

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku Teks

- Berger, Peter L. dan Thomas Luckmann. 2012. *Tafsir Sosial atas Kenyataan: Risalah Tentang Sosiologi Pengetahuan*. Jakarta: LP3ES.
- Idrus, Dr. Muhammad. 2009. *Metode Penelitian Ilmu Sosial Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Edisi Kedua. Yogyakarta: PT. Gelora Aksara Pratama.
- Irawan. 2009. *Kamus Istilah Komputer untuk Orang Awam*. Palembang: Maxikom.
- Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasir, Nasrullah. 2011. *Teori Teori Sosiologi*. Jakarta: Kencana.
- Ngatawi, Al-Zastrouw. 2006. *Gerakan Islam Simbolik: Politik Kepentingan FPI*. Yogyakarta: LkiS
- Piliang, Yasraf Amir. 2007. *Dunia yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-batas Kebudayaan*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Ritzer, George. 2011. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana.
- Ritzer, George dan Douglas J Goodman. 2009. *Teori Sosiologi*. Bantul: Kreasi Wacana.
- Robbins, Stephen P. 2006. *Perilaku Organisasi*. Edisi kesepuluh. Jakarta: PT Indeks Kelompok Gramedia.
- Salim, Agus. 2006. *Teori dan Paradigma Penelitian Sosial – Buku Sumber Untuk Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Singarimbun, M. dan Effendi, S., (ed), (1989) *Metode Penelitian Survei*. Pustaka LP3ES Indonesia. Jakarta
- Smith, Jonathan A., Flowers, Paul., and Larkin. Michael. 2009. *Interpretative phenomenological analysis: Theory, method and research*. Los Angeles, London, New Delhi, Singapore, Washington: Sage.
- Soeprpto, Riyadi. 2002. *Interaksi Simbolik*. Malang: Averroes Press.
- Sugiyono. 2002. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Zeitlin, Irving M. 1995. *Memahami Kembali Sosiologi*. Gadjah Mada University Press: Yogyakarta.

**Skripsi/Tesis/Disertasi**

Astuti, Diana Kusuma. 2014. *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Konsumtif Pada Remaja*. Skripsi, Universitas Gunadarma Jakarta.

Giono, Wahyu Danni. 2010. *Makna Online Games (Tinjauan Interaksionalisme Simbolik dan Bentuk Interaksi Sosial Pada Komunitas Gamer di Surabaya)*. Skripsi, Departemen Sosiologi: Universitas Airlangga Surabaya.

Hardian, Rizky Arin. 2014. *“Tindakan Sosial Gamer” (Studi Deskriptif Mengenai Tindakan Sosial yang Dilakukan oleh Pelajar SMA untuk Menjadi Gamer di Surabaya)*. Skripsi, Program Studi Sosiologi: Universitas Airlangga Surabaya.

Hilmuniati, Fina. 2011. *Dampak Bermain Game Online Dalam Pengamalan Ibadah Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Kusumah, Reza Trijaya. 2011. *Konsep Diri Pecandu Game Online (Studi Deskriptif Tentang Konsep Diri Pecandu Game Online di Kota Bandung)*. Skripsi, UNIKOM Bandung.

Khasanah, Nur. 2009. *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual-Beli Benda Maya dalam Game Online*. Skripsi, Jurusan Muamalah: Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Monica, Reza. 2012. *Rasionalisasi Tindakan Gamer (Studi Deskriptif Tentang Rasionalisasi Tindakan Para Gamer Terkait dengan Kegemarannya Bermain Game Online)*. Skripsi, Departemen Sosiologi: Universitas Airlangga Surabaya.

Naibaho, Saidah H. 2014. *Perilaku Remaja Pengguna Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Perilaku Remaja Pengguna Game Online di Saribudolok Kecamatan Silimakuta Kabupaten Simalungun)*. Skripsi, Departemen Ilmu Komunikasi: Universitas Sumatera Utara.

Setiawan, Chandra Pratama. 2010. *Perilaku Bermain Game Online (Online Game Behavior) (Studi Deskriptif Tentang Perilaku Remaja Perkotaan di Surabaya dalam Bermain Game Online dan Aktivitas Sosial dalam Jejaring Komunitas Virtual)*. Skripsi, Universitas Airlangga Surabaya.

Wijayanti, Tri Wulan. 2014. *Motif dan Adiksi Pemain Game Online (Studi Deskriptif Tentang Motif dan Adiksi Pemain Game Online Dragon Nest di*

Surabaya). Skripsi, Departemen Ilmu Komunikasi: Universitas Airlangga Surabaya.

### **Jurnal Ilmiah**

Angela. 2013. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda ILIR. *eJournal Ilmu Komunikasi: Volume 1 No. 2* Universitas Mulawarman.

