

## DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, M. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interperonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 9 Samarinda*. Jurnal. e Journal Ilmu Komunikasi. Vol. I.
- Alvanov. 2004. *Game Online Dipertengahan 90-an*. Koran Kompas. <http://thegadget.wordpress.com>. Pada 15 Maret 2019, Pukul 13.40 WIB.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta:Rineka Cipta.
- Assori, A.M. 2010. *Psikologi Remaja : Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Astuti, D. 2005. *Hubungan Antara Tratis Kepribadian Dengan Level Pada Bermain Game Online*. (Skripsi). UNPAD. Bandung.
- Burhan, B. 2003. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta : PT. Grafindo.
- Brown, J.I, 1997. *Addicted to Crime Chichester* : Bolton England.
- Cangara, H. 2012. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada.
- Chaplin, J.P. 2009. *Kamus Lengkap Psikologi*. Terj. Kartini Kartono, Jakarta : Rajawali Pres.
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan*. Bandung, PT. Remaja Rosda Karya.
- Gameqq. 2015. *Pemain Dota 2 di Indonesia Lebih dari League og Legends*. <http://www.gameqq.net/news/9667-pemain-Dota-2-di-Indonesia-lebih-dari-Leaque-of-legends-menurut-gameqq-readers>, 12 April 2017, 17 : 18 WIB; Wikipedia. Dota 2 <https://id.wikipedia.org/wiki/Dota-2>. Pada 4 Mei 2017, Pukul 11 : 56 WIB.
- Harjana, A.M. 2008. *Komunikasi Interpersonal dan Interpersonal*. Yogyakarta. Kansius.
- Harsono, M. 2014. *Pengaruh Bermain Game Terhadap Perkembangan Online*. Tersedia : <http://www.suryauniv-pengaruh-bermain-gameonline>.
- Henry, S. 2010. *Cerdas Dengan Game : Panduan Praktis Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.

- Julia, T. Wood. 2013. *Komunikasi Interpersonal Interaksi Keseharian*. Terjemahan Rio Dwi Setiawan. Jakarta : Salemba Humanika.
- Jasson. 2009. *Role Playing Game (RPG) Maker (software penampung kreatifitas, inovasi dan imajinasi bagi game designer)*. Yogyakarta : CV ANDI OFFSET.
- Keepers. C.A, 2018. Pathological Preoccupation With Vidio Games. *Journal of the America Academy of child and Adolescent Psychiatry*, 29, 49-50.
- Koentjaraningrat. 2002. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Monks & Knoers. 2002. *Psikologi Perkembangan*. Alfa
- Mark L. Knapp 2015. *La Comunication Non Verbal, Paidos Comunication*.
- Moleong, Lexy J. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Muhammad, A. 2005. *Komunikasi Organisasi*. Yogyakarta : Bumi Aksara.
- Mulyana, D. 2008. *Ilmu Komunikasi : Suatu Pengantar*. (Cetakan ke-12). Bandung : Rosdakarya.
- Miles, M. B. & Huberman, M. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta : Penerbit Universitas Indonesia.
- Nurmala, Rina, dkk 2016. *Komunikasi Verbal dan Non Verbal Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar*. Studi Kasus Pada Kegiatan Belajar Mengajar di Rumah Bintang Gang Nanguni Wastu Kencana Bandung, *Jurnal : e-Jurnal Univ. Telkom, Fakultas Komunikasi dan Bisnis*. Vol.3 No.1.
- Onong Uchjana Effendy. 2005. *Ilmu Komunikasi : Teori dan Praktek*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Papalia, D.E. 2015. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Kencana.
- Rakhmat, J. 2012. *Psikologi Komunikasi*. (Cetakan ke-28). Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Soetjipto. 2007. *Perilaku Adiksi Game*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Suprpto, H. dkk. 2012. *Perilaku Komunikasi Pecandu Online Dengan Menggunakan Game Online*. *Jurnal : e Jurnal Univ. Padjajaran*.

- Suranto AW. 2011. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Semiawan, C. R. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*. Jakarta : Grasindo.
- Wiryanto, N. 2005. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : PT. Grasindo.
- Yee. 2010. *Motivations of Play in Online Games*. *Journal of Cyber Psikology and Behavior*, 9,772-775
- Yasin, V. 2012. *Rekasaya Perangkat Lunak Berorientasi Objek*. Jakarta : Mitra Wacana Media.
- Young, K. 2009. *Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents*. *The American Journal of Family Theraphy*, 37, 355-372, doi : 10.1080/01926180902942191 [Online]  
Tersedia : = 66 & Itemid = 90. [11 November 2011]