

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham H. Maslow. 1994. *Motivasi dan Kepribadian (Teori Motivasi dengan Pendekatan Hierarki Kebutuhan Manusia)*. Jakarta : PT. PBP.
- Alwasilah, A. C. 2002. *Pokoknya Kualitatif: Dasar-dasar merancang dan Melakukan Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Dunia Pustaka Jaya.
- As'ad, Moch. 1998. *Psikologi Industri*. Yogyakarta: Liberty.
- Atkinson, J. W. 1964. *An Introduction to Motivation*. The University Series in Psychology, D. Van Nostrand Company, Inc.
- Berger, Peter L. & Thomas Luckmann 1990. *Tafsir Sosial atas Kenyataan: Risalah tentang Sosiologi Pengetahuan* (diterjemahkan dari buku asli *The Social Construction of Reality* oleh Hasan Basari). Jakarta: LP3ES.
- Berger, Peter L. & Thomas Luckmann 1994. *Langit Suci: Agama sebagai Realitas Sosial* (diterjemahkan dari buku asli *Sacred Canopy* oleh Hartono). Jakarta: Pustaka LP3ES.
- Cangara, Hafied. 2011. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung : RajaGrafindo Persada (Rajawali Press).
- Cohen, D. B. dan Willerman, L. 1990. *Psychopathology*. New York :Mc Graw Gill.
- Cooper, A. 2000. *The Dark Side of The Force: A Special Issue of The Journal Sexual Addiction and Compulsivity*. Philadelphia: G.H. Buchanan.
- Corbin, Juliet, Strauss, Anselm. 2003. *Dasar-dasar Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Creswell, John F. 1994. *Qualitative Inquiry and Research Design Choosing*
- Diantina, Fanni Putri. 2006. *Hubungan Antara Ketidakmampuan Kontrol Impuls Untuk Bermain Game Online Ragnarok dengan Penyesuaian Akademik Gamers Addict Dewasa Dini di C-Net dan J-Net Bandung*. Fakultas Psikologi Unisba.
- Edgar, Andrew dan Peter Sedgwick (eds.). 2002. *Cultural Theory the Key Concepts*. London dan New York: Routledge.

- Effendy, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*. Bandung : Citra Aditya Bakti.
- Essau, C. A. 2008. *Adolescent Addiction: Epidemiology, Assessment, and Treatment*. New York: Elsevier Inc
- Griffiths, Mark. 2008. *Adolescent Addiction: Epidemiology, Assessment, and Treatment*. USA: Academic Press, Elsevier Inc.
- Hall, L. & Lindzey, G. 1993. *Teori-teori Psikodinamik (Klinis)*. ahli bahasa: Supratiknya. Yogyakarta: Kanisius.
- Hamzah B. Uno, 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Himamy Ghulbudin, 2012. *Gambaran Gamers Game Online Addict dan Tipe Kepribadiannya Ditinjau Dari Teori Kepribadian Eysenck, Studi Pada Mahasiswa Di Wilayah Bandung Wetan*. Bandung : UNISBA.
- James F. Brennan. 2006. *Sejarah dan Sistem Psikologi*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Kriyantono, Rachmat. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Kuswarno, Engkus. 2009. *Metode Penelitian Komunikasi Fenomenologi: Konsepsi, Pedoman, dan Contoh Penelitiannya*. Bandung: Widya Padjadjaran.
- Mark, D. F., Murray, M., Evans, B. & Willig, C. 2004. *Health Psychology: Theory, Research and Practice*. London : Sage Publication ltd.
- Moleong, J. Lexy. 2004. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosda Karya
- Moustakas, Clark.1994. *Phenomenological Research Methods*. USA: Sage. Penerjemah Shinti B. Adelar dan Sherly Saragih. Jakarta: Erlangga.
- Muhajir, Noeng. 1991. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Sarasin, Yogyakarta.
- Mulyana, Deddy. 2004. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Nasution. 2003. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Neuendorf, K. A. 2011. *The content analysis guidebook* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.

- _____. 2002. *The Content Analysis Guidebook*, California: Sage Publication.
- Nugraha, Hery. 2014. *Straight Edge Sebagai Identitas Diri*. Skripsi. Bandung : Bidang Kajian Jurnalistik Fikom Unisba.
- Patton, Michael, Quinn 1987, *Qualitative Evaluation Methods*. Beverly Hill: Sage Publication.
- Pavlik, V. John. 1996. *New Media Teknologi : Cultural and Commercial Perspectives*. New York: Columbia University Press.
- Polkinghorne, D.E 1989. *Phenomenological Research Method*. In R.S. Valle & S. Halling (Eds.), *Existential-Phenomenological Perspectives in Psychology* (hal.41-60). New York: Plenum.
- Prastyaki, Topan, 2012. *Budaya Komunikasi Verbal dan Non Verbal Organisasi Keluarga Olahraga Tarung Derajat*. Skripsi. Bandung: Bidang Kajian Manajemen Komunikasi Fikom Unisba.
- Putri, Ridwani Wanda, 2013. *Studi Mengenai Motif Gamers game Online Addict Dalam Bermain Game Online*. Skripsi. Bandung: Fakultas Psikologi Unisba.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2009. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Riana, Rr. Vriska Dewi Riana. 2009. *Studi Mengenai Self Regulations pada Gamers Addict Game Online Dewasa Dini di U-Net Bandung*. Skripsi. Bandung: Fakultas Psikologi Universitas Islam Bandung.
- Ronald L. Applbaum. et.al. 1973. *Fundamental Concept in Human Communication*. New York: Common Wealth Publication.
- Ruane, J. M. 2013. *Metode Penelitian: Panduan Riset Ilmu Sosial*. Bandung: Nusamedia.
- Severin, Werner J dan Tankard, James W. 2005. *Teori komunikasi: sejarah, metode, dan terapan di dalam media massa*. Edisi kelima, Jakarta: Prenada Media
- Sugiyono. 2007. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaiman, 2007. *Game Online Sebagai Media Komunikasi Pada Komunitas Gamers*. Skripsi. Bandung: Bidang Kajian Jurnalistik Fikom Unisba.
- Susanto, Astrid, S. 1988. *Komunikasi dalam Teori dan Praktek*. Bandung: Bina Cipta.

