

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, C. Z. (2012). *Berburu rupiah lewat game online*. Yogyakarta: Bounabooks.
- Anderson, C.A., & Dill, K.E. (2000). Video game and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, vol 78, No. 4, 772-790.
- Anderson, CA & Bushman, BJ. (2001). Effects of violent games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*.
- APJII. (2016). Survei internet APJII 2016. Jakarta: Diakses 16 Desember 2017:
<http://www.apjii.or.id/survei2016>
- Batubara, J. R. L. (2010). Sari Pediatri. Volume 12 No. 1. Jakarta: Departemen Ilmu Kesehatan Anak FKUI/RSCM.
- Buss, A.H & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*. The American Psychological Association, Inc.
- Chaplin, J.P. (2008). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dahlan, S.M. (2013). *Besar Sampel dan Cara Pengambilan Sampel*. Jakarta. : Salemba Medika
- Dayakisni, T & Hudaniah. (2006). *Psikologi sosial*. Yogyakarta: UMM Press.
- Franzoi, S. L. (2003). *Social Psychology edisi 3*. McGraw: Hill Company.
- Griffiths, M. (1998). *Does internet and computer addiction exist? : some case study evidence*. Dipublish 28 November 2017 :
<http://www.intute.ac.uk/socialsciences/archive/iriss/pappers/paper47.htm>
- Haqqq, T.A. (2016). Hubungan intensitas bermain game online dengan agresivitas remaja awal di warnet “A, B, dan C” kecamatan Lowokmaru kota Malang. Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Henry, S. (2009). *Cerdas dengan game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

- Herudin. (2014). Ada 25 juta orang doyan main game online. Jakarta: Tribun News.
 Diakses 16 Desember 2017:
<http://www.tribunnews.com/iptek/2014/01/31/ada-25-juta-orang-indonesia-doyan-main-game-online>
- Hidayat, A. A. (2007). *Metode penelitian keperawatan dan teknik analisa data*. Jakarta: Salemba Medika.
- Hong, J. C., Liu, M. C. (2003). A study on thinking strategy between experts and novices of computer games. *Computer in Human Behavior*, 19, 245-58.
- Immanuel, N. (2009). *Gambaran profil kepribadian pada remaja yang kecanduan game online dan yang tidak kecanduan game online*. Depok: Fakultas Psikologi UI. Tesis tidak dipublikasikan.
- Lee, I., Yu, C., Lin, H. (2007). Leaving a never ending game: Quitting MMORPGs and online gaming addiction. *Digital Games Research Association (DiGRA)*.
<http://www.digra.org/dl/db/07312.54479.pdf>.
- Myers, D. G. (2002). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Notoatmodjo, S. (2012). *Metodologi penelitian kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nursalam. (2013). *Metodologi penelitian ilmu keperawatan : Pendekatan Praktis* Edisi 3. Jakarta : Salemba Medika.
- Papalia, D.E., Old, S. W., Feldman, & R. D. (2001). *Perkembangan manusia*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Pratiwi, P. C. (2012). Perilaku adiksi game online ditinjau dari efikasi diri akademik dan keterampilan sosial pada remaja di Surakarta. *Jurnal Ilmiah Psikologi*. Vol 1, No. 2.
- Ramadhani, A. (2014). Hubungan motif bermain game online dengan perilaku agresivitas remaja awal di Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*. Hal 136-158.
- Rini, A. (2011). Menanggulangi kecanduan game online pada anak. *Onesearch Perpusnas*:
http://arpus.indramayukab.go.id/katalog/index.php?p=show_detail&id
- Sandikin, R. (2016). *Viral di dunia maya, kisah remaja yang tewas akibat kecanduan game online*. Mojokerto: Tribun Jateng.

- Santrock, J. W. (2001). Adolescence ed 8. North America : McGraw-Hill.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Swarjana, I K. (2012). *Metodologi penelitian kesehatan*. Jakarta: Penerbit Andi.
- Syahran, R. (2015). Ketergantungan *game online* dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, hal 84-92.
- Taylor, S. E, Letitia Anne Peplau & David O. Sears. (2009). *Psikologi Sosial* .edisi kedua belas. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tri, K.M. (2011). *Perilaku kecanduan game online pada remaja pelajar SMA di Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wang, C., & Chiou, W. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming? an interview study in Taiwan.
- Wong, D. L. (2001). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yee, Nicholas. (2002). *Understanding MMROPG Addiction*. Philadelphia.
- Yoo HJ, Cho SC, Ha J, Yune CK, Kim SJ, Hwang J, et al. (2004). Attention deficit hyperactivity symptoms and internet addiction. *Psychiatry Clin Neurosci*.
- Young, K. S., & Rogers, R, C. (1998). Internet addiction: Personality Traits Associated with It's Development:
www.netaddiction.com/articels/personality_correlates.pdf
- Young, K.S. (2009). Understanding *game online* addiction and treatment issue for adolescent. *The American Journal of Family Theraphy*. 37 (355-372).
- Young, K. S. & Cristiano, N. A. (2011). *Internet addiction: A Handbook and Guide to Evaluation And Treatment*. New Jersey: Jh