

Daftar Pustaka

- Anderson, Craig & Karen. 2000. *Video games and Aggresive thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. Journal of Personality and Social Psychology*, 772-790.
- Ardityo, Dimas Yugi. 2016. *Pola perilaku komunikasi pemain dalam game online (Studi Etnografi Cabal Online pada Pemain Game Online)*.
http://library.unmer.ac.id/index.php?p=show_detail&id=33039 , diakses pada 18 November 2016 pad pukul 20.09
- Arifin, Anwar, 1988, *Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar Ringkas*, Rajawali Press, Jakarta.
- Bungin, Burhan M. 2008. *Sosiologi Komunikasi : Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta : Kencana.
- Choi, Dongseong dan Jinwoo Kim. 2004. *Why People continue to Play Online games: In Search of Critical Design Factors to Increase Customer loyalty to Online Contents*. Dalam
www.villainhq.com/images/whypeopleplayonlinegames.pdf. Vol 7. hal 11-23 ,
 diakses pada 06 November 2015 pukul 18.45)

- Cragan, John F., Wright, David W., and Chris R. Kasch. 2004. *Communication in Small Group (Theory, Process, Skill)*. Canada : Wadsworth E-book
- Crispin Thurlow, Dkk. 2004. *Computer Mediated Communication Social Interaction and The Internet*. London: Sage Publication.
- Effendy, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya.
- Emzir. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif : analisis data*. Jakarta : Rajawali Pers
- Griffiths, M.D. 1998. *Internet addiction: Does it really exist? chapter 6 hal.61-75 by Academic Press*.
- Hasan, M. Iqbal. 2002. *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian Dan Aplikasinya*. Ghalia Indonesia
- Honglei Li. 2004. *Virtual Community Studies: A literature review, Synthesis and Research Agenda. Proceedings of the Tenth Americas Conference on Information Systems*. Diakses pada 15 November 2015
- Hymes, D. H. 1989. 'Ways of speaking', in R. Bauman and J. Sherzer (eds *Explorations in the ethnography of speaking*. 2nd edn. Cambridge: Cambridge University Press. pp. 433-451.
- Griffiths, Mark. 2009. *Online computer gaming: Advice for parents and teachers*. Vol.27 No.1

- Katz, E., Gurevitch, M., & Haas, H. (1973). On the Use of the Mass Media for Important Things. *American Sociological Review*, 38(2), 164-181.
- Koentjaraningrat, 2008. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kuswarno, Engkus. 2008. *Metode Penelitian Komunikasi: Etnografi Komunikasi*. Bandung : Widya Padjajaran.
- Lincon dan Gube. 2003 .*Understanding Reliability and Validity in Qualitative research*. Dalam www.nova.edu/ssss/QR/...4/golafshani.pdf. Vol 8 Number 4 December. (Diakses pada 30 nov 2015)
- Littlejhon, Stephen W dan Karen A.Foss. 2011. *Teori Komunikasi*. edisi 9. Salemba Humanika.
- Moleong, Lexy J. 1999. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- _____. 2009. *Metodelogi Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- McQuail, 1987. *Teori Komunikasi Massa* ed. 2, Jakarta: Erlangga
- Moefad , 2007, *Perilaku individu dalam masyarakat kajian komunikasi social*, el-DeHA Press Fakultas Dakwah IKAHA, Jombang

Mulyana, Dedi. 2007. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung

_____. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*, Rosda, Bandung.

Nienhaus, A. Ziegenbein. 2007. *How Human Behaviour Amplifies The Bullwhip Effect . A Study Based on The Beer Distribution Online Game*, dalam www.beergame.lim.ethz.ch/Bullwhip_Effect_Article.pdf , diakses pada 09 November 2015 pukul 12.20)

Onong Uchjana. 2003. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikas*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.

Piliang, Yasar Amir. 2004. *Cendekiawan Berbahasa, Bahasa dan Sastra Indonesia*. Jakarta. PT Setia Purna

Prinadi, Adrian. 2009. *Interaksi Simbolik Dalam Online game World Of Warcraft Sebagai Media Komunikasi*. Skripsi. Universitas Islam Bandung.

Putra, Anggi Rahmadhansyah. 2013. *"Pola Komunikasi Virtual di dalam Komunitas Online Game (Penelitian Kualitatif Tentang Pola Komunikasi Virtual di dalam Komunitas Online Game Point Blank "Heyholet'sgo" . Skripsi. Telkomuniversitiy*

Rollings and Adams. 2003, Daily and Compulsive Internet Use and Well-Being in Adolescence. *Journal of Consulting and Clinical Psychology* 68:722–727.

- Rubin, Peter. 1999. *Face-to-Face and Computer-Mediated Communities, A Comparative Analysis with Oren Etzioni. The Information Society* Vol. 15, No. 4. Diakses pada 15 November 2015
- Santana K., Septiawan. 2007. *Menulis Ilmiah Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.
- _____. 2010. *Metode penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutopo, H.B. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif-Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian Edisi Kedua*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Sulaiman. 2007. *Online game Sebagai Media Komunikasi Pada Komunitas Gamers*. Skripsi. Universitas Islam Bandung.
- Susanto, Bramono. 2004. *Aktivitas Chating di Online game Sebagai Bentuk Komunikasi Antarpribadi Bagi Gamers*. Skripsi. Universitas Islam Bandung
- Stewart, Colin and Kowaltzke Adam. 2008. *Media. New Ways and Meanings*. Australia : Jacaranda Plus.

Walther, J.B. 1996. *Computer-Mediated Communication: Impersonal, Interpersonal, and Hypersocial Interaction. Communication Research*, 23 (1): 3-43. (diakses 20 November 2016 pada pukul 21.33)

Yee, Nick. 2007. *Motivations for Play in Online games*. dalam www.nickyee.com/pubs. Hal 1-13. , (diakses pada 06 November 2015 pukul 17.08)

Yohana, Nova. 2014. *Perilaku komunikasi kelompok komunitas virtual kaskus regional Riau Raya*. Skripsi Universitas Riau.

Young, K. 1998. *Internet Addiction: The Emergence of A New Clinical Disorder* . Vol. 1 No. 3., pages 237-244 (diakses 20 November 2016 pukul 21.58)

<http://swa.co.id/corporate/adu-cepat-di-game-online> (diakses 08 November 2015 pukul 20.23)

<http://dailysocial.id> (diakses 18 November 2016 pukul 21.29)

<http://www.ligagames.com> (diakses 08 November 2015 pukul 20.52)

<http://tekno.liputan6.com/read/376123/kelamaan-main-game-warnet-pria-ini-meninggal> (diakses 13 Mei 2017 pukul 20.00)

<http://www.duniaku.net/2017/02/22/world-of-tank-streamer-twitch-meninggal/> (diakses 13 Mei 2017 pukul 20.00)

<http://internasional.kompas.com/read/2015/09/03/21360261/Main.Game.Online.22.Hari.Tanpa.Henti.Remaja.Rusia.Tewas> (diakses 13 Mei 2017 pukul 20.00)