

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambarina, F. D. (2008). *Konseling Kognitif Untuk Mereduksi Perilaku Adiksi Online Game Pada Remaja* (Skripsi, Fakultas Psikologi, Universitas Pendidikan Indonesia)
- Ardiansari. (2013). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja di Malang* (Skripsi, Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang). Diunduh dari <http://etheses.uin-malang.ac.id/1822/>
- Arikunto, S. (2010) *Prosedur Penelitian Sebagai Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aqila, S. (2012). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Jogjakarta: A plus books.
- Azwar. (2007). *Validitas dan Reliabilitas*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Beck, J. C., Mitcheel W. (2007). *Gamer juga bisa sukses*. Jakarta: PT Grasindo.
- Cervon, Daniel, Lawrence A Pervin. (2012). *Personality : theory and research*. Jakarta : Salemba Humanika.
- Chaplin, J. P. (2009). *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartoo*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Chen, C. Y. & Chang, S. L. (2008). An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking of Design Features. *Asian journal of Health and Information Sciences*. Hal 38-51.
- Ghufron, M., dan Risnawati., R. (2010). *Teori-teori Psikologi*. Yogyakarta : PT Ar Ruz Media.
- Gladwell, C. (2009). *Online gaming: Child's play or obsession? A kids help phone online survey*. Virginia Middleton: Kids Help Phone.

- Griffiths, M.D., & Davies, M.N.O. (2005). *Video Game Addiction: Does It Exist?. Handbook of Computer Game Studies*. Boston MIT, 359-368.
- Handayani, (2011). Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecenderungan Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Pria (Skripsi, Fakultas Psikologi, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta). Diunduh dari [https://repository.usd.ac.id/28871/2/059114106\\_Full%5B1%5D.pdf](https://repository.usd.ac.id/28871/2/059114106_Full%5B1%5D.pdf)
- Hurlock, E. B. (1993). *Psikologi perkembangan anak 1*. Terjemahan oleh Meitasari & Zarkasih. Jakarta: Erlangga
- Hurlock, E. (1998). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga.
- Lee, Eun Jin. (2011). A Case Study of Internet Game Addiction. *Journal of Addiction Nursing* 22, no. 1:208,
- Lemmens, Jeroen S., dkk. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12:1, 77-95. doi 10.1080/152132608026699458
- Masyita. (2016). Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan *Game Online* Pada Pemain DoTA 2 Malang (Skripsi, Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang). Diunduh dari <http://etheses.uin-malang.ac.id/3708/>
- Mulyani. (2018). Hubungan Antara Depresi dan Kecanduan *Online Game* pada Mahasiswa di Yogyakarta (Skripsi, Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta). Diunduh dari <https://dspace.uii.ac.id/bitstream/handle/123456789/7447/SKRIPSI%20ENO%20FIX%20pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Nirwanda, C. S., & Ediati, A. (2016). Adiksi Game Online Dan Ketrampilan

- Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Empati*, 5(1), 19–23.
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2009). *Human development (edisi 10.)*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Puspita, S. T. A., & Mulyana, O. P. (2018). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Akhir. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi.*, 5(1).
- Rollings, Andrews; Ernest Adams. (2006). *Foundamental of Game Design*. USA : Printece Hall.
- Santoso dan Purnomo. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Humaniora*, 4(1), 27–44.
- Santrock, J.W. (2007). *Psikologi pendidikan (edisi kedua)*. Jakarta: Kencana.
- Soetjipto. (2007). Berbagai macam adiksi dan penyalaksanaanya. *Anima: Indonesia Psychological Journal*, 84-90.
- Sommerville. (2007). *Lan software Engineering - Eight Edition*, Addison Wesley, Massachussets.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling, Volume 1 Nomor 1*.
- Wan, S.C. dan Chiou, W.B. (2006). Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming ?. An Interview Study in Taiwan. *Journal of Cyber Psychology & Behavior*. Vol. 9. No,6
- Young K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37: 355-372.