

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rijali. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah*, Vol. 17 No. 33, UIN Antasari Banjarmasin
- Astono, S., Pramono, H., & Rohidi, T. R. (2007). Seni rupa: Pengetahuan dasar seni rupa. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Depdiknas.
- Auliah, L. (2023). *Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku agresif pada gamers remaja di Kota Makassar*. Universitas Hasanuddin.
- Basiroen, V. J., Putra, I. N. A. S., Judijanto, L., Anggara, I. G. A. S., Negoro, A. T., Sutarwiyasa, I. K., ... & Wijaya, W. (2024). *Dasar-dasar desain komunikasi visual (dkv)*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia. Publiciana: *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 9(1), 140–157. <https://journal.unita.ac.id/index.php/publiciana/article/view/79>
- Designboom (2012). Thomas doyle: Miniature Catastrophic Glass Contained Memories. Diakses pada 19 September 2025: <https://www.designboom.com/art/thomas-doyle-miniature-catastrophic-glass-contained-memories/>
- Ditawati, E., Indriyati, I., & Putra, F. A. (2022). Hubungan intensitas bermain game online terhadap perilaku agresif mahasiswa Universitas Sahid Surakarta. Skripsi, Universitas Sahid Surakarta.
- Fauzan, A. R. (2021). Web series dalam format film pendek tentang dampak kecanduan game online terhadap perilaku remaja sebagai media kampanye sosial. *Qualia: Jurnal Kajian Seni*, 1(1).
- Fauzy, M. T. A., Wijayanti, Q. A. N., Ikom, S., & Ikom, M. (2023). Dampak media elektronik terhadap kehidupan anak dan remaja. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 1(1).
- Fitrawansyah, Ashari, M., & Roslyn. (2025). Eksplorasi Nilai Estetika dalam Karya Yuli Avianto: Kajian Teori Monroe Beardsley. *Macora*, 2(1), 1–14. DOI: <https://doi.org/10.56983/macora.v2i1.1749>
- Faturahman, A., Kusumandari, R., & Efendy, M. (2025). Kecenderungan impulsive buying pada remaja pengguna Roblox: Apakah dipengaruhi kecanduan game online dan kontrol diri? Sukma: *Jurnal Penelitian Psikologi*, 6(2), 294–303. <https://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/sukma/article/view/133185>

- Hasanah, A. A., & Penulis, B. B. (2022). *Judul artikel. Gajah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, Volume 8, Nomor 1, <https://journal.ugm.ac.id/gamajop/article/view/56824/pdf>
- Haryanti, S., Lastini, F., Susanto, A. H., Widyawati, Y., & Desstya, A. (2025). Diorama Sebagai Media Interaktif Dalam Pembelajaran Siklus Air Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 237-253.
- Hendriyana, H., & Ds, M. (2022). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya Practice-Led Research and Practice-Based Research Seni Rupa, Kriya, Dan Desain—edisi Revisi*. Penerbit Andi.
- Hendro, E. P. (2020). Simbol: Arti, fungsi, dan implikasi metodologisnya. *Endogami: Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi*, 3(2), 158-165. <https://books.google.co.id/books?id=2H-WDwAAQBAJ>
- Isnanta, S. D. (2015). Penciptaan karya seni mixed media berbasis eksperimentasi dengan teknik assemblage. *Abdi Seni: Jurnal Pengabdian Seni*, 6(1). <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/abdiseni/article/view/2269/2088>
- Juego (2023). *What Are Battle Royale Game*. Diakses pada 1 Desember 2025, melalui <https://www.juegostudio.com/blog/what-are-battle-royale-games>
- Kurniawati, R., & Harmaini. (2020). *Kecanduan game online dan empati pada mahasiswa. Jurnal Psikologi*, 16(1), 65–73. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/psikologi/article/view/7810>
- Kustiawan, A. A., Or, M., Utomo, A. W. B., & Or, M. (2019). *Jangan suka game online: Pengaruh game online dan tindakan pencegahan*. Cv. Ae Media Grafika.
- Mangsur. (2022). Pengaruh game online terhadap prestasi belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru [Skripsi, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan].
- Moleong, L. J. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyadi, A. I. (2022). Analisis semiotika “C.S. Peirce” dalam iklan televisi. *Jurnal Ilmu Komunikasi Balayudha*, 2(1), 24–34.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Rachman, R. F. (2020). Representasi dalam film. *Jurnal Paradigma Madani: Ilmu Sosial, Politik dan Agama*, 7(2), 10-18.

Representasi dan Kritik Sosial Pendidikan dalam Film Captain Fantatic. Doctoral dissertation, Universitas Hasanuddin.

Salsabila, E., & Tohari, M. A. (2025). Dampak Pascapenggunaan Game Online Terhadap Kepuasan Hidup: Studi pada Komunitas Esport UMJ. *Sosial Simbiosis: Jurnal Integrasi Ilmu Sosial dan Politik*, 2(2), 102–110.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Penerbit Bandung : Alfabeta

Surbakti, K. (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. *Jurnal curere*, 1(1).

Tarsa, A. (2016). Apresiasi seni: Imajinasi dan kontemplasi dalam karya seni. JPGI (*Jurnal Penelitian Guru Indonesia*), 1(1).

Tofent, & Sama, H. (2023). Analisis Pengaruh Multiplayer Services terhadap Daya Tarik Game MOBA. *Remik: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 7(1), 259–269.

Vio (2021). Interes Seni Adalah Salah Satu Aspek Penciptaan Seni Rupa, Ini Penjelasannya. Diakses pada 31 Agustus 2025, melalui <https://kumparan.com/kabar-harian/interes-seni-adalah-salah-satu-aspek-penciptaan-seni-rupa-ini-penjelasannya-1whsG3gtj9p>Kurniawan, K. (2021).

World Health Organization. (2018). *Gaming disorder*. Diunduh pada 15 Januari 2019 dari <http://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>

Zazuli, A. (2024). Relasi agama dan sosial ekonomi masyarakat kecil (Studi terhadap paguyuban pedagang kaki lima Sabilu Taubah dan paguyuban pedagang kaki lima pengajian Gus Lik) (Skripsi sarjana). Institut Agama Islam Negeri Kediri. <https://etheses.iainkediri.ac.id/14182/>