



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anna, Lusia Kus. "Sisi Gelap Gadget dan Video Games untuk Anak". Kompas, Rabu, 24 November 2010. Diakses tanggal 23 Oktober 2011. <http://health.kompas.com/read/2010/11/24/15093230/Sisi.Gelap.Gadget.dan.Video.Games.untuk.Anak>.
- Arfianto, Wahyu. Skripsi "Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Iklan pada Media Televisi". Juni 2010.
- Ayuningsih, Diah. Psikologi Perkembangan Anak. Penerbit : Pustaka Larasati. ISBN 9786020004600.
- B. Hurlock, Elizabeth. Perkembangan Anak. Jakarta : Erlangga. 1978. United States of America : Thomson Course Technology PTR.
- Bates, Bob. Game Design, second edition. 2004. United States of America : Thomson Course Technology PTR.
- Candra, Asep. "Memilih Film Baik untuk Anak". Kompas. Selasa, 1 Juli 2008. <http://nasional.kompas.com/read/2008/07/01/13533781/memilih.film.baik.untuk.anak>. diakses tanggal 18 Oktober 2011.
- Carr, Deborah. *Encyclopedia of the life course and human development*. 2009. United States of America : Gale, Cengage Learning.
- Clark, Neils dan P. Shavaun Scott. *Game Addiction*. 2009. United States of America : McFarland & Company, Inc.
- Conrad, Brent. *How to Help Children Addicted to Video Games*. 2010. <http://www.techaddiction.ca/teenagers-addicted-to-computer-games.html>
- Fromme, Johannes. *Computer Games as a Part of Children's Culture*. 2004.
- Fullerton, Tracy. *Game Design Workshop*. United States of America : Elsevier Inc. 2008.
- Gunter, Barie, Caroline Oates, Mark Blades. *Advertising to Children on TV*. 2005. New Jersey : Lawrence Erlbaum Associates, Inc, 2005.
- Howard, Sue. *Wired Up : Young People and the Electronic Media*. 1998. United States of America : UCL Press.

- Kasali, Rhenald. *Manajemen Periklanan : Konsep dan Aplikasinya di Indonesia*. 1992. Jakarta : Penerbit Grafitti.
- King, Daniel L., Paul H. Delfabbro, Mark D. Griffiths. *Recent Innovations in Video Game Addiction Research and Theory*. ISSN 1835-2340. [http://www.commart.uws.edu.au/gmjau/v4\\_2010\\_1/daniel\\_king\\_RA.html](http://www.commart.uws.edu.au/gmjau/v4_2010_1/daniel_king_RA.html)
- Kusumadewi, Theodora Natalia. Skripsi : “Hubungan antara Kecanduan game *Online* dengan Keterampilan Sosial pada Remaja”. 2009.
- Mitchell, Deborah. *Video Game Addiction Linked to Psychological, School Problems*. 18 Januari 2011. <http://www.emaxhealth.com/1275/video-game-addiction-linked-psychological-school-problems>. diakses Februari 2012.
- Natadjadja, Listia. Skripsi “Pengaruh Iklan untuk Anak Dibandingkan dengan Film Kartun Televisi terhadap Affektif Anak”. Januari 2002.
- Nova, Jeannie & Luis Levy. *Play The Game : The Parent’s Guide to Video Games*. 2008. United States of America : Thomson Course Technology.
- Primianty, Dewi. Skripsi “Hubungan Antara Persepsi Remaja Putri terhadap Citra Perempuan Cantik dalam Iklan Kosmetik di Televisi dengan Penggunaan Produk Kosmetik oleh Remaja Putri”. 2008. Bogor, Institut Pertanian Bogor.
- Rahardjo, Didit Putra Erlangga dan Reza Wahyudi. “Aktivitas Otak ‘Gamer’ sama dengan Pejudi?” *Kompas*, Kamis, 17 November 2011. <http://tekno.kompas.com/read/2011/11/17/1147248/Aktivitas.Otak.Gamer.Sama.Dengan.Pejudi>. Diakses tanggal 21 Desember 2011.
- Schwab, O. Victor. *How to Write a Good Advertisement*. 1962. New York : Harper & Row, Publishers, Inc.
- Tridhonanto, Al. *Optimalkan Potensi Anak dengan Game*. 2011. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Utami, Fatimah Kurniasari, dan Retnaningsih. *Impact of Video Game Addiction in Teenager*. 2007. Universitas Gunadarma.
- Vivo, Meghan. “Game Over Video Games Strain Relationship with Friends and Family”. 2009. <http://www.video-game-addiction.org/video-game-addiction-articles/game-over-video-games-strain-relationships-with-friends-and-family.htm>

Widyatama, Rendra. Pengantar Periklanan. 2009. Yogyakarta : Pustaka Book Publisher.

Yusuf LN, Syamsu. Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. 2011, cetakan ke 12. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

<http://www.agbnielsen.net/whereweare/dynPage.asp?lang=local&id=321&country=Indonesia>. Diakses 15 Desember 2011.

<http://www.detikinet.com/read/2010/01/25/111049/1285324/654/celah-world-of-warcraft-ancam-jutaan-gamer>. diakses tanggal 19 November 2011.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Game#Types>

<http://elabee.name/studi/pengantar-teknologi-game/pengertian-game.html>. diakses 9 Desember 2011.

<http://englishonline.blogdetik.com/2009/03/13/gemar-main-game-online-membahayakan-kesehatan/#more-200>

<http://www.gamexeon.com/forum/console-gaming/57020-jenis-jenis-game-sekitar-kita.html>

<http://www.harianbhirawa.co.id/demo-section/laporan-khusus/28756-kecanduan-game-online-berdampak-pada-semua-aspek-> diakses 30 November 2011.

<http://www.kidia.org/panduan/tahun/2010/bulan/11/tanggal/01/id/171/>. Diakses 1 November 2011.

<http://majalah.tempointeraktif.com/id/arsip/1990/07/21/MD/mbm.19900721.MD19078.id.html>. diakses 7 Desember 2011.

<http://metrotelevisinews.com/read/news/2011/09/27/66190/Ini-Tanda-tanda-Anak-Kecanduan-Game-Online>. Diakses 1 November 2011.

<http://nasional.kompas.com/read/2010/02/22/16055414/peran.orangtua.mendidik.anak.pudar>. diakses tanggal 14 Oktober 2011

Reinberg, Steven. 2007. "Teen TV Buffs Prone to Learning Problems".  
<http://news.healingwell.com/index.php?p=news1&id=604353>. Diakses 14 Oktober 2011.

[http://pakguruonline.pendidikan.net/buku\\_tua\\_pakguru\\_dasar\\_kpdd\\_162.html](http://pakguruonline.pendidikan.net/buku_tua_pakguru_dasar_kpdd_162.html)

[http://pksm.mercubuana.ac.id/new/elearning/files\\_modul/61005-4-842815091940.doc](http://pksm.mercubuana.ac.id/new/elearning/files_modul/61005-4-842815091940.doc).

<http://psikologi-online.com/mencegah-anak-kecanduan-televisi-game>

<http://www.sciencedaily.com/releases/2011/01/110119120550.htm>

<http://www.wolipop.com/read/2011/06/17/190003/1662860/857/awas-perhatian-anak-pada-ortu-dikalahkan-gadget>

Meghan Vivo, Februari 2009, <http://www.video-game-addiction.org/video-game-addiction-articles/game-over-video-games-strain-relationships-with-friends-and-family.htm>, diakses tanggal 23 Januari 2012



UMMN



**LAMPIRAN**

**UMN**