S, *Kecanduan Internet*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2017.
- Yusuf, Akhyar L. *Postmodernisme Teori dan Metode*. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.