



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

Daftar Pustaka

Terjebak dalam Arus Kecepatan Game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) Perspektif Paul Virilio
TITO ARI PRATAMA, Prof. Dr. Heru Nugroho
Universitas Gadjah Mada, 2022 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

- Abdullah, A. (2021). *Dromologi dan Realitas Virtual Manusia* [Opinion]. The Columnist.
<https://thecolumnist.id/artikel/dromologi-dan-realitas-virtual-manusia-1572>
- Achmad, R. (2015). *Peranan Motivasi, Ciri Kepribadian dan Kecemasan Sosial Terhadap Kecanduan Game Online* [Thesis, Gadjah Mada University].
<http://etd.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/153529>
- Adams, E., & Rollings, A. (2010). *Fundamentals of game design* (2nd ed). New Riders.
- Anas, A. (2022). *Game Online, Digital Colonialism, dan Lost Generation*.
<https://mediaindonesia.com/opini/491238/game-online-digital-colonialism-dan-lost-generation>
- Andreas, R. (2021). *Hasrat Konsumsi Virtual dalam Permainan Daring Mobile Legends: Perspektif Deleuze dan Guattari*. Gadjah Mada.
- Ardiyansyah, B., Kartono, D. T., & Demartoto, A. (2019). Dromologi dan Era Flash Sale: Tinjauan Geliat Manusia dalam Cyberspace. *Simulacra*, 2(2), 115–131.
<https://doi.org/10.21107/sml.v2i2.6143>
- Azis, L. (2017, December 27). *8 Game Mobile Terbaik di Tahun 2017 (Android dan iOS)* [Information]. Jurnalisme Data. <https://dailysocial.id/post/game-mobile-terbaik-2017>
- Bakardjieva, M. (2005). *Internet society: The Internet in everyday life*. SAGE.
- Bakhtiar, A. (2012). *Filsafat ilmu* (Edisi rev). Divisi Buku Perguruan Tinggi, PT Raja Grafindo Persada.
- Bayu, D. J. (2021, June 8). *Masa Depan Cerah Gim Online di Indonesia* [Information]. Jurnalisme Data. <https://katadata.co.id/ariayudhistira/analisisdata/60bd726285611/masa-depan-cerah-gim-online-di-indonesia>



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

Terjebak dalam Arus Kecepatan Game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) Perspektif Paul Virilio
TITO ARI PRATAMA, Prof. Dr. Heru Nugroho
Universitas Gadjah Mada, 2022 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

- Bell, D., & Kennedy, B. M. (Eds.). (2007). *The cybercultures reader* (2nd ed). Routledge.
- Boldyreva, E. L., Grishina, N. Y., & Duisembina, Y. (2018). *Cambridge Analytica: Ethics And Online Manipulation With Decision-Making Process*. 91–102.
<https://doi.org/10.15405/epsbs.2018.12.02.10>
- Brock, T. (2017). Videogame consumption: The apophatic dimension. *Journal of Consumer Culture*, 17(2), 167–183. <https://doi.org/10.1177/1469540516684185>
- Budiawan, & Limanta, S. (Eds.). (2021). *Intermedialitas dan politik identitas di era digital*.
- Canalys. (2021, July 13). *Penjualan Laptop/PC Meningkat 13% di Q2 2021, HP dan Lenovo Mendominasi* [Information]. Indozone.
<https://www.indozone.id/tech/Aqsekbp/penjualan-laptop-pc-meningkat-13-di-q2-2021-hp-dan-lenovo-mendominasi/read-all>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (3rd ed). SAGE Publications.
- Dyer-Witheford, N., & De Peuter, G. (2009). *Games of empire: Global capitalism and video games*. University of Minnesota Press.
- Fuchs, C. (2008). *Internet and society: Social theory in the information age*. Routledge.
- Fuchs, C. (2021). *Social media: A critical introduction* (Third edition). SAGE.
- Giddens, A. (2003). *Sociology* (4. ed., reprinted). Polity Press.
- Griffith, M. D., & Hunt, N. (1995). Computer Game Playing in Adolescence: Prevalence and Demographic Indicators. *Psychology Department, University of Plymouth*, 5.
<https://doi.org/10.1002/casp.2450050307>
- Gunawan, B., & Ratmono, B. M. (2021). *Demokrasi di era post truth*. KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

Terjebak dalam Arus Kecepatan Game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) Perspektif Paul Virilio
TITO ARI PRATAMA, Prof. Dr. Heru Nugroho
Universitas Gadjah Mada, 2022 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

