

melarikan diri dari dunia nyata (*escaping from reality*), relasi sosial (*affiliation*), kekuasaan (*power*), *self actualization* dalam *fashion*, serta *pleasure seeking*.

- b. Faktor yang paling dominan memotivasi individu pada masa perkembangan *emerging adulthood* untuk memainkan *game online It Girl* adalah faktor kekuasaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amett, J. J. (2000). *Emerging adulthood*. Diunduh dari http://www.jeffreyamett.com/articles/ARNETT_Emerging_Adulthood_theory.pdf.
- Bartley, R. (1996). *Hearts, clubs, diamond, spades: players who suits muds*. Diunduh dari <http://www.mud.co.uk/richard/hcnds.htm>.
- Burn, R. B. (1993). *Konsep diri: Teori, pengukuran, perkembangan, dan perilaku*. (Eddy, Pengalih bahasa). Jakarta: Arcan.
- DeVito, J. A. (1997). *Human communication*. (Maulana, A., Pengalih bahasa). Jakarta: Professional Books.
- Edutechnolife. (2011). *Pengguna internet di Indonesia mayoritas menggunakan ponsel (Internet mobile)*. Diunduh dari <http://edutechnolife.com/pengguna-internet-di-indonesia-mayoritas-menggunakan-ponsel-internet-mobile/>.
- Facebook. (2011). *It girl*. Diunduh dari <http://www.facebook.com/crowdstarsitgirl>.
- Feist, J. & Feist, G. J. (2008). *Theories of personality edisi keenam*. (Santoso, Y., Pengalih bahasa). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hair, J. F., Anderson, E. R., Tatham, L. R. and Black, C. W. (2006). *Multivariate Data Analysis 6th Edition*. New Jersey: Pearson Education International.
- Kurapati, S. N. (2004). *Addiction to massively multiplayer online games: an ethical analysis*. Diunduh dari http://snk.tuxfamily.org/bt/game_addiction.pdf.
- McClelland, D. C. (1987). *Human motivation*. Australia: Cambridge Univeristiy Press.
- Netermeyer, R. G., Bearden, W. O., and Sharma, S. (2003). *Scaling procedures: Issues and application*. California: Sage Publications, Inc.
- Okezone. (2010). *200 juta pengguna facebook main game tiap bulan*. Diunduh pada dari <http://techno.okezone.com/read/2010/09/22/326/374901/326/200-juta-pengguna-facebook-main-game-tiap-bulan>.
- Petri, L. H., Govern, J. M. (2004). *Motivation: Theory, research, and application*. Belmont: Wadsworth.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2006). *The game design reader: a rules of play anthology*. Diunduh dari http://nideffer.net/classes/270-08/week_01_intro/Caillois.pdf.
- Wan, C. S. & Chiou, W. B. (2006). *Why are adoloscent addicted in online gaming: An interview study in Taiwan*. Diunduh dari <http://www.liebertonline.com/doi/pdf/10.1089/cpb.2006.9.762>.
- Yee, N. (2002). *Understanding MMOPRG addiction*. Diunduh dari <http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html>.