

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Deckers, E., & Lacy, K. *Branding Yourself: How to Use Social Media to Invent or Reinvent Yourself* (3rd Edition). New York: Que Publishing, 2017.
- Dewi Haroen, Wiranata, A., & Ubaedy, A. *Personal branding : kunci kesuksesan anda berkiprah di dunia politik* (Cet.1). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2014.
- Gorbatov, S., Khapova, S. N., & Lysova, E. I. "Get Noticed to Get Ahead: The Impact of Personal Branding on Career Success. *Frontiers in Psychology*, 10(December)." *Frontiers in Psychology*, 2019.
- Haque-Fawzi, G., Iskandar, A. S., Erlangga, H., Nurjaya, & Sunarsih, D. *Strategi Pemasaran: Konsep, Teori, dan Implementasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2022.
- Long, S. *LinkedIn for personal branding : the ultimate guide* (Kindle Edi). . New York: Hybrid Global Publishing, 2016.
- M.S, Sugiyono & Suyandari. *Metode Penelitian Kualitatif Cet 3*. Bandung: Alfabeta, 2020.
- Neuman, L. W. *Metodologi Penelitian Sosial: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif Edisi 7*. London: Pearson Education , 2013.
- Wasesa, Silih Agung. *Political branding & public relations : saatnya kampanye sehat, hemat, dan bermartabat* (Cet.2). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2013.
- Yusuf, A. M. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan* (Edisi Pertama). Jakarta: Prenada Media Group , 2014.

Jurnal

- Imawati, Solihah, & Shihab. "Analisis Personal Branding Fashion Blogger Diana Rikasari. *JISIP: Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 5(3)." *JISIP: Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 2016.

- Maharani, Leoni Oktaviana, dan Hanafi. "Penggunaan media social aplikasi Lita dalam membentuk personal branding sebagai gamers wanita". *jurnal.utu.ac.id*, 2022: 58.
- Masturoh, I., & Anggita, N. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. In Pusat Pendidikan Sumber Daya Manusia Kesehatan. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pemberdayaan Sumber Daya Manusia Kesehatan, 2018.
- Novrialdy, E. "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*." *Buletin Psikologi*, 2019.
- Priseptian, Laga, dan Wiwin Priana Primandhana. "Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi kemiskinan." *Forum Ekonomi*, 2022.
- Ramadhani, A. "Hubungan Motif Bermain Game Online dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal di Samarinda." *EJournal Ilmu Komunikasi*, 2013: 136-158.
- Rahamawaty, Syamsul Bachri Thalib, dan Farida Aryani. "Perilaku Game Online, dampak dan penanganannya (Studi Kasus Pada Siswa Di SMP Negeri 2 Rantepao)." *Pinisi Journal Of Education*, 2020.
- Romadhan, M. I. "Personal Branding Jokowi Dalam Mempertahankan Kekuasaan." *MetaCommunication; Journal of Communication Studies*, 3(2), 2013: 76-93.
- Sartika, Y., Effendi, R., & Baihaki, E. "Pengaruh personal Branding Fashion Influencer @joviadihiguna di Instagram terhadap minat fashion Androgini." *ResearchGate*, 2019.
- Surbakti, Krista. "Pengaruh Game Online terhadap remaja." *Jurnal Curere*, 2017.
- Suryanto, Rahmad Nico. "Dampak positif dan negatif permainan game online dikalangan pelajar ." *Jom FISIP*, 2015: 5.
- Wibowo , Andrew, dan Farid. "Analisis Personal Branding Youtuber Gim : (Studi Fenomenologi Michael Souw)." *journal.untar.ac.id*, 2019: 32.
- Widiastuti, T. W. "Analisis Elaboration Likelihood Model Dalam Pembentukan Personal Branding Di Twitter." *Jurnal ASPIKOM*, 3(3), 2017: 588.

Website

Badan Pusat Statistik Jawa Timur. Berita Resmi Statistik. Berita resmi statistik, Jawa timur: BPS, 2023.

Badan Pusat Statistik Kota Bekasi . “Kabupaten Bekasi Dalam Angka 2022.” bekasikab. bps.go.id, 25 Mei 2022.

Hendrayanto, Abraham. “Sejarah Video Game : 10 Tahap awal perkembangan dari Era Awal Hingga terkini .” *IDN Times*, 19 Juni 2019.

Kemendikbud, Direktorat Sekolah Menengah Pertama. “Dampak Positif Bermain Video Game Bagi Remaja.” ditsmp.kemdikbud.go.id, 09 November 2023.

