

Daftar Pustaka

- Age, Gesa Roni. *Analisis Kecanduan MMORPG (MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE ROLE-PLAYING GAMES) Terhadap Perfoma Sosial Pemainnya (Studi Pada Gamers FNET Cybercafe di Bandar Lampung)*.
- Ancok. 1987. *Teknik Penyusunan Skala*. Yogyakarta: Pusat Penelitian Kependudukan UGM.
- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, Saifudin.MA. 1997. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chaplin, J.P. 1999. *Kamus Lengkap Psikologi*. Alih bahasa: Kartini Kartono. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Dhanarto, A. N. 2000. *Hubungan antara Persepsi dengan Kecanduan pada Internet*. **Skripsi**. Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada.
- Hadi, S. 1984. *Metodologi Research 2*. Yogyakarta: Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada.
- _____. 2000. *Metodologi Research 1*. Yogyakarta: ANDI
- Hurlock, E.B. 1996. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Alih bahasa: Isti Widayanti. Jakarta: Erlangga.

Kartika, Dita Surya. 2008. *Riset Dampak Kecanduan Bermain Game*. Jurnal Sastra Inggris UNS.

Moleong, L.J. (2000). *Metodologi Penelitian kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

_____. (2002). *Metodologi Penelitian kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

_____. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Myres, D. G. 1983. *Social Psychology*. New York: Mc. Milan.

Prasetyo, B dan Miftahul.L.J. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori Aplikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Poerwandari, E.K. 2000. *Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian Psikologi*. Jakarta: LPSP3 Universitas Indonesia.

Poerwadarminta, W.I.S. 1976. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Sarafino, E.P. 1990. *Health Psychologi*. Biopsychosocial Interactions USA.

Wan, Chin-Sheng dan Wen-Bin Chiou,Ph.D. 2006. "Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming? An interview Study in Taiwan." *CyberPsychology & Behavior*. Vol 9. No 6 (762-766).

Wibhowo, X. 2009. *Terapi Kontemporer Untuk Problem Modern*. Semarang: Universitas Katolik Soegijapranata.

Yee,Nick. 2006. "Motivations for Play in Online Games." *CyberPsychology & Behavior*. Vol 9. No 6 (772-775).

_____. 2008. *Kecanduan Game Online*. Dalam *Media Indonesia*.

www.wikipdia.com.

www.pikirdong.com.

