

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, S. 2005. *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Liberty
- _____. 2007. *Validitas dan Reliabilitas*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Basrowi. 2005. *Pengantar Sosiologi*. Jakarta. Ghalia Indonesia.
- Batholow E.C. 2007. Risk Taking in Games and Influence Behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 50. 402-421
- Brian, S.2005. Social Support versus companionship: Effects on life stress, loneliness, and evaluations by others. *Journal of Personality and Social Psychology*. Vol. 50, No. 5. 342-364.
- Bruno, F. 2001. *Kamus Istilah Kunci Psikologi*. Yogyakarta : Kanisius.
- Conger, J.J, kagan, J., & Elder, A.C. 1991. *Perkembangan dan Kepribadian Anak*. Jilid I. (Terjemahan : Tjandrasa, M.). Jakarta: Penerbit Arcan.
- Dagun, S.M. 2000. *Psikologi Keluarga (Peranan Ayah dalam Keluarga)*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Danforth, I. D. W. 2003. Distinguishing Addiction and High Engagement In The Context Of Online Game Playing. *Computers in Human Behaviour*, 23, 1531-1548.
- Fachrisal, A. 2005. Online gaming di Indonesia dari Majalah *LEVEL edisi 12 tahun 2005*. Jakarta: Elex Media Computindo
- Fatimah, E. 2006. Hubungan Antara Kepercayaan Diri Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja. *Skripsi* (tidak diterbitkan). Surakarta : Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Fauziah E.R. 2013. Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 2013, 1 (3): 1-16
- Franken, R.E.2004. *Human motivation*. California: Brooks/Cole Publishing Company
- Gerungan,W.A. 2006. *Psikologi Sosial*. Bandung : Eresco.

- Griffith, M.D., Davies, M.N., & Chapell, D. (2004). Online Computer Gaming: A Comparison of Adolescent and Adult Gamers. *Journal of Adolescence*, 27, 84-96
- Gunarsa, S. D. 2006. *Psikologi Remaja*. Jakarta: BPK. Gunung Mulia.
- Hadi, S. 2000. *Manual Seri Program Statistik (SPS-2000)*. Yogyakarta : Yayasan Penerbit Fakultas Psikologi UGM.
- _____. 2004. *Metodologi Riset*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Hurlock E.B. 2008. *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Terjemahan : Istiwidayati). Jakarta : Erlangga.
- Kartono dan Gulo. 2000. *Kamus Psikologi*. Bandung : Prinsip Jaya
- Kim, K, H. 2002. E-lifestyle and motives to use online games. *Irish Marketing Review; ABI/INFORM Global* pg. 71.
- Kumaidi. 2004. Interpretasi Korelasi SkorButir dengan Skor Total Uji Kebermaknaan Koefisien Reliabilitas KR-20 dalam Penelitian Pendidikan dan Psikologi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Jilid 2. Nomor : 2. 2004.
- Kwan, A.S.H 2002. *Game online* dan Magnit Multikultural. Diperoleh dari <http://thegadget.wordpress.com>
- Lestari. 2006. *Dampak Video Games Pada Anak Perlu Diwaspadai*. Diperoleh dari <http://www.pembelajar.com> (Januari, 2014)
- Mappiere, A. 2002. *Psikologi Remaja* . Surabaya: Usaha Nasional
- Monks, F.J. Knoers, AMP, Haditono, S.R. 2002. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Naga, D.S. 2004. *Pengantar Teori Sekor Pada Pengukuran Pendidikan*. Jakarta : Gunadarma.
- Novianto, J. 2008. hubungan antara kebiasaan bermain game dengan tingkat kreatifitas. *Skripsi* (tidak diterbitkan). Surakarta : Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Partowisastro, R. 2003. Perbandingan konsep diri dan Interaksi Sosial anak-anak remaja WNI asli dengan keturunan Tionghoa. *Laporan Penelitian*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada.

- Poerwadarminta, W.J.S. 2005. *Kamus umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Sarwono, S.W. dan Meinarno E. 2009. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Soekanto, S. 2002. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali.
- Steere, E. A. 2002. *Cultural formations in text based virtual realities*. Melbourne: University of Melbourne.
- Toneko, S.B. 2000. *Struktur dan Proses Sosial*. Jakarta : Rajawali Press.
- Wahono, R.S. 2009. Antara Game, Pendidikan dan HP (Game Mobile Learning Sebagai Wacana Pendidikan). <http://www.m-edukasi.net/artikel-mobile-learning-isi.php?kodenya=>. Akses 13 Desember 2013.
- Wahyuningsih, ADR. 2007. Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* dengan Kompetensi Sosial Pada Remaja. *Naskah Publikasi*. Yogyakarta ; Fakultas Psikologi UII.
- Walgito, B. 2007. *Psikologi Sosial: Suatu Pengantar*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Winn, B, M, & John, W, F. 2004. Design of Communication, Competition, and Collaboration in Online Games. *Accepted for presentation at Computer Game Technology Conference Toronto, Canada, April 8th, 2004*. (<http://woz.commtechlab.msu.edu/courses/theses/forest/onlinegamedesign.pdf>)
- Yee, N. 2002. *Facets: 5 motivation factors for why people play MMORPG's*. . Journal of Personality and Social Psychology, 62. 522-530
- Young, K. 2000. Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millennium. *CyberPsychology & Behavior*, 3(5), 475-479.).