

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E., & Rollings, A., (2007). *Game Design and Development*. USA: New Reader Publishing
- Alsa, Asmadi. (2011). *Pendekatan Kuantitatif & Kualitatif serta kombinasinya dalam penelitian psikologi*. Jakarta: Pustaka Pelajar
- Apriyanti, M. & Harmanto. (2015). Perilaku agresif remaja yang gemar bermain game online (studi kasus di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya). *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 3 (3), 994-1008
- Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia. (2015). *Profil Pengguna Internet Indonesia 2014*. Diunduh dari <https://www.apjii.or.id/content/read/39/27/PROFIL-PENGGUNA-INTERNET-INDONESIA-2014>
- Bahtiar, D. S. (2012). *Manajemen Waktu Islami*. Jakarta: Amzah
- Bawani, I. (2007). Eksistensi Pendidikan Islam pada Era Otonomi Daerah. *Tsaqafah*, 2(1), 53-73
- Boman IV, J. H., Krohn, D. M., Gibson, C. L., & Stogner, J. M., (2012). Investigating friendship Quality: An Exploration of Self- Control and social control theories' Friendship Hypotheses. *Journal youth Adolescence*, 41, 1526-1540. DOI 10.1007s10964-012-9747-x
- Booth, J.A., Farrel, A., & Varano, S. P. (2008). Social control, serious delinquency, and risk behavior a gender analysis. *Crime & Delinquency*, 54 (3), 423 - 456.
- Budhyati, A. (2012). Pengaruh Internet terhadap kenakalan remaja. *Seminar Nasional Aplikasi sains & Teknologi (SNAST) periode III* (B. 426-434). Yogyakarta.
- Creswell, J. (2012). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Dani, R., Sukidin, Ngesti, R. (2014). Fenomena Kecanduan *Game Online* pada siswa (Studi kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember). *Artikel Hasil Penelitian Mahasiswa Universitas Jember 2014*
- Dewantara, K. (1962). *Bagian Pertama Pendidikan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa

- Flageo, J. (2015). Profil Para Gamers di Kota Pekanbaru Baru (Studi tentang perubahan Sosial penggemar game online di Warnet Markas Net. Jl. Durian Pekanbaru). *Jom FISIP*, 2(2), 1-12
- Gaol, T. (2012). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Di Fakultas Teknik Universitas Indonesia* (Skripsi Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia, Depok). Diunduh dari <http://lontar.ui.ac.id/file?file=digital/20313849-S42570>
Hubungan%20kecanduan.pdf
- Glass, B. D, Maddox, W. T, & Love, B. C. (2013). Real-Time Strategy Game Training Emergence of a Cognitive Flexibility Trait. *PloS ONE* 8(8):e70350. doi:10.1371/journal.pone.0070350
- Hajaroh, M. (n.d). *Paradigma, Pendekatan dan Metode penelitian fenomenologi*. Diunduh dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Dra.%20Mami%20Hajaroh,%20M.Pd./fenomenologi.pdf>
- Hambali, A., & Jaenudin, U. (2013). *Psikologi Kepribadian Lanjutan*. Bandung: Pustaka Setia
- Hamzah, M. (2015). Peran Kontrol Sosial dalam Pengendalian Perilaku Mahasiswa Kos sekitar Kampus Universitas Mulawarman Samarinda. *eJournal Sosiatri-Sosiologi*, 3(2), 124-137
- Han, Y., Kim, H., Julie. (2015). School Bonds and the onset of substance use among korean youth: An Examination of Social control theory. *Journal Environmental Research and Public Health*, 12, 2923-2940. doi:10.3390/ijerph 120302923
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Tama
- Husaini, A. (2012). *Pendidikan Islam Membentuk Manusia Berkarakter & beradab*. Jakarta: Adabi Press
- Ibrahim, S. (2014). Menata Pendidikan Islam di Indonesia. *Jurnal Irfani* 10(1), 103-116
- Immanuel, N. (2009). Gambaran profil kepribadian pada remaja yang kecanduan game online dan yang tidak kecanduan game online (skripsi dipublikasikan). Fakultas Psikologi Universitas Indonesia, Depok.
- Jaenudin, U. (2015). *Dinamika Kepribadian (Psikodinamik)*. Bandung: Pustaka Setia

