

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

Dodes, L. (2003). *The Heart of Addiction*. USA.

Ferguson, C. J., & Rueda, C. S. (2008). *Video Game Playing Habits and Visual Memory Tasks*. *Sex Roles J Res*.

Gerungan, D. D. (2002). *Psikologi Sosial*. Bandung: Refika Aditama.

Grant, J. E. (2010). *Introduction to Behavioral Addiction*. USA: American Journal of Drug and Alcohol Abuse.

Gunter, B. (1998). *The Effect of Video Games on Children*. Mansion House 19 Kingfield Road, Sheffield S11 9AS England: Sheffield Academic Press Ltd.

Jubilee, E. (2009). *Photoshop Digital Matte Painting*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Morrissey, J., & Keogh, B. (2008). In *Psychiatric/ Mental Health Nursing: An Irish Perspective* (p. 289). Gill & Macmillan.

Prakosa, G. (2010). *Animasi-Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta: ASIFA & Fakultas Film dan Televisi-Institut Kesenian Jakarta.

Roopnaire, & Johnson. (2007). In F. UPI, *Ilmu & Aplikasi Pendidikan* (p. 98). Grasindo.

Sumber Internet:

Alia, S. S., & Haryanto, A. T. (2014, Agustus 4). *Peneliti Ungkap Manfaat Bermain Game pada Anak*. Retrieved Oktober 25, 2014, from [Vivanews.co.id](http://vivanews.co.id): <http://teknologi.news.viva.co.id>.

Anas, K. (2014, Maret 4). *Candu Playstation Jadikan Anak Makin Brutal dan Lalai Bersekolah*. Retrieved Oktober 25, 2014, from [Metrodetik.com](http://metrodetik.com): <http://www.metrodetik.com/2014/03/candu-playstation-jadikan-anak-makin.html>.

detiknews.com. (2014, Mei 13). *829 Pelajar yang Ngenet Terjaring Razia Saat Bolos Sekolah*. Retrieved Oktober 26, 2014, from detiknews.com: <http://news.detik.com/surabaya/read/2014/05/13/163119/2581478/475/829-pelajar-yang-ngenet-terjaring-razia-saat-bolos-sekolah?n992204fksberitadsfsf>

Devi, R. (2014, September 21). *Ketika Gambar Bisa “Dihidupkan”*. Retrieved Oktober 25, 2014, from Koran-Jakarta.com: <http://www.koran-jakarta.com/?20475-ketika-gambar-bisa-dihidupkan>”.

Horvart, A. T. (2011, September 23). *Coping with addiction*. Retrieved Oktober 25, 2014, from <http://www.cts.com/babtsmrt/coping/html>.

Oprekzone. (2011, Oktober 22). *12 Prinsip Animasi*. Retrieved Oktober 25, 2014, from [oprekzone.com: http://oprekzone.com/12-prinsip-animasi/](http://oprekzone.com/12-prinsip-animasi/).

Riany, Y. E. (2013, Maret 18). *Videogames dan Problem Perkembangan Anak*. Retrieved Oktober 25, 2014, from Vemale.com: <http://www.vemale.com/relationship/keluarga/20918-videogames-dan-problem-perkembangan-anak.html>.

Roos, D. (2013, Februari 15). *How Computer Animation Works*. Retrieved Oktober 28, 2014, from HowStuffWorks: <http://entertainment.howstuffworks.com/computer-animation.html>.

Sumber Gambar:

amelksatria.com

cgi.tutsplus.com

rahulfow.blog.com

animationmethods.wordpress.com

deviantart.com