

DAFTAR PUSTAKA

- Alex Sobur, (2009), *Psikologi Umum*, Bandung: PustakaSetia.
- Andi, Mappiare. 1982. *Psikologi Remaja*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Andi Prastowo. (2010) *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Arikunto.(2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT RinekaCipta
- Baron, R.A., dan Byrne, D. 2005.*Psikologi Sosial*.Jilid 2. Edisi Kesepuluh. Alih Bahasa: RatnaDjuwita.Jakarta: Erlangga.
- Baumeister, R. F., Bushman, B. J. (2008). *Social Psychology and human nature. United States of America* : Thomson
- Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung:Remaja Rosdakarya,2005),
- Elizabet Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta:Erlangga,1998)
- Grant JE, Kim SW, Potenza MN. 2003. *Advances in the pharmacological treatment of pathological gambling. Journal of Gambling Studies*.
- Griffiths MD, Davies MNO. 2005. *Videogame addiction: Does it exist? Handbook of computer game studies* (pp. 359-368). Boston: MIT Press.
- Harsan, Alif. 2011. *Jago Membuat Game Komputer*. Jakarta: Mediakita
- Hafied Cangara, 2002, *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers
- Hovland, Janis, and Kelley, (1953) *The classic Communication and Persuasion*,
- Ivonna S. Lincoln dan Egon G. Cuba, *Naturalistic Inquiry*, (Beverly Hills: Sage Publication, 1985)
- Infante, D. A., Rancer, A.S., & Womack, D. F. (1997). *Building communication theory (3rd ed.)*. Prospect, Heights, Ill.: Waveland Press, Inc.,
- Kerlinger, F. N. 1990. *Asas-asas Penelitian Behavioral*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

- Littlejohn, S. W. (1999). *Theories of human communication* (6th ed.). Albuquerque, NM: Wadsworth Publishing, .
- Moleong, J. Lexy. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif* (edisi revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mulyana, (2007).Deddy.*ImuKomunikasi: Suatu Pengantar*.Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Rahkmat, Jalalludin “Videopolitik: perang lewat televisi” dalam Deddy Mulyana dan Idi Subandy Ibrahim, ed. *Bercinta dengan televisi: Ilusi, Impresi dan Imaji sebuah kota ajaib* Bandung: Remaja Rosdakarya. 1997.
- R.Terry, George, 1993, *Prinsip-prinsip Manajemen*, terj. J. Smith, Jakarta: Bumi Aksara
- SarlitoWirawanSarwono. 1983. *Pengantar Umum Psikologi*. BulanBintang. Jakarta.
- Sugiyono.(2009), *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono (2008), *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta.
- Sulistiany, (1999), Skripsi (tidak diterbitkan), Depok: FakultasPsikologi Universitas Indonesia
- Singarimbun, Masridan Sofian Effendi, 2006, *MetodePenelitianSurvei* (Editor), LP3ES, Jakarta
- Straubhaar, J., LaRose, R.& Davenport R., (2011). *Media Now: Understanding Media, Culture, and Technology*, 2011 Update Seventh Edition. Thomson-Wadsworth.
- Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Alfabeta, 2005).
- Tubbs, Stewart L dan Sylvia Mooss.*Human Communication.Edisi Ke-2. New York: Random House.1997.*

Weinstein, AM. (2010). *Computer and video game addiction – a comparison between game users and non game users. The American Journal of Drug and Alcohol Abuse.*

Widodo, (2008) T. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Solo: UNS Press

Wilbur Schramm and Donald F. Roberts, (1990). *The process and effects of mass communication*, Wilbur Lang, 1990

WEBSITE

<https://www.teknosid.com/game/istilah-dan-arti-yang-ada-pada-game-moba-mobile-legends>

<https://www.mmaglobal.com/files/mobileapplications>

<https://id.wikipedia.org/wiki/Internet>)

<https://kbbi.kata.web.id/ketergantungan/>

play.google.com

JURNAL

Jurnal Yeny Nabilla Akmarina yang berjudul “*Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga Di Kelurahan Swarga Bara Kota Sanggata Kab. Kutai Timur*” Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman, Tahun 2016