

DAFTAR PUSTAKA

- Ahazrina. (2017, Juli 10). *Komunikasi digital*. Retrieved from PakarKomunikasi.com: <http://pakarkomunikasi.com/komunikasi-online>
- Anjungroso, F. (2014, Januari 31). *Ada 25 juta orang indonesia doyan main game online*. Retrieved from Tribunnews.com: <http://m.tribunnews.com/iptek/2014/01/31/ada-25-juta-orang-indonesia-doyan-main-game-online>
- Ansari, B. (2009). *Komunikasi matematik konsep dan aplikasi*. Banda Aceh: Yayasan Pena.
- AR. (2017, September 15). Penggunaan internet. (M. D. Ariani, Interviewer)
- Azwar, S. (2013). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Baron, R., & Byrne, D. (2004). *Social psychology*. Boston: Allyn & Bacon.
- Blau, I. (2011). Application use, online relationship types, self disclosure, and internet abuse among children and youth : implications for education and internet safety programs. *Journal Educational Computing Research*, 45(1), 1-22.
- Brehm, S. (2001). *Intimate relationship*. Newyork: Mc Graw Hill.
- Broto, G. S. (2014, Februari 18). *Riset kominfo dan unicef mengenai perilaku anak dan remaja dalam menggunakan internet*. Retrieved from KOMINFO: http://Kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran+Pers+No.+17-PIH-KOMINFO-2-2014+tentang+Riset+Kominfo+dan+UNICEF+Mengenai+Perilaku+Anak+dan+Remaja+DAlam+Menggunakan+Internet+/0/siaran_pers
- Damastuti, S. (2016). Hubungan antara kesepian dan self disclosure dengan perilaku kecanduan situs jejaring sosial facebook pada siswi smk PGRI pedan klaten. *ISSN*, 1.
- Dariyo, A., & Widiyanto, M. A. (2013, Desember). Pengaruh kesepian, motif persahabatan, komunikasi on line dan terhadap penggunaan internet kompulsif pada remaja. *Jurnal Psikologi*, 15(2), 2-12.
- Dayakisni, T., & Hudaniah. (2006). *Psikologi sosial*. Malang: UMM Press.
- Devito, J. A. (2011). *Komunikasi antarmanusia*. Jakarta: Profesional Books.

- Dewiratri, T., Karini, S. M., & Machmuroch. (2014). Hubungan antara kecanduan internet dan depresi pada mahasiswa pengguna warnet di kelurahan jebres surakarta. *Jurnal Psikologi*, 3(2), 2-11.
- Eno. (2012, Oktober 5). *4 Remaja dibawa ke RSJ Grogol karena kecanduan internet selama 2012*. Retrieved from Detik: <https://m.detik.com/inet/games-news/d-2055633/kecanduan-game-4-remaja-dibawa-ke-rsj-grogol>
- Eriany, P. (1997). *Manusia kesepian sebagai salah satu dampak kesepian psikologi dari kehidupan modern*. Semarang: Universitas Katolik Soegijapranata.
- Essau. (2008). *Adolescent addiction epidemiology, assessment and treatment*. New York: Elsevier. Inc.
- Feldman, R. D., & Papalia, D. E. (2014). *Perkembangan manusia*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Frangos, C. C., Frangos, C. C., & Sotiropoulos, I. (2012). A Meta-analysis of the reliabilty of Young's Internet Addiction Test. *WCE 2012*, 1, 1-4.
- Griffiths, M. (1998). *Internet addiction : Does it really exist?* New York: Academic Press.
- Hadi, S. (2000). *Statistik*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Harlock, E. B. (2002). *Psikologi perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Hasanuddin. (2014, Mei 3). *Internet adalah candu, fenomena pengguna internet indonesia*. Retrieved from Alvara Strategic: <http://alvara-strategic.com/internet-adalah-candu-fenomena-pengguna-internet-indonesia/>
- Hurlock, E. B. (1999). *Psikologi perkembangan "suatu pemdekatan sepanjang kehidupan" (terjemahan istiwidayantin& soedjarno)*. Jakarta: Erlangga.
- Ismarani, D. (2017, April 26). *Data pengguna internet tahun 2017 dan apa kesimpulan yang bisa diambil dari data tersebut*. Retrieved from YouthManual: <https://www.youthmanual.com/post/fun/did-you-know/data-pengguna-internet-tahun-2017-dan-apa-kesimpulan-yang-bisa-diambil-dari-data-tersebut#>
- Isparmo. (2016, November 21). *Data statistik pengguna internet indonesia tahun 2016*. Retrieved from Pembicara Internet Marketing SEO: <http://isparmo.web.id/2016/11/21data-statistik-pengguna-internet-indonesia-2016/>

