



DAFTAR PUSTAKA

Buku dan Dokumen:

- Baudrillard, J. (2012). *The consumer society: Myths and structures* (Reprinted). London: SAGE.
- Baudrillard, J. (2006), *Masyarakat Konsumsi*, diterjemahkan oleh. Wahyunto, dari La Societe de Consommation, Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Brathwaite, B., & Schreiber, I. (2009). *Challenges for Game Designers*, Boston: Charles River Media.
- Koentjaraningrat (1985). *Pengantar Ilmu Antropologi*, Jakarta: Aksara Baru.
- Piliang, Y. A. (2005). *Dunia yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-batas Kebudayaan*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Scholte, J. A. (2001), “The Globalization of World Politics”, in Baylis, John & Smith, Steve. *The Globalization of World Politics*, 2nd edition, Oxford University Press.
- Sugiyono (2013) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Laporan penelitian, Jurnal, Skripsi, Tesis, dan Disertasi:

- Alexander, R. (November 2021) “Hubungan Antara Mikrotransaksi dalam Video Game dengan Adiksi Video Game di Kalangan Mahasiswa Fakultas Kedokteran”, Jakarta, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 128
- Armawi, A. (Desember 2007). "Dari Konsumerisme ke Konsumtivisme (Dalam Perspektif Sejarah Filsafat Barat)
- Fadhilah. (Maret 2011) “Relevansi Logika Sosial Konsumsi, dengan Budaya Konsumerisme dalam Perspektif Epistemologi Jean Baudrillard” in the Kybernan’s journal, Vol.2, No. 1 (Maret 2011)
- Hamidah, L. (2014). *The relevance of Jean Baudrillard’s exchange philosophy of value with consumption ethics in Islam*. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

- Koeder, M. (2018) *Mobile Game Price Discrimination effect on users of Freemium services— An initial outline of Game of Chance elements in Japanese F2P mobile games*
- Neely, E. (2019). Come for the Game, Stay for the Cash Grab: The Ethics of Loot Boxes, Microtransactions, and Freemium Games. *Games and Culture*, XX(X), 1–20.
- Petrovskaya, E. (2020). *The Dota 2 Battle Pass: prevalence, consumption, and attitudes of a player community towards a growing type of video game monetisation*. (2020). 3,4. University of York
- Pradhipta, A. Y. (2021). Mekanisme ‘gacha’ dan ‘parasocial interaction’ pemain gim seluler. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, 215. <https://doi.org/10.25139/jsk.v5i1.2478>
- Rohman, A. (2016). Budaya Konsumerisme dan Teori Kebocoran di Kalangan Mahasiswa. *KARSA: Jurnal Sosial dan Budaya Keislaman*, 24(2), 237. <https://doi.org/10.19105/karsa.v24i2.894>
- Septi, B. (2021). “Budaya Konsumerisme Mahasiswi Di Yogyakarta Terhadap Produk Kosmetik Jepang (Studi Kasus Pada Mahasiswi Pengguna Produk Kosmetik Jepang di Yogyakarta), Yogyakarta, Universitas Gadjah Mada
- Shibuya, A., Teramoto, M., & Shoun, A. (2015). *Systematic Analysis of In-game Purchases and Social Features of Mobile Social Games in Japan*.
- Tukachinsky, R. (2010). *Para-Romantic Love and Para-Friendships: Development and Assessment of a Multiple-Parasocial Relationships Scale*.
- Yamaguchi, H. (2004). An Analysis of Virtual Currencies in Online Games. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.544422>

Sumber dari Internet:

- Davenport, J. (5 Juli, 2018). "Battle passes are replacing loot boxes, but they're not necessarily a better deal" Diakses 2 Juni 2022. <https://www.pcgamer.com/battle-passes-are-replacing-loot-boxes-but-theyre-not-necessarily-a-better-deal/>



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

Analisis Budaya Konsumerisme pada Permainan Gacha Genshin Impact terhadap Mahasiswa

Bahasa dan

Kebudayaan Jepang Universitas Gadjah Mada

Christian Natanael Harijanto, Dr. Wiwik Retno H., S.S., M.Hum.

Universitas Gadjah Mada, 2023 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

Pharmazeutische Zeitung. (2018, Mei 7). *Mediensucht: Immer mehr Videospiele mit Glückspielelementen.* Diakses pada 18 April 2023.

<https://www.pharmazeutische-zeitung.de/index.php?id=74706>

Moningka, C.(2006). “Konsumtif: Antara Gengsi dan Kebutuhan”, *Universitas Gadjah Mada*, <http://www.suarapembaruan.com/News/2006/12/13/urban/urb02.html>

Yomiuri Shinbun. (2012, Mei 30). *Keitai gēmu kisei kenzen-sei o jūshi shita bijinesu ni (Bisnis yang Mengutamakan Kesehatan Regulasi Game Seluler).*

[Yomiuri Shinbun. https://ameblo.jp/srachai/entry-11265092066.html](https://ameblo.jp/srachai/entry-11265092066.html)

Kagawa Prefectural Education Committee . (2021, Maret 30). *Gakkō genba ni okeru netto gēmu izon yobō taisaku manyuaru (Panduan tindakan pencegahan kecanduan game internet di sekolah).* Kagawa Prefectural Education Committee. <https://www.pref.kagawa.lg.jp/documents/23192/netmanual.pdf>