

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Abraham A. (2011). *Sukses menjadi Artis dengan YouTube*. Surabaya: Reform Media.
- Bagong, S., & J. Dwi Narko. (2004). *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*. Jakarta: Kencana Media Grup.
- Dalyono. (2005). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Daryanto. (2013). *Belajar dan Mengajar*. Bandung: Yrama Wydia.
- Elizabeth B. Hurlock. (2003). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Kertajaya. (2008). *Arti Komunitas*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Moleong, L. J. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rakhmat, J. (1987). *Psikologi Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya.
- Rezkiawaty, S. U., Kamil, & Apriana, M. P. (2020). *Komunikasi, Pembangunan, dan Media*. Komunika.
- Walgito, B. (2003). *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*. Yogyakarta: Andi Offset.

Jurnal

- Ajis, O. T., Sugiyanta, I. G., & Zulkarnain. (2012). Faktor-Faktor Penyebab Anak Putus Sekolah Pada Tingkat SMA di Kelurahan Gedong Meneng Kecamatan Rajabasa Kota Bandar Lampung. Diambil dari <https://media.neliti.com/media/publications/253037-faktor-faktor-penyebab-anak-putus-sekola-0d0abea8.pdf>
- Anastasia Sri Mendari. (2010). Aplikasi Teori Hierarki Kebutuhan Maslow Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Widya Warta*, (01), 82–91.
- Atmadja, A. T. (2013). Pergulatan Metodologi Penelitian Kualitatif Dalam Ranah Ilmu Akuntansi. *Jurnal Akuntansi Profesi*, Vol 3 No.2.
- Azizah Husnun. (2020). *KONTEN KREATIF YOUTUBE SEBAGAI SUMBERPENGHASILAN DITINJAU DARI ETIKA BISNIS ISLAM (Studi Kasus Youtuber Kota Metro)*. IAIN METRO LAMPUNG, Lampung. Diambil dari https://repository.metrouniv.ac.id/eprint/2927/1/SKRIPSI_AZIZAH - Perpustakaan IAIN Metro.pdf
- Bafadhol, I. (2017). Lembaga Pendidikan Islam di Indonesia. *Jurnal Edukasi Islami Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 06 No. <https://doi.org/https://badge.dimensions.ai/details/doi/10.30868/ei.v6i11.95?domain=https://jurnal.staialhidayahbogor.ac.id>
- Cecariyani, S. A., & Sukendro, G. G. (2019). Analisis Strategi Kreatif dan Tujuan Konten

Youtube (Studi Kasus Konten prank Yudist Ardhana). *Prologia*, 2(2), 495.
<https://doi.org/10.24912/pr.v2i2.3735>

Gemilang, G. S. (2016). Metode Penelitian Kualitatif Dalam Bidang Membimbing dan Konseling. *Jurnal Fokus Konseling*, Vol. 2 No.

Halim, N. A. (2015). Penggunaan Media Internet Di Kalangan Remaja Untuk Mengembangkan Pemahaman Keislaman. *Jurnal Risalah*, Vol. 25 No.

Lian, T., & Marpaung, J. (2019). Faktor Penyebab Anak Putus Sekolah Cahaya Pendidikan, Vol 5 No.2.

Liani, T. (2019). Faktor Penyebab Anak Putus. *Pendidikan Agama Islam*, 4(2), 26–38.

Sholihah, H. Z. (2017). Peran Komunitas Japan Club East Borneo (JCEB) Dalam Mensosialisasikan Budaya Jepang Di Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 5(3), 152–162.

Supriono, & Yahya, A. H. (2019). NEW MEDIA DAN STRATEGI PERIKLANan (Analisis diskursus youtubers sebagai stealth marketing),. *Jurnal Penelitian Sosial dan Keagamaan*, 9 Edisi 1.

Surji. (2015). Pengaruh Internet Terhadap Kehidupan Remaja Di Kota Padangsidimpuan Surji Universitas Graha Nusantara Padangsidimpuan. *Indonesian Journal on Networking and Security* -, 4(4), 1–8.

WEB

Clinton, B. (2020, Februari 5). Inilah 10 Youtuber Gaming Terkaya di Dunia. *Kompas.com*. Diambil dari <https://tekno.kompas.com/read/2020/02/05/11180067/inilah-10-youtuber-gaming-terkaya-di-dunia?page=all> diakses pada 2 Desember 2020

Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2020). Pendidikan Formal. Diambil dari <https://kbbi.kata.web.id/pendidikan-formal/> diakses pada tanggal 24 Desember 2020

Martini. (2019). Reza Arap Buka eSports Center kelas “Sultan”, Ini Rincian Harganya. Diambil dari <https://www.indosport.com/esports/20191211/reza-arap-buka-esports-center-kelas-sultan-ini-rincian-harganya> pada 2 Desember 2020

Pengertian *Game Online*, Sejarah, Hingga Jenisnya. (2020). Diambil dari <https://pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hingga-jenisnya/> pada tanggal 24 Desember 2020

Wikipedia. (2020). Youtube. Diambil dari <https://id.wikipedia.org/wiki/YouTube> pada tanggal 24 Desember 2020

