

DAFTAR PUSTAKA

- Adeonalia. (2002). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Internet. Semarang. *Skripsi* (Tidak diterbitkan). Universitas Soegijapranata Semarang.
- Backer, MA. (2010) *Communication Between Cultures. 7th Edition*. USA: Wadsworth Cengage Learning.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Faried. (2012). *Perilaku Remaja Pecandu Game Online*. Semarang: IKIP PGRI Semarang.
- Farzana, E. (2011). Motif Remaja Bermain Game Counter Strike (Analisis Deskriptif Kuantitatif). *Skripsi* (Tidak diterbitkan). Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Gerungan, WA. (2001). *Psikologi Sosial*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Gimon, AC. (2013). Motif Remaja Akhir Surabaya Menggunakan *Game Facebook*. *Commonline Departemen Komunikasi*. Vol. 3(3), h.420-430.
- Griffiths, Mark .(1998). *Does Internet and Computer 'Addiction' Exist? : Some Case Study Evidence*. Diunduh: Maret 2014. Dari: <http://www.intute.ac.uk/socialsciences/archive/iriss/papers/paper47.htm>.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chapell, D. (2004). Online Computer Gaming: A Comparison of Adolescent and Adult Gamers. *Journal of Adolescence*. Vol 24. h. 87-96.
- Hadis, A. & Nurhayati. (2010). *Manajemen Mutu Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Hamzah, BU. (2007). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanika, IM. (2015). Fenomena Phubbing Di Era Milenia (Ketergantungan Seseorang pada Smartphone terhadap Lingkungannya). *Jurnal Interaksi*. Vol. 4 No. 1, Januari 2015, h.42-51.
- Hendarlin, SH. & Ahmadi, D.(2015). Fenomena Para Pengguna *Game Online*. *Prosiding Penelitian SPESIA*. Vol.2. h.217-223.
- Ismail, A. (2006). *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.

- Ivan, V D. (2007). *Elements of Patho-Physiology of Drug Addiction and Related Consequences*. Dalam: http://www.drugfree.org.au/fileadmin/Media/Refrensce/IvanVanDamme_The_victims.pdf.
- Lee, Eun Jin. (2011). A Case Study of Internet Game Addiction. *Journal of Addiction Nursing*. Vol.22, h.208-213.
- Lee, I., Yu., CY. & Lin, H. (2007). *Leaving a Never-Ending Game: Quitting MMORPGs and Online Gaming Addiction*. Department of Sociology of National Chengchi University, Taiwan. Digital Games Research Association (DiGRA) Conference.
- Liputan 6. (2016). Bahaya dari Kecanduan Bermain Pokemon Go. Dalam <http://www.liputan6.com>.
- Loudon, D. L. dan Bitta, A. J. D., (1993). *Consumer behavior, Concepts and Applications*. Fourth edition. Singapore: McGraw-Hill.
- Marr, A. (2001). In the Zone: A Bibehavioral Theory of the Flow Experience. *The Online Journal of Sport Psychology*. Dalam: <http://athleticinsight.com/Vol3Iss1/Commentary.htm>.
- Mukodim, D, Ritandiyono & Sita, HR (2004). Peranan Kesepian dan Kecenderungan Internet Addiction Disorder terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Univeritas Gunadarma. *Proceedings, Komputer dan Sistem Intelijen (KOMMIT 2004)*. 111-120.
- Pahlevi, Riza. (2011). *Game Online: Pandangan Umum Mengenai Implikasi Sosial, Psikologi, dan Ekonomi yang Dihadapi Pemain Game*. Diunduh dari: <http://www.pahlevigameonline.com>
- Prabowo, O. (2012). Hubungan antara Penerimaan Teman Sebaya dan Kesepian dengan Kecanduan Gim Daring (Online Game) pada Remaja di Jakarta. *Jurnal*. Jakarta: Universitas Bina Nusantara.
- Pratiwi, PC, Andayani, TR. & Karyanta, NA (2012). Perilaku Adiksi Game Online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta. *Jurnal*. h.1-15.
- Putra, O. (2007). *Keranjingan Game, Taruhan Nyawa*. Dalam <http://www.kapanlagi.com>**
- Ramadhani, A. (2013). Hubungan Motif Bermain *Game Online* dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus di Warnet Zerowings, Kandela dan Mutant di Samarinda). *Journal Ilmu Komunikasi*. Vol.1(1), h.136-158.

- Rini, A. (2011). *Menanggulangi Kecanduan Game Online pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina.
- Saputra, W. (2015). Motif Pengguna Internet Bermain Game Online di Warnet Infinity Kota Samarinda. *Journal Ilmu Komunikasi*. Vol. 3 (3), h.402-413
- Sarwono, SW. (2004). *Teori-Teori Psikologi Sosial*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Schiffman, LG. & Kanuk, LL. (2010). *Perilaku Konsumen*. Jakarta: PT. INDEK.
- Smart. (2010). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Permainan internet*. Yogyakarta. A Plus Books.
- Soetjipto. (2007). Berbagai Macam Adiksi dan Penatalaksanaannya. *Anima: Indonesian Psychological Journal*. Vol. 23 (1). h.84- 90
- Soleman, M. (2012). Dampak Negatif dari Game Online. Dalam: <http://smahangtuah2.org/magazine/kesehatan//61-dampak-negatif-dari-game-online.html>.
- Tyrer, R. (2008). *Addiction And Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGS): An In-Depth Study Of Key Aspects*. University Of Salford.
- Wan, CS. & Chiou, WB (2007). The Motivations of Adolescents Who Are Addicted to Online Games: a Cognitive Perspective. *Adolescence* . Vol.42(165), 179-197.
- Webster, A. (2015). *With Pokémon Go, Nintendo is Showing That It Takes Mobile Serious*. Dalam <http://voxmedia.com>.
- Weinstein, Aviv Malkiel. (2010). Computer and Video Game Addiction: A Comparison between Game Users and Non-Game Users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, Vol.36, 268–276.
- Yee, N. (2002). *Facets: 5 Motivation Factors for Why People Play MMORPG's*. Dalam: <http://www.nickyee.com/facet/home.html>.
- Yee, N. (2006). The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*. Vol.15, h.309-329.
- Yee, N. (2007). *Ariadne-Understanding MMORPG Addiction*. Dalam: <http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html>.

Young, K.S. (1996). Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder. *Cyberpsychology & Behavior*. Vol. 1 (3), h.237-244.

Young, K. (1998). *Caught in The Net: How To Recognize The Signs of Internet Addiction And a Winning Strategy for Recovery*. New York: Wiley.

Young, K. (2006). *Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents*. *The American Journal of Family Therapy*