

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Adams, E. & Rollings, A. 2003. *on Game Design*. USA : New Reader Publishing.
- Afrizal. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Jakarta
- Anggota IKAPI. 2009. *Kamus Istilah Komputer Untuk Orang Awam*. Palembang: Maxikom
- Bungin, Burhan. 2005. *Analisa Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Cangara, Hafied. 2011. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Creswell, John W. 1998, *Qualitative Inquiry and Research Design, Choosing Among Five Traditions*. California: Sage Publication
- Effendy, Onong Uchjana. 1993. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung : PT. Citra Aditya Bakti
- Effendy, Onong Uchjana. 2009. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Emzir. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Feist, Jess dan Gregory J. Feist. 2010. *Teori Kepribadian : Theories of Personality*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Kriyantono, Rachmat. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Lievrouw, L.A. 2011. *Alternative and Activist New Media*. Cambridge: Polity Press.
- Lister, Martin dan Jon Dovey. 2003. *New Media: A Critical Introduction*. New York: Routledge.
- Littlejohn, Stephen W dan Karen A Foss. 2009. *Teori Komunikasi : Theories of Human Communication*. Jakarta : Salemba Humannika.
- Maslow, Abraham. 2003. *Motivasi dan Kepribadian*. Jakarta: Midas Surya Grafindo.

- McQuail, Denis. 2011. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Moleong, Lexy J. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mondry. 2008. *Pemahaman Teori dan Praktek Jurnalistik*. Penerbit: Ghalia Indonesia.
- Mulyana, Deddy. 2003. *Metodelogi Penelitian Kualitatif Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Mulyana, Deddy. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurudin. 2011. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Perebinisoff. 2005. *Programming For TV, Radio & Internet*. London : Focal Press
- Prasetyo, Bambang dan Lina Miftahul Jannah. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT R.ajagrafindo Persada.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2008. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Riduan. 2010. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sarwono, Sarlito Wirawan, *Pengantar Umum Psikologi*, Jakarta: Bulan Bintang, 2006
- Severin, Werner J. dan James W. Tankard, Jr. 2005. *Teori Komunikasi : Sejarah, Metode, dan Terapan di Dalam Media Massa*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Skripsi dan Jurnal :

- Anderson, C.A., & Dill, K.E. 2000. *Video Game and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life*. *Journal of Personality and Social Psychology* 2000, vol.78, No.4, 772-790.
- Ashari, Heru. 2015. *Persepsi Guru Sekolah Dasar terhadap Pesan Film Laskar Pelangi*. Skripsi. Universitas Andalas.

Juneman. 2011. *Teori-Teori Transorientasional Dalam Psikologi Sosial*. Journal. Binus University.

Nuzila Ramawati. 2016. *Persepsi Perempuan Pemakai Batu Akik (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Perempuan Pemakai Batu Akik Tentang Batu Akik di Gang Nusantara Bording Kota Padang)*. Skripsi. Universitas Andalas.

Putri, Alita Sundari Mulyadi. 2013. *Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online "Point Blank" Dengan Perilaku Melanggar Aturan (Studi pada Remaja Awal di C-Game Center Bandung)*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.

Sujadi, Eko. 2011. *Persepsi Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau Terhadap Penggunaan Facebook*. Skripsi. Universitas Negeri Riau.

Schwausch, Matt dan Chris Chung. 2005. *Massively Multiplayer Online Addiction*. Article. Institute of Psychiatry. Minnesot

Yee, N. 2006. *The Demographics, Motivations, and Derived Experiences of Users of Massively-Multi-user Online Graphical Environments*. Presence: Teleoperators and Virtual Environments. (<http://www.nickyee.com/daedalus>, diakses pada 7 Desember 2016 pukul 20.00 WIB).

Website :

Arradian, Dadang. 1 Juli 2015. *Wajah Baru, Game Point Blank Lebih Mumpuni*. <http://autotekno.sindonews.com/read/1018698/133/wajah-baru-game-point-blank-lebih-mumpuni-1435680535> (diakses pada 12 September 2016 pukul 21.00 WIB)

Darmawan, Indra. 12 Mei 2010. *Gamer Point Blank Indonesia Terbaik di Dunia : Dibandingkan Korea Selatan, Rusia, dan Thailand, gamer Point Blank Indonesia masih unggul*. <http://teknologi.news.viva.co.id/news/read/150646-gamer-point-blank-indonesia-terbaik-di-dunia> (diakses pada 10 September 2016 pukul 14.20 WIB)

Deliusno. 4 Mei 2016. *Rencana Pemblokiran 15 Game Online, Tepat atau Salah Sasaran?*. <http://tekno.kompas.com/read/2016/05/04/09541087/Rencana.Pemblokiran.15.Game.Online.Tepat.atau.Salah.Sasaran/> (diakses pada 15 Mei 2016 pukul 20.45 WIB)

Hendrian, Deddy. 24 April 2016. *KPAI Dukung Game Online Berbahaya bagi Anak Diblokir*.

