

## DAFTAR PUSTAKA

- Allcorretgames (2022). *The Indonesian Gaming Market*.  
<https://allcorrectgames.com/insights/mobile-game-market-index/indonesia/>.
- Bachri, Bahtiar S. (2017). *Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif*. Universitas Negeri Surabaya.  
<http://yusuf.staff.ub.ac.id/files/2012/11/meyakinkan-validitas-data-melalui-triangulasi-pada-penelitian-kualitatif.pdf>.
- Baskoro, A. (2009). *Panduan Praktis Searching di Internet*. Media Kita.
- Belch, M. A., & Belch, G. E. (2001). *Advertising dan Promotion : An Integrated Marketing Communiaction Perspective*. McGraw Hill.
- Bumba, L., & Sissors, J. Z. (1996). *Advertising Media Planning Fifth Edition*. NTC Business Books.
- Bungin, B. (2007). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Kencana Prenadamedia Group.
- Bungin, B. (2009). *Pornomedia: Sosiologi Media, Komunikasi Sosial, Teknologi Informatika, Kebudayaan Seks di Media Massa*. Kencana.
- Crebeer, & Martin. (2009). *Digital Cultures : Understanding New Media*. Open University Press.
- Creswell, J. W. (2013). *Research Design : Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Pustaka Pelajar.
- Furqan, Shelly. (2020). *Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu)*. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu
- Gemiharto, I., Abdullah, A., & Puspitasari, L. (2017). *Kajian Kritis Tayangan Televisi Favorit Kelas Menengah Perkotaan*. 13.
- Hardian, Rizky Harin. (2014). *Gamers Social Actions (Studi Deskriptif Tentang Tindakan Sosial yang Dilakukan Siswa SMA untuk Menjadi Gamer di Surabaya)*. Universitas Airlangga.
- Haspari, Ayushandra dan Anne Maryani. (2019). *Pengaruh Iklan Pop Up Terhadap Sikap Konsumen di YouTube*. Universitas Islam Bandung.  
<https://karyailmiah.unisba.ac.id/index.php/mankom/article/view/16995>
- Hidayat, D. N. (2003). *Paradigma dan Metodologi Penelitian Sosial Empirik*

- Klasik*. PT Remaja Rosdakarya.
- Katadata (2022). *Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia*.  
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>. Diakses pada 19 Juni 2022.
- Katadata. (2020). *Media Sosial yang Paling Sering Digunakan di Indonesia*.  
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/02/26/10-media-sosial-yang-paling-sering-digunakan-di-indonesia>.
- Katadata. (2022). *Memahami Karakteristik dan Ciri-ciri Generasi Z*.  
<https://katadata.co.id/sitinuraeni/berita/6226d6df12cfc/memahami-karakteristik-dan-ciri-ciri-generasi-z>.
- Koentjaraningrat. (1993). *Metode-Metode Penelitian Masyarakat, Edisi ketiga*. Gramedia.
- Kriyantono, R. (2014). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Kencana.
- Lievrouw. (2004). *Handbook of New Media*. SAGE Publications Ltd.
- McQuail, D. (2011). *Teori Komunikasi Massa*. Salemba Humanika.
- Moleong, L. J. (2004). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mondry. (2008). *Pemahaman Teori dan Praktik Jurnalistik*. Ghalia Indonesia.
- Moriarty, S., Mitchell, N., & Well, W. (2011). *Advertising*. Kencana.
- Morissan. (2010). *Periklanan : Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Kencana.
- Morissan. (2013). *Teori Komunikasi : Individu Hingga Massa*. Kencana.
- Mulyana, D. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial*. PT Remaja Rosdakarya.
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative Research and Evaluation Methods* (3rd ed.). Sage Publications. Inc.
- Pawito. (2007). *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. LKis Pelangi Aksara Yogyakarta.
- Putra, Adhitya Firsti. (2008). *Penerimaan Remaja terhadap Game yang Menampilkan Kekerasan (Studi Analisis Resepsi Remaja Surabaya terhadap Game GTA: San Andreas)*. Universitas Airlangga.
- Ruben. (1998). *Communication and Human Behavior*. Viacom Company.
- Saraswati, Ayu. (2014). *Analisis Faktor-Faktor yang Menyebabkan Iklan Pop-up dihindari*. Universitas Diponegoro.

<https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/5606>

Slamet, Hatmi Pratiwi Cahyani. (2019). *Pengaruh Iklan Pop-Up Youtube Dan Kualitas Produk Terhadap Minat Beli Dengan Kesadaran Merek Sebagai Variabel Intervening*. Universitas Islam Malang.

<http://riset.unisma.ac.id/index.php/jrm/article/viewFile/4466/4005>

Syahdan. (2019). *Meet Miawaug, Indonesian Gaming YouTuber With the Most Subscriber in Indonesia*. <https://duniagames.co.id/discover/article/profil-mengenal-Miawaug-Youtuber-gaming-dengan-subscriber-terbanyak-di-indonesia/en>.

Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Umar, H. (2003). *Metode Riset Komunikasi Organisasi*. Gramedia.

Yasundari. (2017). *Hubungan Penggunaan Instagram Dengan Motivasi Wirausaha Pebisnis Daring (Online) Dalam Meningkatkan Produktivitas*. Kencana.

