

DAFTAR PUSTAKA

- Duran, Nestor Lopez. 2011. *Penilaian terhadap pola bermain dan pengalaman Sebagai game patologis* (www.child-psych.org/2011/02/video-game-Addiction-in-teens-a-problem-or-a-myth. Html, diakses 28 Maret 2011).
- Mc. Clelland, David C. 1987. *Human Motivation*. Melbourne, Sydney, New York, New Rochelle: Cambridge University Press.
- Nazir, Moh. 2003. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nasution. 2011. *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta Bumi Aksara.
- Santrock, Jhon W. 2003. *Adolescent Development*. Jakarta : Erlangga.
- WS, Winkle.1983. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.

DAFTAR RUJUKAN

- Ariadne, Nicholas Yee. 2002. *Understanding MMORPG Addiction* (<http://www.nickyee.com/hub/addiction/addictionpdf>).
- Bramirus, Mikail. 2012. *Inilah 10 efek positif bermain "game"* (<http://health.kompas.com/read>, diakses 21 Februari 2012).
- Saputro, Dwi E. 2012. *Peluang bisnis game online* (research.amikom.ac.id/Index.phpSTI/article/...749, diakses 2 Maret 2012).
- Fananie, Zainuddin. 2002. *Telaah Sastra*. Surakarta: Muhammadiyah University Press (<http://www.damandiri.or.id/file/isaunairbab4.pdf>).
- Hardywasisto. 2010. *Fenomena Game Online*. (hardywasinto.blogspot.com, diakses 3 Oktober 2011).
- Horrihan, John B. 2002. *New internet users: what they do online, What they dont and implications for the future* (www.pewinternet.org/pdfs/new_user_pdf, diakses September 2008).
- Jejak bocah. 2012. *Dampak game online positif dan negatif game online* (www.jejakbocah.com, diakses 5 Desember 2012).
- Ramaditya. 2010. *Dampak positif bermain game online* (www.indowebster.Web.id/showthread.php, diakses 13 Februari 2010).
- Kusumah, Trijaya Reza. 2011. *Studi deskriptif mengenai konsep diri dari Pecandu game online di kota Bandung* (<http://elib.unikom.ac.id/files/Disk1/528/ibptunikompp-gdl-rejatrijay-26377-1-1-uniko-r.pdf>, Diakses 2011).

WIKIPEDIA (http://en.wikipedia.org/wiki/online_game)