

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Alo Liliweri, (2017). *Komunikasi Antarpersonal*. Jakarta. Grasindo.
- Anton Moeliono, (1989). *Kamus besar bahasa Indonesia*. Jakarta. Balai Pustaka.
- Arthur S Reber, (2002). *Dictionary Of Pshycology*, London.
- Ali & Asrori, (2012). *Psikologi Remaja. Perkembangan Peserta Didik*. Bumi Aksara.
- Bungin, M. Burhan, (2009). *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Bungin, M. Burhan, (2005). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Komunikasi, Ekonomi, dan kebijakan publik serta ilmu sosial lainnya*. Surabaya.
- Depdikbud, (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Grant JE & Kim SW, (2003). *Videogame addiction: Does it exist? Handbook of computer game studies* (Boston: MIT Press.).
- Griffith, M.D., Davies, N.O., Chappel. D. (2004). *Online computer gaming: a comparison adolescent & adult gamers*.
- Hurlock BE. 2003. *Perkembangan Anak*, Jilid 1. Jakarta: Erlangga.
- Indriantoro & Supomo, (2002). *Metodologi Penelitian Bisnis untuk Akuntansi & Manajemen (Edisi 1)*. BPFY Yogyakarta.
- Joseph A. De Vito, (2006). *Komunikasi Antarmanusia, edisi kelima*. Erlangga. Jakarta.
- Joseph A. De Vito, (2007). *The Interpersonal Communication*. Book edition 11. Pearson Educations, Inc.
- Marshall McLuhan, (1962). *The Guttenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. New York.
- Morrison, (2013). *Dialogical Theory*. London.
- Onong Uchjana Effendy, (2009). *Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.

- Sarafino, EP (2006). *Psikologi Kesehatan: Interaksi Biopsikososial (edisi ke 5)*. New York : John Wiley and Sons.
- Sarwono, (2012), Piaget, dalam Ali & Asrori, 2012. WHO (*World Health Organization*).
- Santrock, J. W. (2007). *Adolescence, perkembangan remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Sukandarrumidi, (2004). *Metodologi Penelitian: Petunjuk Praktis untuk Peneliti Pemula*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Sugiyono, (2007), *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Weinstein AM, (2010). *Computer And Video Game Addiction – A Comparison Between Game Users And Non Game Users. The American Journal Of Drug And Alcohol Abuse, Doi: 10.3109/00952990.2010.491879*.
- Young, K. (2009). *Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents*. The American Journal of Family Therapy, 37, 355-372.

Website :

- Ahmad Fajar. (2012). *Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online Dengan Menggunakan Game Online*. Diakses tanggal 22 agustus 2018. www.portalgaruda.org. Bandung.
- Arif Satria. (2017). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung*. Diakses tanggal 25 agustus 2018. www.digilib.unila.ac.id. Lampung
- Brian, D. dan Peter Wiemer Hastings, (2005). *Addiction to the Internet and Game online Gaming. Journal of Cyber Psychology and Behavior*. Volume 8, Number 2. DePaul University, Chicago.
- Dimas Arya. (2015). *Komunikasi Interpersonal Orangtua Kepada Anak Dalam Memahami Dampak Bermain Game Online*. Diakses tanggal 25 agustus 2018. www.eprints.ums.ac.id. Surakarta.

- Dona Febriana. (2016). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja*. Diakses tanggal 20 agustus 2018. www.unri.ac.id. Jakarta.
- Febriana S, Widyastuti. (2012). *Kecanduan Mahasiswa Terhadap Game Online*. Diakses tanggal 20 agustus 2018. www.digilid.unila.ac.id. Yogyakarta.
- Immanuel, N. (2009). *Gambaran Profil Kepribadian Pada Remaja Yang Kecanduan Game Online Dan Yang Tidak Kecanduan Game Online* (skripsi-dipublikasikan). Depok : Fakultas Psikologi UI.
- Rika Agustina. (2014). *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda*. Diakses tanggal 22 agustus 2018. www.unmul.ac.id. Samarinda.
- Theresia L. (2012). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia* [skripsidipublikasikan]. Depok: Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia.

Jurnal :

- Ameliya, R. (2008). *Pelatihan Asertif Untuk Mereduksi Perilaku Adiksi Online Game Pada Remaja*. Diperoleh tanggal 15 Oktober 2018 dari http://repository.upi.edu/operator/upload/s_ppb_044802_chapter2.pdf.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. (2001). *Effects Of Violent Games On Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, And Prosocial Behavior: A Meta- Analytic Review Of The Scientific Literature*. *Psychological Science*, 12, 353–59. Diperoleh tanggal 2 Oktober 2018 dari www.soc.iastate.edu/sapp/videoga_mes1.pdf.
- Muhammad Affandi, (2013). *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 Sdn 009 Samarinda*. Jurnal fisp Universitas Muhammadiyah Lampung.