DAFTAR PUSTAKA

Adams, E. & Rollings, A. *Game Design*. 2003. USA: New Reader Publishing.

Ardi Ramdani, 2013. *Studi Kasus Di Warnet Zerowings,* Kandela dan Mutant di Samarinda

Associaton, P. 2008. *The Casual Gaming Market Update*, Amerika

Brant D. Ruben, Lea P. Stewart. 2013. *Komunikasi dan Perilaku Manusia*. Jakarta: Rajawali Press

Bungin, Burhan. 2001. Metode *Penelitian Sosial Format-Format Kuantitatif dan Kualitatif*. Surabaya : Airlangga University Press.

-------. 2009. *Sosiologi Komunikasi: teori, paradigma, dan diskursi teknologi komunikasi di masyarakat*. Jakarta: Kencana

Ceylan, Simge. 2015. *Clash Of Clans Game Guide*. Booksmango.

Danim, Sudarwan. 1995. *Transformasi Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara

Dovey , Jon and Heln W.Kennedy. 2006. *Game Culture, Computer Games as New Media*. London: Licensing Agency Ltd

Dwi Siswoyo. 2007. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pers

Dwiastuti, A. 2005. *Hubungan antara Traits Kepribadian dengan Addicition Level pada Permainan Game Online*. Skripsi. Fakultas Psikologi UNPAD Bandung.

Ghony, M. Djuanaidi & Almanshur, Fauzan. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Garna Judistira K. 1999. *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif*. Bandung : Primaco Akademika.

Hall, C.S & Lindzey G. 2010. *Psikologi Kepribadian 2: Teori-teori Holistik (Organismik-Fenomenologis).* Yogyakarta: Kanisius.

Harsan, Alif. 2011. *Jago Bikin Game Online*. Jakarta: Media Kita.

Jalaluddin, Rakhmat. *Psikologi Komunikasi Edisi Revisi*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jawwad, M. Ahmad Abdullah. 2004. *Manajemen Waktu*. Bandung: Syaamil Cipta Media.

Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Keempat, 2008, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.

Koeswara, E. 1988. *Agresi Manusia*. Bandung: PT Eresco.

Lexy j. Moleong. 2002 *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Margono, S. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Morissan, dkk. 2010. *Teori Komunikasi Massa: Media, Budaya, dan Masyarakat*. Bogor: Ghalia Indonesia.

-------. 2011. *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*. Kencana.

Mukhtar. 2013. *Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta Selatan: Referensi.

Nugroho, Bunavit. 2009. *Buku Pintar Chatting.* Yogyakarta: IndonesiaTera.

Prastowo, Andi. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Rogers, Everett M., 1986, *Communication Technology*, New York: Free Press

Ruslan, Rosady. 2006. *Metode Penelitian Public Releation dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Saifuddin, Azwar. 1998 *Metode Penelitian.* Yogyakarta : Pustaka pelajar.

Sarwono. 1978. *Perbedaan antara Pemimpin dan Aktivis dalam Gerakan Protes Mahasiswa*. Jakarta : Penerbit Bulan Bintang,

Sibero, C Ivan. 2010. *Membuat Game 2D Menggunakan Game Maker*, Yogyakarta: Media Kom.

Suprayogo, Imam. 2001. *Metodologi Penelitian Sosial Agama*. Bandung: PT Remadja Rosdakarya.

Supriyanto, Aji. 2005. *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Salemba Infotek.

Suratno dan Rismiati. 2001. *Kelas Sosial dan Status Dalam Masyarakat*. Yogyakarta: Kanisius.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Suveraniam, Gopinath Naiken. 2011. "*Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Prestasi Akademik Pada Siswa SMA Di Kota Medan"*. *Skripsi.* Medan: Pendidikan Dokter, Fakultas Kedokteran, Universitas Sumatera Utara.

Suwartono. 2014. *Dasar-dasar Metodologi Penelitian*. Yogkakarta: Andi Offset.

Walgito, Bimo. 2010. *Pengantar psikologi*. Yogyakarta: Andi

Zamzami, A. 2007. *Agresivitas Siswa SMK DKI Jakarta.* Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, tahun ke-13,No. 069.

Zuldan, R dan Aldy, Z. 2015. *Basic Guide Clash Of Clans & Lets Get Rich.* Surabaya: Tiara Aksa.

Internet

http://akch.wordpress.com/category/psikologi-komunikasi/ (diakses pada tangal 25 September 2015)

http://fdik.uinsby.ac.id/index.php/organisasi (di akses pada tanggal 11 Mei 2016)

http://fdik.uinsby.ac.id/index.php/prodi-ilmu-komunikasi-kom/13-prodi-ilmu-komunikasi-kom (diakses pada tanggal 26 September 2015)

http://www.mandalamaya.com/pengertian-game-menurut-para-ahli/ (di akses pada tanggal 28 April 2016)

http://www.uinsby.ac.id/id/184/sejarah.html (di akses pada tanggal 10 Mei 2016)

https://en.wikipedia.org/wiki/City-building_game (di akses pada tanggal 30 April 2016)

https://id.wikipedia.org/wiki/Clash_of_Clans (di akses pada tanggal 26 September 2015)

https://id.wikipedia.org/wiki/Kecanduan (diakses pada tangal 25 September 2015)

https://id.wikipedia.org/wiki/Motif (di akses pada tanggal 26 September 2015)

https://id.wikipedia.org/wiki/Perilaku_manusia (diakses pada tanggal 27 September 2015)

https://id.wikipedia.org/wiki/UIN_Sunan_Ampel (di akses pada tanggal 10 Mei 2016)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

https://technomobile.wordpress.com/2009/11/23/games-online-dari-permainan-jadi-gaya-hidup/ (di akses pada tanggal 28 April 2016)

https://www.academia.edu/18143541/Pengaruh_Game_Terhadap_Mahasiswa (di akses pada tanggal 29 April 2016)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id