

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, L., & Saragih, S. (2016). Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online pada Dewasa Awal. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 5(2), 167-173.
- Bastaman, H. (2007). *Logoterapi: Psikologi Untuk Menemukan Makna Hidup Dan Meraih Hidup Bersama*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Blinka, L., & Mikuška, J. (2014). The role of social motivation and sociability of gamers in online game addiction. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 8(2).
- Bungin, B. (2010). *Metodologi penelitian kualitatif*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Creswell, J. W. (2015). *Research design; pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Diananda, A. (2018). Psikologi Remaja dan Permasalahannya. *Istighna*, 1(1), 116-133.
- Frankl, V. E. (2003). *Logoterapi : Terapi Psikologi Melalui Pemaknaan Eksistensi*. Yogyakarta : Kreasi Wacana.
- Hardiansyah, H. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu Psikologi*. Jakarta Selatan: Salemba Humanika.
- Jogiyanto, H. (2008). *Metodologi penelitian sistem informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Martela , F., & Steger, M. F. (2016). The three meanings of meaning in life: Distinguishing coherence, purpose, and significance. *The Journal of Positive Psychology*, 1-15.
- Negru-Subtirica, O., Pop, E. I., Luyckx, K., Dezutter, J., & Stege, M. F. (2016). The Meaningful Identity: A Longitudinal Look at the Interplay Between Identity and Meaning in Life in Adolescence. *Developmental Psychology*, 1-11.
- Prasetyawan, H. (2016). Cyber Counseling Assisted With Facebook To Reduce Online Game Addiction. *Journal of Guidance and Counseling*, 6(1), 28-36.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif kuantitatif dan r&d*. Bandung: Alfabeta.
- Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B., & Ayas, T. (2014). Computer Game Addiction in. *sage open*, 4(1).
- Witteck, C. T., Finserås, T. R., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Hanss, D., D. Griffiths, M., & Molde, H. (2016). Prevalence and Predictors of Video Game Addiction. *Int J Ment Health Addiction*, 14:672–686.

Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *Cyberpsychology & Behavior*, 9(6), 772-775.