

DAFTAR PUSTAKA

- Adwitiya, A. B., & Suminar, D. R. (2015). Perbedaan tingkat ketergantungan bermain game online ditinjau dari persepsi remaja terhadap pola asuh orang tua. *jurnal psikologi pendidikan dan perkembangan*, 04, 18-24.
- Aji, Chandra Zebeh. (2012). *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta : Bounabooks
- Alsa, A. (2003). *Pendekatan Kuantitatif & Kualitatif serta Kombinasinya dalam Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Asih, Gusti Yuli; Pratiwi, maria margaretha;. (2010). perilaku prososial ditinjau dari empati dan kematangan emosi. *jurnal psikologi universitas muria kudus*, vol:05,33-42.
- Baron, R. A & D.Byrne. 2005. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Basti. 2007. Perilaku Prososial Etnis Jawa dan Etnis Cina. *Jurnal Psikologika*, vol 01, 57-68.
- Burhani, R. (2012). *Menkominfo: Pengguna internet di Indonesia belum serius*. Antara news [on-line]. Diakses pada 13 Maret 2017 dari <http://m.antaranews.com/berita/307815/menkominfo-penggunainternet-di-indonesia-belum-serius>
- Chen & Chang. (2008). *An Exploration of the Tendency to Online Game*. Dayakisni, Tri & Hudaniah. 2003. *Psikologi Sosial*. Malang: UMM Press. Faturochman. 2006. Pengantar Psikologi Sosial. Yogyakarta: Pustaka Book Publishing.
- Faturochman. 2006. Pengantar Psikologi Sosial. Yogyakarta: Pustaka Book Publishing
- Gunarsa, S. D. 2006. *Psikologi Remaja*. Jakarta: BPK. Gunung Mulia.
- Haagsma, Maria. 2008. *Gaming Behavior among Dutch Males: Prevalance and Risk Factors for Addiction*, Thesis. University of Twente .
- Hardiyansyah, H. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu Psikologi*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Herdiyansah, H. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Herdiansyah, H. (2013). *Wawancara, Observasi, dan Focus Group Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hurlock, E. B. (1999). *Perkembangan anak*.jilid 2. Jakarta: Erlangga

- Permatasari, I., & Harmanto. (2016). perilaku sosial 7 siswa yang gemar bermain game online di SMA Negeri 1 Bangkalan. *Kajian moral dan Kewarganegaraan*, 1408-1422.
- Jap, t., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The Development of Indonesian Online Game Addiction. *Online Game Addiction Questionnaire Development* vol 08.
- Kartono, K. (2003). *Kamus psikologi*. Bandung: Pionir Jaya
- Kusumadewi, T. (2009). Hubungan Kecanduan game online dengan perilaku sosial pada remaja (*skripsi-dipublikasikan*). Depok: Fakultas Psikologi UI
- Laili, F. M., & Nuryanto, W. (2015). Penerapan konseling keluarga untuk mengurangi kecanduan game online pada siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya. *jurnal BK*, vol 05, 65-72.
- Moeleong, L. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Rosdakarya.
- Pratiwi, P. C. (2012). Perilaku adiksi game online ditinjau dari efikasi akademik dan keterampilan sosial pada remaja. Diperoleh tanggal 5 April 2017 dari <http://candrajiwa.psikologi.fk.uns.ac.id>.
- Pohan, V. R & Oscar. 2006. Perbedaan Perilaku Prosocial Berdasarkan Orientasi Peran Jenis. *Jurnal Psikologika*. Nno 22. Vol XI, hal 129-136.
- Rachmat, A. 2012. Pengaruh bermain game online pada remaja. *Jurnal online Indonesia* Vol. 01, 2012.
- Sarwono, S. W. (2002). *Psikologi sosial, individu dan teori-teori psikologi sosial*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Satori, D., & Komari, A. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif* . Bandung: Alfabeta.
- Sears, D.O. 2009. Psikologi Sosial Edisi Kedua. Jakarta Kencana
- Situmeang, Rosinta. 2004. *Pengaruh Tempat Tinggal Terhadap Perilaku Perilaku Prosocial Dalam Pengelolaan Lingkungan Hidup*. Abstrak. Program Pasca Sarjana, Universitas Sumatra Utara
- Tanpa penulis, 2016 “kemendikbud buat panduan memilih game untuk anak”(online) (<http://nasional.kompas.com> diakses tanggal 13 Maret 2017).
- Wan, C.S., & Chiou, W.B. (2007). The motivations of adolescents who are addicted to online games: *A cognitive perspective*. *Adolescence*. 42(165), 179-197.
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction – a comparison between game users and non game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, vol 36, 268-276.

- Yanti, D. 2005. Keterampilan Sosial Pada Anak Menengah Akhir Yang Mengalami Gangguan Perilaku. Skripsi. Sumatra Utara. Program Studi Fakultas Psikologi. Fakultas Kedokteran. Universitas Sumatra Utara.
- Young, K. S. (2009). "Understanding Online Gaming Addiction and Treatment issues for adolescents". *The American Journal of Family Therapy*. vol 37: 355-372.