

DAFTAR PUSTAKA

- Aeker, D. A & Myer, J. G. 1987. *Advertising Management*. New Delhi: Prentice Hall
- Atkinson, dkk. 1994. *Pengantar Psikologi*, alih bahasa : Widjaja Kusuma. Batam Centre : Interaksara.
- Effendy, O. U. 1985. *Dimensi-dimensi Komunikasi* : Bandung Alumni.
- Gibson. 1983. *Organization and Manajement*. Jakarta: Erlangga.
- Dr. Suciati. S.Sos, M.Si. 2015. *Psikologi Komunikasi : Sebuah Tinjauan Teoritis dan Perspektif Islam*. Buku Litera Yogyakarta
- Griffiths, M, D., Mark N.O.D., Darren C. 2004. Demographic Factors and Playing Variable in Online Computer Gaming. *Cyber Psychology and Behavior* Vol 7. No 4.
- Herbert, A. E. 2008. *Educational games don't have to stink!* Phi Delta Kappan
- Kim, K, H. Dkk. 2002. *E-lifestyle and motives to use online games*. *Irish Marketing Review*. ABI/INFORM Global: 71.
- Koeswara, E. 1988. *Agresi Manusia*. Bandung: Esco
- Mar'at. 1981, *Sikap manusia : Perubahan serta Pengukurannya*. Bandung : Ghalia Indonesia
- Miles, M & Huberman, M. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta : UI Press.
- Moleong, L J. 2006 *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. 1996. *Ilmu Komunikasi : suatu pengantar*, Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Nawawi, H.M. dan H.M.Martini. 1994. *Penelitian Terapan*. Gajah Mada Press. Yogyakarta
- Pareek, Udai (1984). *Perilaku organisasi (Organisational behavior)*. Jakarta: Pustaka Binaman Pressindo
- Poerwadarminto. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Rakhmat, J. 1998. *Psikologi Komunikasi*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Ruch, F. L., & Ruch, W. W. (1967). The K factor as a (validity) suppressor variable in predicting success in selling. *Journal of Applied Psychology*, 51: 201-204
- Santrock, J.W. 1999. *Life Span Development : Perkembangan Masa Hidup*. Jilid 1. Jakarta: Erlangga
- Santrock, J.W. 2003. *Adoscence: Perkembangan Remaja*. Jakarta: Penerbit Erlangga. Soetjipto, 2001
- Robbins, Stephen P. 2001. *Perilaku. Organisasi*. Edisi Kedelapan. Jilid pertama. Terjemahan Tim Indeks kelompok. Jakarta: Gramedia
- Surya, M. 2006 Potensi Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Peningkatan Mutu Pembelajaran di Kelas. Di dalam: *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Pendidikan Jarak Jauh dalam Rangka Peningkatan Mutu Pembelajaran*; Jakarta,
- Surya, Y.W.I, 2002, *Pola Konsumsi dan Pengaruh Internet sebagai Media Komunikasi Interaktif pada Remaja* (Studi Analisis Persepsi pada Remaja di Kotamadya Surabaya), Lembaga Penelitian Universitas Airlangga, Surabaya.
- Sutton-Smith, B. 1991. Conclusion: The persuasive rhetorics of play. In A. D. Pellegrini (Ed.), *The future of play theory: A multidisciplinary inquiry into the contributions of Brian Sutton Smith*. Albany: State: University of New York Press.
- Walgito, B. 2004. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Yayasan Penerbit Fakultas Psikologi UGM.
- Winn, B & Fisher, J. 2004. *Design of Communication, Competition, and Collaboration in Online Games*. Paper presentation on Computer Game Technology Conference, Toronto, Canada.
- Young, K. dkk. 2000. Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millennium. *CyberPsychology & Behavior*, 3(5), 475-479. (http://www.netaddiction.com/net_compulsions.htm).