

DAFTAR PUSTAKA

- Azis, N.A. 2011. *Tinus Tergiur Bisnis Poin*.<http://megapolitan.kompas.com/read/2011/10/02/20244498/Tinus.Tergiur.Bisnis.Poin>. Diakses tanggal : 15 Mei 2015
- Azwar, S. 2015. *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. 2000. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Biennvenu, M.J. 1987. *Interpersonal Communication Inventory*. University Associates. Inc.
- Budyatna, M.,& Ganiem. L.M. 2011. *Teori Komunikasi Antar Pribadi*.Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Clark, N., &Scott, P.S., 2009. *Game Addiction The Experience and The Effect*. North Carolina: McFarland & Company, Inc.
- Debi, A.A. 2015. *Kasus-kasus Paling Ekstrim Karena Kecanduan Video Game*. <http://segiempat.com/aneh-unik/unik/kasus-kasus-paling-ekstrim-karena-kecanduan-video-game/>. Diakses tanggal : 15 Mei 2015
- Griffiths, M.D, Davies, M.N.O., & Chappell, D. 2004. Online Computer Gaming a Comparison of Adolescent and Adult Gamers. *Journal Of Adolescence*27. 87-96.
- Hadi, S. 2000. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset Jilid 2.
- Hardjana, A.M. 2003. *Komunikasi Intrapersonal & Interpersonal*. Yogyakarta. Kanisius.
- Hurlock, E.B. 2002. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*.Alih Bahasa: Dra. Istiwidayanti, & Drs. Soedjarwo, M.Sc. Jakarta. Penerbit Erlangga.
- Jiang, Q. 2014. Internet Addiction Among Young People in China: Internet Connectedness, Online Gaming, and Academic Performance Decrement. *Internet Research*. Vol. 24 No.1. pp. 2-20

- Pratiwi, P.C., Andayani, T.R., & Karyanta, N.A. 2012. Perilaku Adiksi *Game-online* Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa* vol.1 no 2
- Rakhmat, J., 2007. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Santrock, J.W. 2002. *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*.Alih bahasa: Achmad Chusairi, S.Psi. & Drs. Juda Damanik, M.S.W.Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Terry, A., Szabo, A., &Griffiths, M. 2004. The Exercise Addiction Inventory: a new brief screening tool. *Addiction Research and Theory*. Vol. 12 No. 5.
- Wan, C-S., Chiou, W-B. 2006. Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming? An Interview Study in Taiwan. *CyberPsychology & Behaviour*. Vol.9 No.6.
- Yee, N. 2002. *Ariadne - Understanding MMORPG Addiction*. <http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html>. Diakses tanggal 23 Juli 2015.