

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

A Devito, Joseph. 2011. *Komunikasi Antarmanusia*. Karisma Publishing Group. Tangerang Selatan

Cartledge, G dan JoAnne Milburn. 1996. *Cultural Diversity and Social Instruction Understanding Ethnic and Gender Differences*.
(<http://clas.uiuc.edu/fulltext/cl01586/cl01586.html>, di akses 10 November 2015)

Cooper, D dan Pamela S. Schindler. 2006. *Business. Research Methods*. McGraw-Hill/Irwin. New York.

Emzir. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Rajawali Pers. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.

Hargie. 1998. *Social skill and Communication*. Springer Publishing. Company. Hapsari, RU. New York.

Hartley, P. 1999. *Interpersonal Communication*. Routledge Taylor & Francis Group. London and NewYork.

Kriyantono, R 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Kencana Prenada Media Grup, Jakarta

Lofland, J dan Lyn H. Lofland. 1984. *Analyzing Social Settings: A Guide to Qualitative Observation and Analysis*. Wards wothd Publishing Company. Belmont.

Ludlow, R dan Ferguson Panton. 1992. *The Essence of Efective Communication*, Prentice Hall

Melong, Lexy. J. 2003. *Metode Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.

Miles, M dan Michael Huberman. 2007. *Analisis Data Kualitatif*, Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru. Universitas Indonesia Press. Jakarta.

Mulyana, Deddy. 2000. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung

Nawawi. H dan Mimi Martini. 1994. *Penelitian Terapan*. Gadjah Mada University Press. Yogyakarta.

Severin, W dan James Tankard, Jr. 2005. *Teori Komunikasi : Sejarah, metode, dan Terapan didalam Media Massa*. Kencana, Jakarta

Smart, Aqila. 2010. *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game Online*. Ar-Ruzz Media Group. Jakarta

Sugiyono. 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung

_____. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Alfabeta, Bandung.

Rollings, A dan Ernest Adams. 2006. *Game Design*. New Riders. Indiana.

Ruslan, R .2008. Manajemen Public Relations & Media. Komunikasi. PT Rajagrafindo Persada. Jakarta

Pawito. 2007. Penelitian Komunikasi Kualitatif. Pelangi Aksara. Yogyakarta.

Young, K. S. 2007. Cognitive behavior therapy with internet addicts: Treatment Outcomes and Implications. *Journal of Cyber psychology & Behavior*, Volume 10, Number 5, 2007

KARYA ILMIAH:

Imanuel. N. 2009. Gambaran Profil yang Kecanduan *Game Online* dan yang Tidak Kecanduan *Game Online*. Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.

Giandi, Ahmad Fajar. 2012. Perilaku Komunikasi Pecandu *Game Online* Dengan Menggunakan *Game Online*. Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran.

Hurlock, E. B. 1996. Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Online), (<http://seven7et.blogspot.com/2013/02.html>, diakses 10 November 2015)

Konjin, E, Sonja Utz, dkk. 2008. *Mediated Interpersonal Communication*. Routledge Taylor & Francis Group. London and New York.

Kusumadewi, Theodora Natalia. 2010. Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* dan Keterampilan Sosial pada Remaja. Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.

Rollings and Adams. 2003. *Daily and Compulsive Internet Use and Well-Being in Adolescence*. Journal of Consulting and Clinical Psychology 68:722–727

Reggio, Ronald and Rebecca J. Reichard. 2008. *The Emotional and Social Intelligences of Effective Leadership: An Emotional and Social Skill Approach*. Kravis Leadership Institute, Claremont McKenna College, Claremont, California.

Surniyanti, Erna. 2014. Konsep Diri *Gamers* (Studi Deskriptif pada Avatar *Game Perfect World* di Padang). Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Andalas.

Tiatri, Sri. 2013. *The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire* (Online), (journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0061098, di akses 10 November 2015)

Yee. N. 2010. *Facets: 5 Motivation Factors for Why People MMORPG's* (Online), (<http://www.nickyyee.com/facet/home/.html>, di akses 30 Mei 2015)

WEBSITE:

Atasi Kecanduan Internet, Remaja Cina Potong Tangannya. 2015.

<http://www.suara.com/tekno/2015/02/04/103823/atasi-kecanduan-internet-remaja-cina-potong-tangannya-sendiri> : di akses 12 November 2015 pukul 16.30 WIB

Main Game Online 22 Hari, Rustam Akhirnya Tewas. 2015.

<http://www.suara.com/news/2015/09/04/143950/main-game-online-22-hari-remaja-ini-akhirnya-tewas> : di akses 12 November 2015 pukul 16.40 WIB

