

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Ardianto, Elvinaro, 2011. *Metodologi Penelitian untuk Public Relations. Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- dan Bambang Q-Anees, 2017. *Filsafat Ilmu Komunikasi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, Edisi Revisi V*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Berger, Charles R. dkk. Derta Sri Widowatie (Penterjemah). (2015). *Handbook Ilmu Komunikasi*. Bandung: Nusa Media.
- Chaniago, Amran, Y. S. (1997). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Dayakisni, Tri. (2015). *Psikolog Sosial*. Malang : UMM Press.
- Devito, Joseph A. Agus Maulana (Penterjemah). (1997). *Komunikasi Antarmanusia*. Jakarta: Professionals Books.
- Dovey, Jon, dan Helen W Kennedy. (2006). *Game Cultures Computer Games as New Media*, New York: Open University Press.
- Effendy, Onong Uchjana. (2005). *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- J.P, Chaplin. Kartini Kartono (Penterjemah). (2009). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Rajawali Press.
- Jhon C. Beck & Mitchell Wade. (2004). *Bagaimana Generasi Game Punya Bisnis Selamanya*. Harvard Business School Press Boston, Massachusetts.
- Kustiawan, A.A & Utomo, A.W.B. (2018). *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. CV. AE MEDIA GRAFIKA: Magetan Jawa Timur.
- Levin, Simon A. (2009). *Games, Group, and the Global Goods*. New York: Springer.

- Lincoln, Ivonna S. dan Egon G. Cuba.(1985). *Naturalistic Inquiry*.Beverly Hills: Sage Publication.
- Ridoi, Muhammad. (2016). Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial sederhana.
- Sihabudin, Ahmad, dan Rahmi Winangsih. (2012). *Komunikasi Antar Manusia*. Serang: Pustaka Getok Tular.
- Sudmann, Andreas Jahn, dan Ralf Stockmann. (2008). *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon Games Without Frontiers War Without Tears*. New York: PALGRAVE MACMILLAN.
- Sugiyono.(2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syaodih, Nana. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*.Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Widjaja, H.A.W. (2000). *Ilmu Komunikasi: Pengantar Studi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wood, Julia T. Rio Dwi Setiawan (Penterjemah). (2013). *Komunikasi Interpersonal: Interaksi Keseharian*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Yin, Robert K. (2006). *Studi Kasus: Desain dan Metode*. Jakarta: Rajagrafindo.

Public Relation (PR)

- Brown, I. (1997). *Addicted to crime? Chichester: John Wiley*
- Keepers G.A. (1990). Phatological Preoccupation With Video Games, *Journal Of The American Academy Of Child and Adolescent Psychiatry*, 29 (1), 49-50.

Internet

- Albert Ardine. (2013) *Mengenal Tipe-Tipe Game*
http://www.kompasiana.com/femiardinemengenal-tipe-tipe-game_552a43b2f17e61bfd6243b, 4 April 2017, 17:49 WIB.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.(2016). *Survei Internet APJII 2016*.<http://apjii.or.id/content/read/39/264/Survei-Internet-APJII-2016>, 4 April 2017, 19:59 WIB.