

Daftar Pustaka

BUKU

Ajidarma, Seno Gumira. 2001. *Kisah Mata Fotografi antara Dua Subyek*. Yogyakarta: Galang Press.

Azwar, S. 2012. *Penyusunan Skala Psi-kologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Feininger, Andreas. 1999. *The Complete Photographer*. Semarang: Dahara Prize.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2014. Jakarta: Balai Pustaka.

M. Echols, John & Shadily, Hassan. 2005. *Kamus Inggris-Indonesia*. Cetakan Ke-26.

PT. Gramedia. Jakarta

Soedjono, Soeprapt

Universitas Trisakti.

Sp, Soedarso. 1987

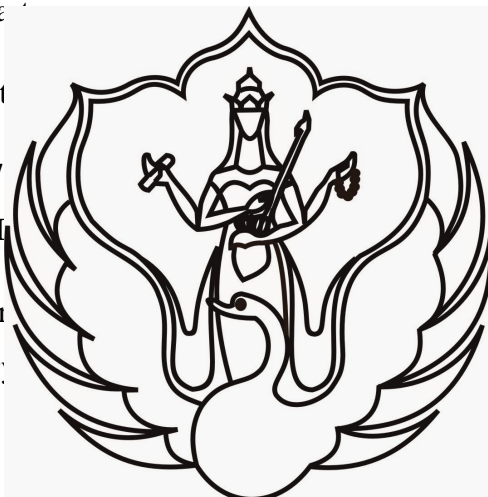
tuk Apresiasi Seni.

Yogyakarta: Saku I

Wijodirdjo Budihar

Pengetahuan Penciptaan Seni,

II/01. BP. ISI, Yog



INTERNET

Yee, N. 2002. *Facets: 5 motivation factors for why people play MMORPG's*.

<http://www.nickyee.com/facet/home.html>, diakses 27 Februari 2016

Yee, N. 2006. *The Demographics, Motivations, and Derived Experiences of Users of*

Massively-Multi-user Online Graphical Environments. Presence: Teleoperators and Virtual Environments. 15, 309-329. <http://www.nickyee.com/daedalus>, diakses 2 Maret 2016.

<https://g2hcombrow.wordpress.com/sejarah-perkembangan-game/> di akses pada 31 Maret 2016