- Kasali, R. (2011). *Cracking zone : bagaimana memerakan perubahan di abad ke-21 & keluar dari perangkap confort zone*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Kem, L. (2005). Gamer addiction : a threat to student succes! What advisors need to know. *NACADA Clearinghouse of Academic Advising*.
- Leung, L. (2012). Loneliness, self-disclosure, and ICQ (“I Seek You”) Use. *Cyberpsychology & Behavior*, 5(3), 1-11.
- LF. (2017, Oktober 3). Penggunaan internet. (M. D. Ariani, Interviewer)
- Librianty, A. (2014, Desember 26). *420 juta orang di dunia kecanduan internet*. Retrieved from Liputan6: <http://m.liputan6.com/tekno/read/2150652/420-juta-orang-di-dunia-kecanduan-internet>
- Linchfeberg, A., & Setiawan, A. (2012, Juni 3). *Kasus kecanduan internet meningkat*. Retrieved from DW: <http://m.dw.com/id/kasus-kecanduan-internet-meningkat/a-15995770>
- MAQ. (2017, September 27). Penggunaan internet. (M. D. Ariani, Interviewer)
- Mardinata, S. L. (2014, Desember 23). *Remaja-remaja yang tewas akibat kecanduan sosial media*. Retrieved from Liputan6: <http://m.liputan6.com/citizen6/read/2151238/remaja-remaja-yang-tewas-akibat-kecanduan-sosial-media>
- Monks, F. &. (1999). *Psikologi perkembangan : pengantar dalam berbagai bagiannya, (terjemahan Siti Rahayu Haditono)*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Montag, C., & Reuter, M. (2015). Provides leading-edge knowledge on internet addiction. *Neuroscientific Approaches and Therapeutical Intervention*.
- MR. (2017, September 27). Penggunaan internet. (M. D. Ariani, Interviewer)
- Mukodim, D., Ritandiyono, & Sita, H. R. (2004). Peranan kesepian dan kecenderungan internet addiction disorder terhadap prestasi belajar mahasiswa Universitas Gunadarma. *ISSN*, 1411-6286.
- Nopal, M. (2012, Januari 19). *Pengertian Streaming*. Retrieved from Komunitas Pengusaha Muslim Indonesia: <http://www.kpmi.or.id/tulisan/1537/Pengertian+Streaming>
- Nurdiani, A. F. (2014). Uji validitas konstruk alat ukur ucla loneliness scale version 3. *JP3I*, 381-385.
- Peplau, L. A., & Perlman, D. (1982). *Loneliness: A sourcebook of current theory, research & therapy*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.

- Pratama, A. H. (2017, April 4). *Laporan comscore: whatsapp adalah aplikasi mobile terpopuler di indonesia*. Retrieved from Tech In Asia: <http://id.techinasia.com/comscore-whatsapp-adalah-aplikasi-terpopuler-di-indonesia>
- Pratarelli, M. E., Browne, B. L., & Johnson, K. J. (1999). The bits and bytes of computer/Internet addiction: a factor analytic approach. *Behavior Research Methods, Instruments & Computers*, 305–314.
- Rahman, A. F. (2016, November 30). *Kuasai Indonesia, pengguna joox dominan anak muda*. Retrieved from detikinet: <https://m.detik.com/inet/cyberlife/d-3359017/kuasai-indonesia-pengguna-joox-dominan-anak-muda>
- RNV. (2017, September 23). Penggunaan internet. (M. D. Ariani, Interviewer)
- Russell, D. W. (1996). UCLA Loneliness scale (version 3): reliability, validity, and factor structure. *Journal of personality assessment*, 66(1), 20-40.
- Santi, N. N. (2017, Januari 1). Dampak kecenderungan narsiscisme terhadap self esteem pada pengguna facebook mahasiswa pgsd unp. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 3-6.
- Setiawan, D. (2017, Agustus 2). *Data terkini, jumlah penduduk lebih dari 262 juta jiwa*. Retrieved from Tribun Jateng: <http://jayeng.tribunnews.com/2017/08/02/data-terkini-jumlah-penduduk-indonesia-lebih-dari-262-juta-jiwa>
- Soetjipto, H. P. (2010). Pengujian validitas konstruk kriteria kecanduan internet. *Jurnal Psikologi*, 32(2), 3-6.
- Sousa, V. D., & Rojjanasrirat, W. (2011). Translation, adaptation and validation of instruments or scales for use in cross-cultural health care research: A clear and user-friendly guideline. *Journal of Evaluation in Clinical*, 268–274.
- Subagio, A. W., & Hidayati, F. (2017). Hubungan antara kesepian dengan adiksi smartphone. *Jurnal Empati*, 6(1), 3-10.
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. *CyberPsychology & Behavior*, 323.
- Tapscott, D. (2009). *Grown up digital : How the net generation is changing your world*. New York: McGraw-Hill.

- Taylor, S. E., Peplau, L. A., & Sears, D. O. (2001). *Social psychology*. New Jersey: Prentice Hall.
- Utomo, R. M. (2017, Januari 9). *Rekor pengguna online bersamaan steam kini capai 14 juta orang*. Retrieved from Metrotvnews.com: <http://m.metrotvnews.com/teknologi/game/PNggBA4N-rekor-pengguna-online-bersamaan-steam-kini-capai-14-juta-orang>
- Widyanto, L., & Mark, G. (2010). A psychometric comparison of the internet addiction test, the internet-related problem scale, and self-diagnosis. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 00(00), 1-10.
- Witoelar, W. (2017, Mei 22). *Pertumbuhan pengguna internet, indonesia nomor 1 di dunia*. Retrieved from Databoks: <http://databoks.katadata.co.id/datapublish/2017/05/22/pertumbuhan-pengguna-internet-indonesia-nomor-1-di-dunia>
- Yofiyanto, E. (2008). *Internet bagian dari gaya hidup modern*.
- Young, K. S. (1998). Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology & Behavior*, 1(3), 1-8.
- Young, K., Pistner, M., O'Mara, J., & Buchanan, J. (1999). Cyber-disorders : the mental health concern for the new millennium. *CyberPsychology and Behavior*, 2(5), 3-4.