DAFTAR PUSTAKA

Aw, Suranto. 2010. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta. Graha Ilmu.

Effendi, Onong U. 2003. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi.* Bandung. Citra Aditya Bhakti.

_____. 2002. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rodakarya.

_____. 1993. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.

_____ . 1989. "*Kamus Komunikasi"*. Bandung. Mandar Maju

_____ .1986. *Dimensi-Dimensi Komunikasi*. Bandung: Alumni

Irawan, Budhi. 2005. *Jaringan Komputer.* Yogyakarta : Graha Ilmu.

J, Lexy, dan Moleong. 2006. *"Metode Penelitian Kualitatif"*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Liliweli, Alo. 1997. Komunikasi Antar Pribadi, Bandung : Citra Aditiya Bakti.

_____. 1994. *Komunikasi Verbal dan Non Verbal,* Bandung : Citra Aditya Bakti

Moleong, Lexy J. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rodakarya.

Mulyana, Deddy. 2001, Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar, Bandung, PT.Remaja Rosda Karya.

Nasution. 1992. *Metode Research. Jakarta* : Bumi Aksara.

Rakhmat, Jalaludin. 1999. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2009. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : CV. Alfabeta.

Wagner, Cristian. 2003. *Enchancing E-goverment in Developing Countries: Managing Knowledge through Virtual Communities*. The Electric Journal on Information Systems in Developing Countries.

***Internet Searching*:**

http://pangeran66.blogdetik.com/2010/11/game-online-point-blank/, Diakses Tanggal 06 November 2011.

http://www.anggarakasa.com/point-blank-indonesia/, Diakses Tanggal 06 November 2011.

http://veiledveiled.blogspot.com/karakter-karakter-dalam-point-blank/, Diakses Tanggal 06 November 2011.

http://www.scribd.com/doc/57979138/Fenomena-Game-Online-Terhadap-Remaja-Dan-Anak-Auto-Saved, Diakses Tanggal 06 November 2011.

http://duniabaca.com/pengaruh-game-online-bagi-kalangan-remaja-survey.html, Diakses Tanggal 19 November 2011.

http://zetaforce.wordpress.com/2010/01/06/pengaruh-game-online-di-kalangan-remaja/, Diakses Tanggal 19 November 2011.

http://www.haluankepri.com/opini-/20414-warnet-game-online-dan-kenakalan-remaja.html, diakses tgl 13 Januari 2012.

http://www.scribd.com/doc/53141529/12-BAB-II, Diakses Tanggal 13 Januari 2012

http://www.scribd.com/doc/68479491/5/Pengertian-Game-dan-Game-Online, Diakses Tanggal 13 Januari 2012

http://www.scribd.com/doc/19462631/gameonline, Diakses Tanggal 13 Januari 2012

http://geghans.blogspot.com/2010/02/jenis-jenis-atau-genre-games-online.html, Diakses Tanggal 13 Januari 2012

http://www.cilegonit.com/2011/04/sejarah-dan-asal-usul-game-pointblank.html, Diakses Tanggal 13 januari 2012

http://pb.gemscool.com/, Diakses Tanggal 22 Januari 2012