

## DAFTAR PUSTAKA

- A.M., W. (2010). Computer and video game addiction – a comparison between game users and non game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*
- Arif Gunawan. (2019). Ini 10 game moba terbaik 2019. *IDN TIMES*: <https://www.idntimes.com/tech/games/abraham-herdyanto/daftar-game-moba-terbaik>
- Aris, M. (2015). Perilaku kecanduan game-online ditinjau dari kesepian dan penerimaan kelompok teman sebaya pada remaja di kelurahan jebres surakarta. *Perpustakaan Universitas Sebelas Maret*.
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2006). *Reliabilitas dan validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- CHIN-SHENG WAN, M. ,.-B. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming ? an interview study in taiwan. *Cyberpsychology & Behavior* , Volume 9, Number 6,.
- Chi-Ying Chen, S.-L. C. (2008). An exploration of the tendency to online game addiction due to user's liking of design features. *Asian Journal of Health and Information Sciences* , Volume 3, 45-48.
- Gierveld De Jong J, T. V. (2006). Loneliness and social isolation. *The Cambridge Handbook Of Personal Relationships* , Chapter 26.
- Gloria Setyvani Putri. (2018). Sains Kompas. Kompas.Com: <https://sains.kompas.com>
- Husnul Abdi. (2019). 6 Jenis game online seru dan terpopuler. Liputan 6: <https://hot.liputan6.com>
- James Patrick Chaplin, Kartini Kartono. (2009). *Kamus lengkap psikologi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Jeroen S. Lemmens, P. M. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology* , 12, 77–95.
- Lita Arfandiyah Kusuma Dewi, H. (2013). Hubungan antara kesepian dengan ide bunuh diri pada remaja dengan orangtua yang bercerai. *Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental* , 02 No. 03, 28.

- Martanto, A. (2014). Perilaku kecanduan game online ditinjau dari kesepian dan penerimaan teman sebaya pada remaja di kelurahan jebres surakarta. *Jurnal Universitas Sebelas Maret*.
- Octavianus Prabowo, J. (2012). Penerimaan teman sebaya, kesepian, dan kecanduan bermain gim daring pada remaja di jakarta. *MIMBAR, Volume 12*.
- Pradipta Christy Pratiwi, T. R. (2012). Perilaku adiksi game-online ditinjau dari efikasi diri akademik dan keterampilan sosial pada remaja di surakarta. *Jurnal Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret, 12-13*.
- Rokom. (2018). Rilis sehat : inilah dampak kecanduan game online. *Sehat Negeriku Kemkes RI*: <http://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20180706/4226605/inilah-dampak-kecanduan-game-online/>
- Samuel, H. (2013). *Cerdas dengan games : panduan praktis bagi orangtua dalam mendampingi anak bermain game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Satya Kevinho. (2018). Apa itu moba. *Esportsnesia.com*: <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-moba/>
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung: Alfabeta.
- WHO. (2018). Gaming Disorder. *WHO.int*: <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/#>
- Winsen Sanditaria, S. Y. (2012). Adiksi bermain game online pada anak usia sekolah di warung internet penyedia game online jatinangor sumedang. *Jurnal Unpad*.
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CYBERPSYCHOLOGY & BEHAVIOR, Volume 9, Number 6*,.
- Yohanes Rikky Dwi Santoso, J. T. (2017). Hubungan kecanduan game online terhadap penyesuaian sosial pada remaja. *Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma, Vol. IV, No. 1, , 027-044*.
- Young, K. (2000). Cyber disorders : the mental health concern for the new millennium. *Cyber Psychology & Behavior, 3 (5), 475 - 479*.