

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E., & Rollings, A. 2007. *Game Design and Development*. USA: New Reader Publishing
- Agustian, A.G. 2003. *ESQ POWER Sebuah Journey Melalui Al-Ihsan*. Jakarta: Arga
- Ahmadi, A., & Supriyono, W. 2001. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Bhineka Cipta
- Alwi. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Azwar, 2010. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baron, R, A., & Byrne, D. 2004. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Bintarti, 1997. *Artikel “Kembangkan Daya Pikir Anak Dengan Dongeng Menarik”*. Jakarta: Kompas
- Chaplin, J.P. 1999. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Cooper, R.K., & Sawaf, A. 2000. *Executive EQ : Kecerdasan Emosional Dalam Kepemimpinan Organisasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Diahriyanti, F. 2011. Keadaan Kecerdasan Emosional pada Siswa SMP Angkasa Lanud Adi Soemarmo Ditinjau Dari Jenis Kelamin *Skripsi* (tidak diterbitkan). Surakarta: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Dio. 2003. *Keccerdasan emosi kerja*. <http://www.emosikerja.com/kecerdasan-emosi-kerja> (diakses pada tanggal 22 November 2012)
- Effendi, M. 2004. Hubungan Antara Intensitas Melihat Tayangan Film Biru dengan Perilaku Seksual pada Remaja *Skripsi* (tidak diterbitkan). Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Fatimah, E. 2006. *Psikologi Perkembangan (Perkembangan Peserta Didik)*. Cetakan Pertama. Bandung: Pustaka Setia
- Goleman, D. 2000. *Kecerdasan Emosi untuk Mencapai Puncak Prestasi*. Cetakan Keempat. Jakarta: Gramedia

- \_\_\_\_\_, 2001. *Kecerdasan Emosi untuk Mencapai Puncak Prestasi*. Cetakan Keempat. Jakarta: Gramedia
- \_\_\_\_\_, 2007. *Kecerdasan Emosional*. Cetakan Ketujuh Belas. Jakarta: Gramedia
- Griffiths, M.D., Davies, M.N.O., & Chappell, D. 2004. Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *Journal of Cyber Psychology & Behavior*, 7, 479-487
- Hartoko, A. 2010. *You Won*. Cetakan Pertama. Yogyakarta: Ghratama
- Hasman. 2009. *Kecerdasan Emosional*. hasmansulawesi01.blogspot.com/2009/02/hubungan-kecerdasan-emosional-dengan.html (diakses pada tanggal 2 Desember 2012)
- Hastuti, D. 2000. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Pustaka Setia
- Horrigan, J.B. 2002. New Internet Users: What They Do Online, What They Don't, and Implications for the „Net“s Future. *Pew Internet and American Life Project* pg. 1-27
- Hurlock E.B. 2000. *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Terjemahan: Istiwidayati). Jakarta : Erlangga
- Madyanti, A.T. 2011. Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Balapan Online Dengan Aggressive Driving Pada Remaja *Skripsi* (tidak diterbitkan). Surakarta: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Marin. 2008. *Psikologi Anak Panti Asuhan*. <http://creasoft.wordpress.com> (diakses pada tanggal 2 Desember 2012)
- Monks, F.J., & Knoers, A.M.P. 1999. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada
- \_\_\_\_\_, 2002. *Psikologi Perkembangan : Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Cetakan Kelima Belas. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Musbikin. 2009. *Penyebab kecanduan main games*. <http://indobeta.com/penyebab-kecanduan-main-game/547/> (diakses pada tanggal 2 Desember 2012)

- Nissa. 2003. *Cerita gaya hidup remaja*. <http://www.ceritamu.com/cerita-gaya-hidup/Remaja/Artikel/Trend-Remaja-Kita> (diakses pada tanggal 10 November 2012)
- Papalia, D.E., Olds, S.W., & Feldman, R.D. 2001. *Perkembangan Manusia*. Jakarta: Salemba Humanika
- Pratiwi, P.C., Andayani, T.R., & Karyanta, N.A. 2012. Perilaku Adiksi *Game-online* Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta
- Patton, P. 1998. *EQ\_Kecerdasan Emosional Memangun Hubungan*. Jakarta : Pustaka Delapratasa
- Purwanto. 2006. *Apasih kecerdasan emosional itu?* . <http://purwanto-kecerdasan-emosional#> (diakses pada tanggal 10 November 2012)
- Santrock, JW. 2003. *Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga
- \_\_\_\_\_, 2012. *Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga
- Sarwono, S.W. 2001. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Segal, J. 2001. Melejitkan Kepekaan Emosional: *Cara Baru Praktis untuk Mendayagunakan Potensi Insting Dan Kekuatan Emosi Anda* (terjemahan Ary Nilandari). Bandung: Kaifa.
- Shapiro, E.L. 2001. *Kecerdasan Emosional* (terjemahan Alex Tri Kantjono). Jakarta: Gramedia
- Sitorus, E.D. 2003. *The Art of Acting*. Cetakan Kedua. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Stein, S.J. & Book, H.E. 2002. *Ledakan EQ* (penerjemah Trinanda Rainy Januarsari). Bandung: Kaifa
- Steiner. 1997. *Kecerdasan emosional* <http://alytpuspitasari.wordpress.com/2010/06/07/kecerdasan-emosional/> (diakses pada tanggal 7 November 2012)
- Steinkuehler, C., & Williams, D. 2006. Wher everybody knows your (screen) name: Online games as “third places.” *Journal of Computer-Mediated Communications*, 11(4)

- Sternberg, R.J. 2008. *Psikologi Kognitif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sudarminta, J. 2002. *Epistemologi Dasar*. Cetakan Kesembilan. Yogyakarta: Kanisius
- Sudarsono, 1993. *Etika Tentang Kenakalan Remaja*. Jakarta: Bina Aksara
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Cetakan Kelima Belas. Bandung: Alfabeta
- Suharsono. 2003. *Mencerdaskan Anak*. Jakarta: Inisiasi Press
- Sunaryo. 2004. *Psikologi Untuk Keperawatan*. Jakarta: Buku Kedokteran EGC
- Surya, Y.W.I. 2002. Pola Konsumsi dan Pengaruh Internet sebagai Media Komunikasi Interaktif pada Remaja (Studi Analisis Persepsi pada Remaja di Kotamadya Surabaya). Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Airlangga.
- Suryabrata, S. 2010. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Walgito, B. 207. *Psikologi Remaja*. Yogyakarta: Yayasan Penerbit Universitas Gajah Mada
- Widiyanto, J. 2010. *SPSS for Window*. Surakarta: Badan Penerbitan FKIP UMS
- Widosari, Y.W. 2010. Perbedaan Derajat Kecemasan dan Depresi Mahasiswa Kedokteran Preklinik dan Ko-Asisten di FK UNS Surakarta *Skripsi* (tidak diterbitkan) Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta
- Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. 2012. Online game addiction among adolescents: motivation and prevention factors. *European Journal of Information System*, 21, 321-340
- Yee, N. 2002. Understanding MMORPG Addiction. *Ariadne*, pg. 1-16