

DAFTAR PUSTAKA

Acuan dari buku

- Adam, E., Rolling, A. (2012). *Fundamental of Game Design*. New Riders.
- Adams, E & Rollings, A. (2010). *Fundamentals of game design* ((2nd ed.)). Barkeley, CA : New Riders.
- Ali, M. & Asrori, M. (2006). *Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik*. Bumi Aksara.
- Armawati Arbi. (2019). *Komunikasi Antar Pribadi*. Pranamedia Group.
- Atwater. (2010). *Konsep Diri Seseorang*. Bumi Aksara.
- Blake, R. H. D. E. O. H. (2005). *Taksonomi Konsep Komunikasi, Alih Bahasa: Hasan Bahanan*. (Cetakan Ke). Papyrus Surabaya.
- Burns, D. D. (2010). *Konsep Diri, Teori Pengukuran Perkembangan dan Perilaku*. Arcan.
- Burns R. B. & Eddy. (1993). *Konsep Diri :Teori,Pengukuran,perkembangan dan perilaku*.
- Cangara, and H. (2014). *PENGANTAR ILMU KOMUNIKASI*. PT RajaGrafindo Persada.
- Effendy, O. U. (2003). *Ilmu, teori dan filsafat komunikasi*. Citra Aditya Bakti.
- Hovland, C. I. (2009). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Erlangga.
- Jalaludin Rakmat. (2015). *Psikologi Komunikasi*. Remaja Rosda Karya.
- Keem L. (2005). *Gamers Addictions : A threat to student success! what advisor need to know*.
- Koesomowidjojo, S. R. (2021). *Dasar-Dasar Komunikasi*. Bhuana Ilmu.
- Kusumadewi, T. N. (2009). *Hubungan Antara Kecanduan Game On-line dan Keterampilan Sosial Pada Remaja*. Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- Lemmens , J. S., Valkenburg , P. M., & Peter, J. (2009). *Development and validation of the game addiction scale for adolescents*. Media psychology.
- McCrae, R., & Costa, Paul T., J. (2003). *Personality in adulthood: A five-factor*

theory perspective (2nd Ed). The Guilford Press.

- Muhammad, A. (2002). *Komunikasi Organisasi*. PT Bumi Aksara.
- Nurul Jannah, Mudjiran Mudjiran, H. N. (2015). *Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling*. 4. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/konseloR>
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2009). *Human development (11th ed.)*. New York: McGraw-Hill International.
- Piyeke, Phainel Jhonly, dkk. (2014). *Hubungan Tingkat Stres Dengan Durasi Waktu Bermain Game Online Pada remaja Di Manado*.
- Rismawaty. Desayu Eka Surya, S. J. P. (2014). *Pengantar ilmu komunikasi (Welcome to the world of communications)*. Rekayasa Sains.
- Soetjningsih. (2004). *Buku Ajar: Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya*. Jakarta Sagung Seto.
- Solihat Manap, Melly Maulin Purwaningwulan, and O. S. (2014). *Interpersonal Skill (Tips Membangun Komunikasi Dan Relasi)*. Rekayasa Sains.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta, CV.
- Suyatna, B. (2005). *Metode Penelitian Sosial , Berbagai Alternative Pendekatan*. Prenada Media.
- Thakkar, V., & Levitt, P. (2006). *Addiction (Psychological Disorders)*. Chelsea House Publishers.
- Wan, S.C., & Chiou, W. B. (2006). Why are Adolescents Addicted to Online Gaming? An Interview Study in Taiwan. *Journal of Cyber Psychology & Behavior*.
- Yee, N. (2007). *Motivations of Play in Online Game*. *CyberPsychology and Behavior*. Cyberpsychology and Behavior.
- Young, K. . (2009). *Understanding online gaming addiction and treatment issues for adoles cents*. The jurnal of Family Therapi.