- Hardiman, F. B., & Sitorus, F. K. (2009). *Menuju masyarakat komunikatif: Ilmu, masyarakat, politik, & postmodernisme menurut Jürgen Habermas*. Kanisius.
- Harker, R. J. W. (Ed.). (1990). *An introduction to the work of Pierre Bourdieu: The practice of theory* (Softcover reprint). St. Martin's Press.
- Hawkes-Robinson, W. (2008). Role-Playing Games Used as Educational and Therapeutic Tools for Youth and Adult. *Research Gate*.
- Herdyanto, A. (2019, June 19). Sejarah Video Game: 10 Tahap Perkembangan dari Era Awal hingga Terkini [Information]. *IDN Times*.
<https://www.idntimes.com/tech/games/abraham-herdyanto/10-tahap-perkembangan-sejarah-video-game-dari-era-awal-hingga-sekarang-1?page=all>
- Ilham. (2016, April 25). *KPAI Catat Kasus Pencurian oleh Anak Akibat Game Online* [Information]. Jurnalisme Data. <https://www.republika.co.id/berita/gaya-hidup/parenting/12/03/19/humaira/samara/13/06/21/nasional/umum/16/04/25/o66q96361-kpai-catat-kasus-pencurian-oleh-anak-akibat-game-online>
- James, I. (2007a). *Paul Virilio*. Routledge.
- James, I. (2007b). *Speed: Dromology, speed-space and light-time*. Routledge.
- Jati, A. (2019, November 19). *Juara Dunia Mobile Legends, Tim Indonesia Gaet Rp 1,1 Miliar* [Information]. Detikinet. <https://inet.detik.com/games-news/d-4790092/juara-dunia-mobile-legends-tim-indonesia-gaet-rp-11-miliar>
- Juul, J. (2010). *A casual revolution: Reinventing video games and their players*. MIT Press.
- Kominfo, K. (2017). *Survei Penggunaan TIK 2017*.
https://balitbangsdm.kominfo.go.id/publikasi_360_3_187



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

Terjebak dalam Arus Kecepatan Game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) Perspektif Paul Virilio
TITO ARI PRATAMA, Prof. Dr. Heru Nugroho
Universitas Gadjah Mada, 2022 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

Kompasiana. (2021). *Teknologi Mengakibatkan Peralihan Budaya, dari Permainan Tradisional ke Permainan Modern Kreator: KKN*.

<https://www.kompasiana.com/zilfahawalia/5d0a13490d823016bd5c1443/kemajuan-teknologi-mengakibatkan-bergesernya-budaya-permainan-anak-tradisional-menjadi-permainan-modern>

Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. (2009). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan* (1st ed.). AE Media Grafika.

Kustiayani, R. (2019). Adiksi Game Online Mobile Legend Pada Anak. *Jurnal Psikologi Terapan [JPT] Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Malikussaleh*, 2(1).

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95.

<https://doi.org/10.1080/15213260802669458>

Luthfi, A. (2021, July 13). *Game Clash of Clans Raih Keuntungan Rp20,9 Triliun* [Information]. oketechno. <https://www.indozone.id/tech/Aqsekb/penjualan-laptop-pc-meningkat-13-di-q2-2021-hp-dan-lenovo-mendominasi/read-all>

Lyotard, J.-F. (1984). *The postmodern condition: A report on knowledge*. University of Minnesota Press.

Manzerolle, V. R., & Kjosen, A. M. (2012). The Communication of Capital: Digital Media and the Logic of Acceleration. *TripleC: Communication, Capitalism & Critique. Open Access Journal for a Global Sustainable Information Society*, 10(2), 214–229.

<https://doi.org/10.31269/triplec.v10i2.412>

Martono, N. (2011). *Sosiologi perubahan sosial: Perspektif klasik, modern, postmodern, dan postkolonial* (5th ed.). PT. Raja Grafindo Persada.



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

Terjebak dalam Arus Kecepatan Game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) Perspektif Paul Virilio
TITO ARI PRATAMA, Prof. Dr. Heru Nugroho
Universitas Gadjah Mada, 2022 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

Matthewman, S. (2013). Accidentology. *Cultural Politics*, 9(3), 280–295.

<https://doi.org/10.1215/17432197-2346982>

Mohamad, G. (2018). *Seni, politik, pembebasan / Goenawan Mohamad* (Cetakan pertama).

IRCiSoD.

MSJ, C. (Director). (2021, March 10). *Ngaji Filsafat 301: Paul Virilio—Logic & Speed* [Video].

<https://www.youtube.com/watch?v=nGDL5tPRyoQ&t=6558s>

Nugroho, E. (2013). *7 Tahap Pengembangan Game* [Information].

