

DAFTAR PUSTAKA

- Adiati, H. 2004. **Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Untuk Memimpin Pada Perempuan Di Lembaga Legislatif**. Skripsi (Tidak Diterbitkan). Semarang : Fakultas Psikologi Universitas Soegijapranata.
- Adikara, R. 2007. **Bermain Game, Baik atau Buruk?**. (<http://pepak.sabda.org/pustaka/.html>).
- Alwisol. 2004. **Psikologi Kepribadian**. Malang : UMM Press.
- Chaplin, P. 1997. **Kamus Lengkap Psikologi**. Cetakan Ketujuh. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hall, S & Lindzey, G. 1993. **Psikologi Kepribadian 2: Teori-Teori Holistik (Organismik-Fenomenologis)**. Alih Bahasa: Dr. Kartini Kartono. Yogyakarta: Kanisius.
- Handoko, M. 1992. **Motivasi Daya Penggerak Tingkah Laku**. Yogyakarta.
- Hardi, P. 200. **Waspada! Kecanduan Internet**. (www.harianglobal.com).
- Kwan, T. 2000. **Game Online Makin Seru**. (<http://www.sekolahindonesia.com>).
- Moleong, J. 2000. **Metodologi Penelitian Kualitatif**. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Murray, A. 1987. **Manual Thematic Apperception Test**. Alih bahasa : Sianiwati S. Hidayat. Bandung.
- Ningrum, W. 2007. **Game Online Latih Skill Berbisnis Anak**. (<http://www.smu-net.com>).
- Poerwandari, K. 1998. **Pendekatan Kualitatif Dalam Penelitian Perilaku Manusia**. Jakarta : Lambaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi (LPSP3) Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.

Putra, O. 2007. **Keranjingan Game, Taruhan Nyawa**. (www.kapanlagi.com).

Putra, Y. 2002. **Game Jaringan dan Online**. (<http://www.wawasandigital.com>).

Roswita, Y, D. & Novi, L.. 2003. *Thematic Apperception test*. **Modul Praktikum** (untuk kalangan sendiri). Semarang : Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata.

Trismarindra, D. 2007. **Game Online, Lifestye Baru di Dunia Maya**. (www.kompas.com).