<http://www.kpai.go.id/berita/kpai-dukung-game-online-berbahaya-bagi-anak-diblokir/> (diakses pada 6 Mei 2016 pukul 20.15 WIB)

Heriyanto, Trisno. 11 Februari 2010. *Di Indonesia, Point Blank Tembus 2 Juta Pengguna*.

<http://inet.detik.com/read/2010/02/11/120559/1297475/654/di-indonesia-point-blank-tembus-2-juta-pengguna> (diakses pada 12 September 2016 pukul 20.30 WIB)

Lee, Surya. 29 April 2016. *Rencana Blokir 15 Game Berbahaya Bagi Anak Versi Kemdikbud*.

<http://www.station-news.com/rencana-blokir-15-game-berbahaya-bagi-anak-versi-kemdikbud.html> (diakses pada 31 mei 2016 pukul 13.45 WIB)

Misgio, Syaiful. 10 Februari 2016. *Sean Bunuh Temannya Karena Tak Mau Serahkan Akun Game Point Blank yang Sudah Level Jenderal*.

<http://pekanbaru.tribunnews.com/2016/02/11/sean-bunuh-temannya-karena-tak-mau-serahkan-akun-game-point-blank-yang-sudah-level-jenderal?> (diakses pada 4 Mei 2016 pukul 10.45 WIB)

Yudha, Satria Kartika. 24 April 2016. *KPAI Dukung Pemblokiran Gim Daring yang Berbahaya bagi Anak*.

<http://www.republika.co.id/berita/nasional/umum/16/04/24/o64wr1336-kpai-dukung-game-online-berbahaya-bagi-anak-diblokir> (diakses pada 8 Mei 2016 pukul 22.01 WIB)

Yunita, Niken Widya. 29 Apr 2016. *Kominfo Tunggu Aduan Resmi Kemdikbud Soal Pemblokiran Game Bahaya Bagi Anak*.

<http://news.detik.com/berita/3199585/kominfo-tunggu-aduan-resmi-kemdikbud-soal-pemblokiran-game-bahaya-bagi-anak> (diakses pada 12 September pukul 20.15 WIB)

Yuslianson. 2 Mei 2016. *Situs KPAI Diretas, Imbas Wacana Pemblokiran 15 Gim?*.

<http://tekno.liputan6.com/read/2497289/situs-kpai-diretas-imbas-wacana-pemblokiran-15-gim> (diakses pada 18 Mei 2016 pukul 20.22 WIB)

_____. Mei 2016. *Pemblokiran Permainan Berbasis Elektronik Bukan Solusi Terbaik*.

<http://www.change.org/> (diakses pada 2 Mei 2016 pukul 21.10 WIB)

_____. April 2016. *Game Online Berbahaya Bagi Anak*.

<http://www.sahabatkeluarga.kemdikbu.go.id/> (diakses pada 3 Mei 2016 pukul 13.11 WIB)

_____. 30 Oktober 2016. *Point Blank Online*.

http://www.wikipedia.org/wiki/Point_Blank_Online (diakses pada 15 Mei 2016 pukul 22.15 WIB)

_____. Mei 2016. *Pemerintah Hentikan Wacana Pemblokiran Permainan Berbasis Elektronik*.

<https://www.change.org/p/pemerintah-hentikan-wacana-pemblokiran-permainan-berbasis-elektronik> (diakses pada 12 September 2016 pukul 20.00 WIB)

_____. April 2016. *Berita Wacana Pemblokiran Game Online*.

https://www.youtube.com/watch?v=qD_E8FDa7Z4 (diakses pada 10 September 2016 pukul 18.25 WIB)

Yuslianson. Oktober 2016. *Masuknya e-Sport ke dalam Kurikulum Pendidikan Perlu Proses*.

<http://tekno.liputan6.com/read/2636523/masuknya-esport-ke-dalam-kurikulum-pendidikan-perlu-proses> (diakses pada 30 Oktober 2016 pukul 20.35 WIB)