Wan, C. S., & Chiou, W. B. 2006). *Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan*. CyberPsychology and behavior.

Wiryanto, 2005, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Jakarta: PT. Grasindo.

Young, Kimberly S, 1996. *Internet Addiction: The Emerge of A New Clinical Disorder*. *CyberPsychology and Behaviour*

Sumber lain :

APJII, 2014. <http://www.apjii.or.id/v2/read/page/halaman-data/9/statistik.html> (diakses 27 Desember 2014)

Hasbiansyah, O. 2008. Pendekatan Fenomenologi: Penelitian dalam Ilmu Sosial dan Komunikasi, *Jurnal Komunikasi Mediator Fikom Unisba*, Vol. 9

Hovart, Arthur. 1989. Addiction game online. *Journal*. Vol.3 No. 2. Tersedia : www.scribd.com

<http://www.tempo.co/read/news/2009/12/14/072213761/Di-Kota-Kecil-Warnet-Tumbuh-Pesat> (diakses 14 desember 2014)

<https://thayummy.wordpress.com/2010/02/12/teknologi-game-online/> (diakses 02 Desember 2014)

<http://arsip-artikel-online.blogspot.com/2013/01/10-dampak-negatif-main-video-game.html> (diakses 01 november 2014)

<http://em3rgency-xlaws.blogspot.com/2013/05/dampak-positif-dan-negatif-dari-game.html> (diakses 05 November 2014)

<http://merdekasempurna.blogspot.com/2014/02/perkembangan-dan-prospek-games-di.html> (diakses 26 April2014)

<http://yuanfachrulamanda.wordpress.com/2014/04/> (diakses 27 april 2014)

<http://cso.megaxus.com/v1/news/2015/08/15/cso-megaxus-olimpiade-2015> (diakses 28 Juni 2015)

<https://wardyadi.wordpress.com/materi-ajar/kelas-x/kebutuhan-manusia/>

https://www.academia.edu/8441363/Komunikasi_Antar_Pribadi_dan_Perilaku_penggunaan_Video_Game_di_Kalangan_AnakAnak_Sekolah_Studi_Kasus_di_Kalangan_Anak_Sekolah_Dasar_Al-Azhar_28_Solo_Baru (diakses28 Juni 2015)

https://www.academia.edu/8770616/Psikologi_Pendidikan_Stimulus_Teori_Stimulus_and_Respon (diakses 27 Juni 2015)

Jurnal e-komunikasi program studi ilmu komunikasi universitas kristen petra, surabaya kepuasan pendengar terhadap program sonora news di radio sonora surabaya eunike laura c.s., prodi ilmu komunikasi, universitas kristen petra surabaya. (diakses 25 juni 2015)

Nielsen, Simon Egenfeldt and Jonas heide Smith. (2003). Playing With Fire: How Do Computer Games Affect The Player?. <http://resources.eun.org>. (diakses 25 Juni 2015)

Ralph H. Baer, William T. Rusch, and William L. Harrison. (1978). Television Gaming Apparatus and Method. <http://www.freepatentsonline.com>. (diakses 25 Juni 2015)

Tadris, Teras. 2007. Efek Kecanduan PS dan Game Online. <http://id.wordpress.com/2007/12/kecanduan-ps&gameonline> (diakses tanggal 29 Juni 2015).

Yanto, Joko Dwi. 2011. "Peningkatan Kemampuan Siswa dalam Menulis Deskripsi dengan Penggunaan Media Video Pada Siswa Kelas IV Semester II SD N Tempursari 1 Sambi Boyolali Tahun 2011/2012". (Usulan Penelitian, tidak diterbitkan). Surakarta:Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Yee, N. 2002. Facets: 5 motivation factors for why people play MMORPG's. (Online), (<http://www.nickyee.com/facet/home.html>, diakses November 2014)

Yee, N. 2006. The Demographics, Motivations, and Derived Experiences of Users of Massively-Multi-user Online Graphical Environments. Presence: Teleoperators and Virtual Environments. 15, 309-329. (Online), (<http://www.nickyee.com/daedalus>, diakses November 2014).

Yuwanto, Listyo. Fakultas Psikologi Laboratorium Psikologi Umum Universitas Surabaya, www.ubaya.ac.id/ubaya/articles_detail/10/Mobile-Phone-Addict.html