- Jalaluddin. (2016). *Pendidikan Islam: Pendekatan Sistem dan Proses*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Jap T, Tiatri S, Jaya ES, Suteja MS. (2013). The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. *PLoS ONE* 8(4), e61098. doi:10.1371/journal.pone.0061098
- Khairy, M., Herumurti, D., & Kuswardayan, I. (2016). Analisis Pengaruh Penggunaan Game Edukasi pada Penguasaan Kosakata Bahasa Asing dengan Studi Kasus Game Edukasi Bahasa Arab. *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 2 (2), 42-48
- Kusumadewi, T. (2009). *Hubungan kecanduan internet terhadap keterampilan sosial remaja* (Skripsi Psikologi Universitas Indonesia, Depok) Diunduh dari <http://lontar.ui.ac.id/file?file=digital/20313849-S42570-Hubungan%20kecanduan.pdf>.
- Laili, F. & Nuryono, W. (2015). Penerapan Konseling Keluarga untuk mengurangi kecanduan Game online pada siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya. *Jurnal Bimbingan & Konseling*, 5(1), 65-72
- Lin, H. Y., Chiang, C. (2013). Analyzing behaviors influencing the adoption of online games from the perspective of virtual contact. *Journal of Social behavior and personality*, 41(1), 113-122
- Madyanti, A. (2011). *Hubungan antara intensitas bermain game balapan online dengan Agressive Driving pada remaja* (Skripsi tidak dipublikasikan). Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Mahardy, D. (2016, Januari 5). Industri Game Indonesia hasilkan 4,45 triliun di 2015. *Tecno.Id* . Diunduh dari [http:// www. Tecno.id](http://www.Tecno.id)
- Narwoko, J. D & Suyanto, B. (2011). *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Nasution, I. (2007). *Stres Pada Remaja* (Skripsi Fakultas Kedokteran Universitas Sumatra Utara, Medan). Diunduh dari [http://library.usu.ac.id/download/fk/132316815\(1\).pdf](http://library.usu.ac.id/download/fk/132316815(1).pdf)
- Pitaloka, A. (2013). Perilaku Konsumsi Game online pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Game Online pada Pelajar di Kelurahan Gemolon, Kabupaten Sragen tahun 2013). *Jurnal Sosialitas*, 3(1), 1-12
- Poerwandari. E, Kristi. (2001). *Pendekatan Kualitatif Untuk Penelitian Perilaku Manusia*. Jakarta: Fakultas Psikologi Universitas Indonesia

- Purwandari, E. (2011). Keluarga, Kontrol Sosial dan “Strain”: Model Kontinuitas Delinquency Remaja. *Jurnal Humanitas*, 8(1), 28-44
- Rachmawati, P. (2015). Pengaruh Motivasi Bermain Game Online MMORPG dan Dukungan Sosial terhadap Adiksi Game Online pada Remaja di Tangerang (skripsi dipublikasikan). Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta
- Rini, A. (2011). *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina
- Sarwono, W. (2012). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Satria, R., Nurdin, A., Bachtiar, H. (2015). Hubungan Kecanduan Bermain *Video Games* Kekerasan dengan perilaku agresif pada Murid laki-laki kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tangah pauh Kota padang. *Jurnal Kesehatan Andalas*, 4(1), 238-242
- Smart. (2010). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Permainan Internet*. Yogyakarta: Plus Books
- Soekanto, S.(2006). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Supaket, P., Munsawaengsub, C., Nanthamongkolchai, S., & Apinuntavetch, S. (2008). Factors Affecting Computer Game Addiction and Mental Health of Male Adolescents in Moeang District, Si Sa Ket Province. *Journal of Public Health*, 38(3), 317-330
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan *online game* dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(1), 84-92
- Utari, S. I. (2012). *Aliran dan Teori dalam Kriminologi*. Yogyakarta: Thafa Media
- Wahid, F. (2008). Pemberdayaan Pendidikan Islam Merespon Perkembangan Teknologi Informasi. *El Tarbawi*, 1(1), 71-82
- Wahono. (2009). *Antara game, pendidikan dan HP (Game mobile learning sebagai wacana pendidikan)*. Diunduh dari [http://www. M-edukasi.net/artikel-mobile-learning-isi.php?kodenya=2009.ac](http://www.M-edukasi.net/artikel-mobile-learning-isi.php?kodenya=2009.ac)
- Wahyudah, M. N & Harmanto. (2014). Moralitas Anak yang Gemar Bermain Game Online di Kawasan Ketintang Surabaya. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 2(2), 655-669

- Wahyudhi, J. (2014). Video Game sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *Sosio Didaktika*, 1(2), 199-209
- Wan, C. S. & Chiou, W. B. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming? And interview study in Taiwan. *Cyber Psychology & behavior*, 9 (6), 762-766
- Wijiarti, D. (2016). Dampak Penggunaan Game Online terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris (Ditinjau dari Persepsi Mahasiswa) (skripsi dipublikasikan). Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sam Ratulangi, Manado
- Worrall, L. A., Els, N., & Piquero, A. R. (2014). The Moderating Effect of Informal Social Control in the Sanction-Compliance Nexus. *Journal Criminal and Justice*, 39:341-357. DOI 10.1007/s12013-013-9211-9
- Widiyono, Y. (2015). Nilai Pendidikan Keluarga dalam Serat Layang Sri Juwita Karya Mas Sasra Sudirja. *Jurnal Pendidikan*, 4, ISSN 2089-7537
- Yee, N. (2002). *Understanding MMORPG Addiction*. Diunduh dari <http://www.Nickyee.com/hub/addiction/home.html>
- Yee, N. (2006). The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments. *PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments*, 15, 309-329.
- Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues For Adolescents. *American Journal of Family Therapy*, 37, 355-372. DOI: 10.1080/01926180902942191
- Yudha, A. (2016). Game Online dan Berfikir Kreatif (Studi Korelasional tentang hubungan Game Online DotA terhadap Berfikir Kreatif Mahasiswa di Kelurahan Padang Bulan Medan). *Jurnal Ilmu Komunikasi FLOW*, 2(12), 1-10