Fadhilah. 2011. Relevansi Logika Sosial Konsumsi dengan Budaya Konsumerisme dalam Prespektif Epistemologi Jean Baudrillard. *Jurnal Keybernan, Vol. 2, No. 1, Maret*. Tersedia pada laman: <http://ejournal-unisma.net/ojs/index.php/kybernan/article/download/306/281> terakhir diakses pada 14 Juni 2015.

Green, Shawn (dkk). 2009. Inreasing Speed of Processing With Action Video Games. *Association for Psychological Science: Volume 18 No. 6*.

Jones, S. G (ed). *Cybersociety: Computer Mediated Communication and Community*. Thousand Oaks: Sage.

Pryzybylski, Andrew. *Electronic Gaming and Psychosocial Adjustment. Pediatrics: Volume 134 No. 3*. September 2014.

Yee, Nick. 2006. Motivations for Play in Online Games, *Journal of Cyberpsychology & Behaviour. Volume 9, Number 6*, 2006.

### **Artikel/Laman Online**

Adikara, Eko Ramaditya. 2007. e-BinaAnak edisi 315. *Bermain Game, Baik atau Buruk?* Terakhir diakses pada 11 April 2015, tersedia pada laman <http://sabda.org/publikasi/e-binaanak/315>.

Anonim. 2014 *Daftar Game Online dan Perusahaan Penerbit Game Online di Indonesia*. Terakhir diakses pada tanggal 07 April 2015, tersedia pada laman <http://www.optimaks.com/2014/01/daftar-game-online-indonesia.html>.

Copeland, B.J. *Artificial intelligence (AI)*. Tersedia pada laman: <http://www.britannica.com/technology/artificial-intelligence> terakhir diakses pada 1 April 2015.

Hidayat, Wicak. 2015. *Terlalu Lelah, Pria Meningal di Warnet*. Terakhir diakses pada tanggal 11 April 2015, tersedia pada laman <http://tekno.kompas.com/read/2015/01/21/08120097/Terlalu.Lelah.Pria.Meninggal.di.Warnet>.

- Hosch, William L. *Electronic Strategy Game*. Terakhir diakses pada tanggal 01 April 2015, tersedia pada laman online <http://www.britannica.com/EBchecked/topik/1515303/electronic-strategy-game>.
- \_\_\_\_\_. *Electronic Shooter Game*. Diakses pada 01 April 2015, <http://www.britannica.com/EBchecked/topik/1515297/electronic-shooter-game>.
- \_\_\_\_\_. *Electronic Artificial Life Game*. Diakses pada 01 April 2015, <http://www.britannica.com/EBchecked/topik/1515279/electronic-artificial-life-game>.
- Luthfi, Ahmad. 2012. *Gunakan Metode COD, Transaksi Anda Aman*. Tersedia pada laman: <http://techno.okezone.com/read/2012/05/03/55/623378/gunakan-metode-cod-transaksi-anda-aman> terakhir diakses pada 01 April 2015.
- Primartantyo, Ukky. 2012. *Kecanduan Game Online, Anak Bisa Kriminal*. Terakhir diakses pada 13 April 2015, tersedia pada laman <http://www.tempo.co/read/news/2012/07/01/108414065/Kecanduan-Game-Online-Anak-Bisa-Kriminal>
- Ramidi dan Lilis Khalisotusurur. 2014. *Kasus Kriminalitas Anak Meningkat pada 2014*. Terakhir diakses pada tanggal 02 Maret 2015, tersedia pada laman <http://gresnews.com/berita/Sosial/21041-kasus-kriminalitas-anak-meningkat-pada-2014>.
- Rengani, Puspa: *Menetralkan Kecanduan Game. Dalam Kompetisi Artikel Online Institut Sains dan Teknologi AKPRIND Yogyakarta*. Terakhir diakses pada 11 April 2015, tersedia pada laman <http://kao.akprind.ac.id/sites/kao.akprind.ac.id/files/puspa%20artikel.pdf>.
- Tatminingsih, Sri. *Peran Pendidik (Guru dan Orang Tua) Dalam Pembentukan Karakter anak Usia Dini*. PGPAUD: Universitas Terbuka. Terakhir diakses pada tanggal 13 April 2015, tersedia pada laman online <http://www.pustaka.ut.ac.id/dev25/pdfprosiding2/fkip201045.pdf>.
- WikiPedia Indonesia. *Permainan Daring*. diakses pada 01 April 2015, tersedia pada [http://id.wikipedia.org/wiki/Permainan\\_daring](http://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring).

### **Lainnya**

Angka, dalam Majalah Tempo, edisi 8 Maret 2015.

Cyber Game. Bulletin Pillar: No. 31. Februari 2006.

KBBI Online (Daring) V1.4



**LAMPIRAN 1**  
**PEDOMAN WAWANCARA**