

DAFTAR PUSTAKA

- Bachtiar, Harsja W
 1979 Pengamatan Sebagai Suatu Metode Penelitian. Dalam: Koentjaraningrat (Ed.), *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Charlton, John P. Dan Ian D. W. Danforth
 2007 Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. Dalam: *Psychology: Journal Articles*, hlm: 1-23
- Cole, Helena dan Mark D. Griffiths
 2007 Social interactions in massively multilpalyer online role-playing gamers. Dalam: *Cyber psychology and behavior*, X-4: hlm: 575-583
- Giono, Danni Wahyu
 2010 *Makna Online Games (Tinjauan Interaksionisme Simbolik dan Bentuk Interaksi Sosial pada Komunitas Gamer di Surabaya)*. Surabaya, Skripsi Tidak Diterbitkan
- Griffiths, M. D., Mark N. O. Davies, dan Darren Chappel
 2004 Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. Dalam: *Journal of Adolescence*, 27 (2004): hlm: 87–96
- Hendrarso, Emy Susanti.
 2005 Penelitian Kulaitatif: Sebuah pengantar. Dalam: Bagong Suyanto dan Sutinah (Ed.), *Metode Penelitian Sosial: Berbagai Alternatif Pendekatan*. Jakarta: Kencana
- Irianto, Heru dan Burhan Bungin.
 2001 Pokok-Pokok Penting Tentang Wawancara. Dalam Burhan Bungin (Ed.), *Metode Penelitian Kalitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Koentjaraningrat.
 1990 *Sejarah Teori Antropologi II*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia (UI-press)
- Leung, louis
 2007 Stressful life events, motives for internet use, and social support among digital kids. Dalam: *Cyber psychology and behavior*, X-2: hlm: 204-214

Mashud, Musta'in

- 2005 Teknik Wawancara. Dalam Bagong Suyanto dan Sutinah (Ed.), *Metode Penelitian Sosial: Berbagai Alternatif Pendekatan*. Jakarta: Kencana

Melani, Devita

- 2009 *Studi Kasus tentang Pengaruh Game Online Pada Agresivitas Remaja di Surabaya*. Surabaya. Skripsi Tidak Diterbitkan

Mulyana, Deddy

- 2001 *Metode Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial lainnya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

NG, Brian d. dan Peter Wiemer-Hastings

- 2005 Addiction to the internet and online gaming. Dalam: *Cyberpsychology and behavior*, VII- 2: hlm: 110-113

Nuryanti, Lusi

- 2008 *Psikologi Anak*. Jakarta: PT Indeks

Van Rooij, Antonius, Tim M. S., ad. A. Vermulst, Regina j.j.m. van den eijden dan Dike van de mheen

- 2010 Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. Dalam: *Journal of Adolescent Health*. 47-1: hlm: 51-57

Williams, Dimitri dan Marko Skoric

- 2005 Internet Fantasy Violence: A Test of Aggression in an Online Game. Dalam: *Communication Monographs*, 72-2: hlm: 217-233

Yee, Nick

- 2008 Maps of Digital Desires: Exploring the Topography of Gender and Play in Online Games. Dalam: Kafai, Y., Heeter, C., Denner, J., & Sun, J. (Ed.), *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*

SUMBER INTERNET

<http://www.tempo.com>

(diakses pada tanggal 10 Desember 2013 pukul 21.08 WIB)

<http://www.ligagame.com>

(diakses pada tanggal 10 Desember 2013 pukul 20.20 WIB)

<http://kampus.okezone.com>

(diakses pada tanggal 17 Desember 2013 pukul 14.15 WIB)

<http://id.wikipedia.org>

(diakses pada tanggal 17 Desember 2013 pukul 14.00 WIB)

<http://www.surabaya.go.id>

(diakses pada tanggal 27 Desember 2013 06.30 WIB)

<http://opensource.telkomspeedy.com>

(diakses pada tanggal 27 Desember 2013 pukul 05.45 WIB)

