

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

Agustinus Nilwan. (2010). *Simulasi Construction and Manajement Simulation Game*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Agustrijanto. (2006). *Copywriting Seni Mengasah Kreatifitas dan Memahami Bahasa Iklan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Arikunto, S. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Aminudin, Stiliska. (1995). *Pengantar Memahami Bahasa dan Sastra*. Semarang : IKIP Semarang Press.

Baihaqi. (2016). *Pengantar Psikologi Kognitif*. Bandung : PT Refika Aditama.

Gunarsa, S. (1996). *Pengantar Psikologi*. Jakarta: Mutiara Sumber Widya.

Kustrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta.

Moriarty. (2011). *Advertising Edisi 8*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Sibero, C Ivan. (2010). *Membuat Game 2D Menggunakan Game Maker*. Yogyakarta: MediaKom.

Suardeyasasri. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Gramedia.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Wedge, F. (1995). *Mencegah Gangguan Emosional. Disadur oleh Jc. Widyokartono & M. S. Hadisubrata*. Jakarta: Penerbit Obor.

Sumber Jurnal

Wantoro. (2017). *Perancangan Font Tapych Berbasis Karakter Visual Motif Tapis Lampung*. Semarang: Jurnal Andharupa DKV Udinus.

Sumber Artikel Internet

(7 April 2014). *Rage-quitting: Feelings Of Failure, Not Violent Content, Foster Aggression In Video Gamers*. *Science Daily*.

Dikutip dari <https://www.sciencedaily.com> (diakses: 27 Oktober 2018)

(September 2018). *Gaming Disorder*. *World Health Organization*.

Dikutip dari <https://www.who.int> (diakses: 29 Oktober 2019)

Herdianto. (09 Juni 2019). *Sejarah Video Game: 10 Tahap Perkembangan dari Era Awal hingga Terkini*. *IDN Times*.

Dikutip dari <https://www.idntimes.com> (diakses: 31 Oktober 2019)

Mustofa. (3 Desember 2018) *Sikap Toxic Saat Bermain Game Online, Perlukah?. HYBRID*.

Dikutip dari <https://hybrid.co.id> (diakses: 25 Oktober 2018)

Tobeng. (25 Maret 2017). *Apa Itu 'Rage Quit'? Ini Adalah Definisi, Sejarah Dan Jenis 'Rage Quit' Dalam Video Game*. *Jom Gaming*.

Dikutip dari <https://www.jomgaming.my> (diakses: 7 November 2018)

Platinum. (26 November 2018) *Psychology Of Rage Quitting*. *Platinum Paragon*.

Dikutip dari <http://platinumparagon.info> (diakses: 25 Oktober 2018)

Wibowo. (16 November 2017). *Ada 4 Jenis dan 11 Genre Game, yang Mana Favorit Kamu?. PriceBook.*

Dikutip dari <https://www.pricebook.co.id> (diakses: 7 November 2018)

Victoria L. Dunckley M.D. (1 Desember 2012) *Vidio Game Rage. Psychology Today.*

Dikutip dari <https://www.psychologytoday.com> (diakses: 25 Oktober 2018)

Witkowski. (11 September 2017). *What Is The Psychology Behind Rage Quitting?. Quora.*

Dikutip dari <https://www.quora.com> (diakses: 31 Oktober 2019)