

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 : Lembaga 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).