<https://tekno.kompas.com/read/2013/08/21/1226508/7.Tahap.Pengembangan.Game?page=all>

Nugroho, H., Sujito, A., Widyanta, A. B., & Wibawanto, G. R. (2019). *Membongkar Delusi*

Subyek-Subyek Algoritmik Dalam Masyarakat Digital: Prospek Emansipasi, Keadilan, dan Inklusi Sosial dalam “Ruang Kecepatan.”

https://www.researchgate.net/publication/340092223_Membongkar_Delusi_Subyek-Subyek_Algoritmik_Dalam_Masyarakat_Digital_Prospek_Emansipasi_Keadilan_dan_Inklusi_Sosial_dalam_Ruang_Kecepatan

Piliang, Y. A. (2017). *Dunia yang berlari: Dromologi, implosi, fantasmagoria* (Edisi pertama).

Cantrik Pustaka.

Poerwandari, E. K. (1998). Poerwandari, E. Kristi. "Pendekatan kualitatif dalam penelitian psikologi. *Jakarta : LPSP3 Fakultas Psikologi Universitas Indonesia 2*.

Pratama, R. A. (2019, September 27). Mobile Legends punya potensi bertahan lama seperti Dota 2 [E-sport news website]. *Mobile Legends punya potensi bertahan lama seperti Dota 2*.

<https://www.oneesports.id/dota2/mobile-legends-punya-potensi-bertahan-lama-seperti-dota-2/>



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

Terjebak dalam Arus Kecepatan Game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) Perspektif Paul Virilio
TITO ARI PRATAMA, Prof. Dr. Heru Nugroho
Universitas Gadjah Mada, 2022 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

Putri, R. C., Budiyono, & Kokotiasa, W. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends

terhadap Perilaku Remaja. *Antropocene: Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1).

<file:///D:/Download/16-Article%20Text-5-1-10-20210121.pdf>

Rifki, B. (2019, August 8). *1 Milyar Orang Di Dunia Nonton Esports, Indonesia Berapa*

Banyak? [E-sport news website].

<https://esports.id/other/news/2019/08/7c78335a8924215ea5c22fda1aac7b75/1-milyar-orang-di-dunia-nonton-esports-indonesia-berapa-banyak>

Ritzer, G. (1997). *Postmodern social theory*. McGraw-Hill.

Sidiq, A. F. (2017). *Artikulasi Nasionalisme dalam Game E-Republik* [Thesis, Gadjah Mada

University]. <http://etd.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/111923>

Sim, S. (2003). *Seri Posmodernisme Buku Lyotard dan Nirmanusia* (S. Djatmiko, Trans.).

Jendela.

Statista Market Forecast: Mobile Games in Indonesia. (n.d.).

Subagja, D. (2020, June 28). *Menimbang Mikrotransaksi di Mobile Legends, Apakah Sudah*

Cukup Adil? [Information]. Jurnalisme Data. <https://www.kincir.com/game/mobile-game/mikrotransaksi-mobile-legends-zd2RfcxUeU6J>

Sukarno, P. A. (2014). *Sejarah Perkembangan Industri Game di Indonesia* [Technologu].

<https://teknologi.bisnis.com/read/20140303/105/207515/sejarah-perkembangan-industri-game-di-indonesia>

Supardi, H. (2020). Bupati Surati Menkominfo Minta PUBG-Mobile Legends Diblokir di

Mukomuko. *detiknews*. <https://news.detik.com/berita/d-5616127/bupati-surati-menkominfo-minta-pubg-mobile-legends-diblokir-di-mukomuko>



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

Terjebak dalam Arus Kecepatan Game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) Perspektif Paul Virilio
TITO ARI PRATAMA, Prof. Dr. Heru Nugroho
Universitas Gadjah Mada, 2022 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

Tashia. (2017). *Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia*. Kominfo.

<https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/>

Udasmoro, W. (Ed.). (2020). *Gerak kuasa: Politik wacana, identitas, dan ruang/waktu dalam bingkai kajian budaya dan media*. KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).

Virilio, P. (1995). *The art of the motor*. University of Minnesota Press.

Virilio, P. (2000). *Polar Inertia*. SAGE Publications Ltd.

<https://doi.org/10.4135/9781446218099>

Virilio, P. (2005). *The information bomb*. Verso.

Virilio, P. (2006). *Speed and politics* (2006 ed.). Semiotext(e).

Virilio, P., & Moshenberg, D. (2012). *The lost dimension*. Semiotext(e).

Vlachopoulos, D., & Makri, A. (2017). The effect of games and simulations on higher education: A systematic literature review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 22. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0062-1>

Walgito, B. (2010). *Pengantar Psikologi Umum* (19th ed.). Andi.

Wilhelm, A. G. (2003). *Demokrasi di era digital: Tantangan kehidupan politik di ruang cyber*. Pustaka Pelajar.

Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772–775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>