

## DAFTAR PUSTAKA

- Association, P.(2008). *The Casual Gaming Market Update*, Amerika: tidak di terbitkan.
- Carlson, N.R., 1987. *Psykology: The Science of Behavior*. Allyn and Bacon Inc.:Boston.
- Chaplin, C.P.(1993). *Kamus lengkap psikologi*, Jakarta.PT. Raja Grafindo Persada.
- Dwiasuti, A. (2005). *Hubungan antara Traits Kepribadian dengan Addiction Level pada Pemain Online Game*. Skripsi pada Fakultas Psikologi UNPAD Bandung: tidak di terbitkan.
- Gamesport. (2004). *Jenis video game*. Games sport [online]. Tersedia : <http://www.gamesport.com/features/html>. [11 september 2007]
- Guntoro.(2007). *Asertif kah kita?* Tersedia : <http://www.glorianetorg/mau/kliping/klipaser.htm>. [11 januaru 2008].
- Griffiths. (2008). *Gangguan pada gamer*. Tersedia : <http://www.pembelajar.com/html>. [29 juni 2010]
- Hafid D.H.(1997). *Profil Latar belakang Kehidupan dan Perilaku Klien Adiksi*. Tesis Maggister pada sekolah Pasca Sarjana UPI. Bandung. Tidak diterbitkan.
- Moleong, J.Lexy.(1993). *Metodelogi Penelitian Kualitayif*. Jakarta: Erlangga.
- Purwadarminta.(1988). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka: Jakarta
- Rohan.(2009). *Game Station-Indonesia's Best Selling Game Magazine*. Open Beta. Jakarta.

Santrock, J.W. (1983). *Life-Span Development*. Alih Bahasa (2002). Achmad Chusairi dan Santrock, J.W. *Life Span Development'perkembangan mata hidup'*. Jakarta: Erlangga.

Soefandi, Pramudya.(2009). *Srategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*. Jakarta: Bee Media Indonesia.

Sugiono.(2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Allfabeta.

Sugiono.(2009). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Allfabeta.

Sunardi.(1995). *Ortopedagogik Anak Tunalaras I*. Surakarta: tidak diterbitkan.

Walgito, B.(1980). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi.

