

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Ernest, & Andrew, Rollings. 2007. *Foundamentals of game design*. New jersey : Person Education, Inc
- Agoes Dariyo, 2003 ,*Psikologi Perkembangan Dewasa Muda*, Jakarta: PT Gramedia. Widiasarana.
- Andhitia Rama, 2010, *Motivasi Bermain Massively Multiplayer Online Roleplaying Games (Mmorpg) Dan Perilaku Adiksi Pada Mahasiswa Pemain Di Jatinangor*. Jurnal Universitas Tarumanegara
- Ardi Ramadhani, 2011, *Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal*(Studi Kasus Di Warnet Zerowings, Kandela Dan Mutant Di Samarinda).
- Arvin Nathanael Chandra, 2006. *Gambaran Perilaku dan Motivasi Pemain Online Games Games*, Jurnal Pendidikan Penabur.
- Baron RA and Bryne, DB, 2007. *Social Phisicology, Understanding, Human Interaction, Boston*.
- Burns. 2005. *Konsep Diri : Teori, Pengukuran, Perkembangan dan Perilaku*. Jakarta : Arcan.
- Carana Nirmala & Sandi Kartasasmita. 2008. *Gambaran Mindfulness pada Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online*.
- Chandra A. N. 2006. *Gambaran Perilaku dan Motivasi Pemain Game Online*. Jurnal Pendidikan Penabur.
- Davidoff, L . 2004. *Pengantar Psikologi Jilid II*. Jakarta: Erlangga
- Djamarah, Bahri. 2003. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Bhineka Cipta.
- Eva Imania Eliasa, 2011. *Permainan (Games) Dalam Bimbingan Dan Konseling, Musyawarah Guru Bimbingan Dan Konseling Sma Se-Kabupaten Sleman, Yogyakarta*

- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. 2005. *The effects of violent video game habits on adolescent aggressive attitudes and behaviors. Journal of Adolescence.*
- Griffiths dkk, 2009. *Demographic Factor and Playing Variables in Online Computer Gaming.* Cyberpsychology and Behavior.
- Hadi A, Matinya Dunia Cyberspace; *Kritik Mark Sluka Terhadap Jagad Maya,* Yogyakarta.
- Heckel, H, L., 2009. *Online Social Interaction; The Case of Everquest,* Masers of Arts Sociology George Manson University.
- Hurlock, Elizabeth. B. 1999. *Psikologi Perkembangan.* Jakarta: Erlangga.
- Inge Andiriani, Febriana Nor Sulistawati, at.al, 2011, *Gambaran Kecenderungan Agresifitas Dalam Memilih Game Online pada Anak.* Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma.
- Jacobs, G., Ip, B. & Watkins, A. 2008. *Gaming Frequency and Academic Performance.* Australasia Journal of Educational Technology.
- Kartini, Kartono. 2005. *Psikologi Perkembangan Remaja.,* Remaja Rosda. Bandung.
- Koeswara, E, 2005. *Teori-teori kepribadian,* PT Eresco, Bandung.
- Koop & Zimbardo, 2006. *Essential of Psychology and Life,* Forsman and Co.
- Nilwan, Agustinus.2007. *Pemrograman Animasi dan Game Profesional.* Jakarta: cetakan pertama, Elex Media Komputindo.
- Matahari Bhakti Nendya, 2010, *Pemetaan Perilaku Non-Playble Character Pada Pminan, Berbasis Role Playing Game Menggunakan Metode Finte sate Machine.*
- Muhammad Nur Wahyudah, 2014, *Moralitas Anak Yang Bermain Game Online di Kawasan Ketintang, Surabaya,* Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain.* Jakarta. FT. Gramedia
- Mu'tadin, Zaenum. 2006 *Kemandirian Sebagai Kebutuhan Psikologi Pada Remaja.* Diakses pada tanggal 25 Maret 2015 dari <http://www.damandiri.or.id/detail.php?id=340.html>.

- Myers, G.E dan Myers, M.T. 2006. *The Dynamics OF Human Communication: A Laboratory Approach*. Sixth Edition. Mc Graw Hil, Inc: New York.
- Ofir Victor Soumokil, at.al, 2012. *Pengaruh Sentralitas Aktor Dalam Jaringan Sosia Game Online Massive Multiplayer Online Role Playing Game Menggunakan Social Network Analysis*.
- Pamela O. Faisley.. 2007. *What a School Administrator Needs to Know About : Expressive Arts and Ray Media in School Counseling.Proceeding*.
- Pusat Pengembangan Teknologi Informasi Universitas Negeri Jakarta. Modul Pelatihan SPSS. 2010
- Rusmana, Nandang. 2009. *Permainan (Game & /Yoy)*.Bandung: Rizqi Press
- Sadar, Yunus Bani. 2008. *1 dari 8 Orang Indonesia adalah Pemain Game Online*, diakses pada tanggal 5 Mei 2015 dari <http://www.wikimu.com/News/DisplayNews.as>
- Santrock, John W. 2007. *Adolescence. Perkembangan Remaja*. Edisi Keenam. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsu Yusuf., 2009. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Remaja Rosda. Bandung.
- Syamsu Yusuf dan Juntika Nurihsan. 2008. *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Remaja Rosdakar.
- Sweeney,D.S dan Horneyer, 2006. *Handbook of Group Play Therapy: How Do It, How It Work, Whom Ifs Best For*. San Francisco:Jossey-Bass Publisher.
- Schaefer. Charles . 2006. *Ray Therapy With Adult&Canada*: John Wileys&Sons Inc.
- Victor,OS. 2011. *Mengenai Pengaruh Sentralitas Aktor dalam Jaringan Social Game online Massive Multiplayer Online Role Playing Game menggunakan social network analysis*. Yogyakarta
- Vincent. 2010. *Game Online Sebabkan Kepribadian Ganda & Tegang*. Diakses pada tanggal 8 Mei 2015 dari **Error! Hyperlink reference not valid..**

Wahono, R.S. 2009. *Antara Game, Pendidikan dan HP (Game Mobile Learning Sebagai Wacana Pendidikan)*. Diakses pada tanggal 13 Maret 2015 dari <http://www.m-edukasi.net/artikel-mobilelearning-isi.php?kodenya=2009-ac>

Watson, D.L, Tregerthan G.B, and Frank J., 2006. *Social Psychology, Science and Application, Illinos*; Scott, Foresmen and Co.

Wiggins, James. A., dkk. 2006. *Social Psychology 5th Edition*. San Fransisco. McGraw-Hill Inc.

[Wikipedia.com](http://Wikipedia.com)

Wortley, Richard and Mazerolle, Lorraine, 2011. *Environmental Criminology and Crime Analysis*. Willan Publishing.

Young, Kimberly. S. 2004. *Internet Addiction: A New Clinical Phenomenon and Its Consequence*. Diakses pada tanggal 5 Mei 2015 dari <http://abs.sagepub.com/content-/48/4/402.full.pdf>

Yusuf, Syamsu, 2000. Psikologi Perkembangan anak dan Remaja. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Y. Syamsu & N.Juntika. 2008. Teori kepribadian. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.

Zulkifli NI. 2013. *Efek game online terhadap tindakan kekerasan anak jalanan*. *Jurnal PEKOMMAS*. Diakses pada tanggal 28 Februari 2014