

DAFTAR PUSTAKA

- Adriani, V. 2005. Hubungan antara pola asuh permisif orangtua dengan motivasi menggunakan narkoba pada remaja. *Skripsi* (tidak diterbitkan). Semarang: Fakultas Psikologi Unika Soegijapranata.
- Alwisol (2004). *Psikologi kepribadian*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Angela (2013). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa sdn 015 kelurahan sidomulyo kecamatan samarinda ilir. *Jurnal ilmu komunikasi*. Vol.1(2), 532-544.
- Bandura, A. (1997). *Social learning theory*. New Jersey: Prentice hall, Inc.
- Baron, RA & Byrne, D. (2005). *Psikologi sosial jilid 1*. Alih bahasa: Ratna Juwita. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Boyd, D & Bee, H (2006). *Lifespan development* (4th edition ed.). New York: Person.
- Chen,CY. & Chang, S.L. (2008). An exploration of tendency to online games addiction due to user's liking of design features. *Asian journal of health an information sciences*, Vol.3, 1-4. Taiwan.
- Dariyo, A. (2004). *Psikologi perkembangan dewasa muda*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Desjarlais, R & Eisenberg, L. (1995). *World mental health: problem and priorities in low-income countries*. New York: Oxford University Press. Inc.
- DetikInet. (2011). *Edan! orang tua jual tiga anak untuk bayar game online*. Diunduh: Maret 2015. Dari: <http://www.detikinet.com>.
- DetikInet. (2012). *Karena kecanduan game, remaja ini harus dirawat di rumah sakit jiwa grogol*. Diunduh: Maret 2014. Dari: <http://www.detikinet.com>.
- Elia, Heman (2009). Kecanduan berinternet dan prinsip-prinsip untuk menolong pecandu internet. *VERITAS*. Vol.10(2), 285-299.
- Feist, J & Feist GJ (2010). *Teori kepribadian*. Alih bahasa: Soedjarwo. Jakarta: Salemba Humanika.
- Freeman, CB (2008). Internet gaming addiction. *The journal for nurse practitioners*. 42-47.

- Griffiths, Mark .(1998). *Does internet and computer 'addiction' exist? : some case study evidence*. Diunduh: Maret 2014. Dari: <http://www.intute.ac.uk/socialsciences/archive/iriss/papers/paper47.htm>.
- Griffiths, M. (2009). “*Online computer gaming : Advice for parents and teacher*”. <http://www.sheu.org.uk/publications/eh/eh271mg.pdf>.
- Hurlock, EB. (1999). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Alih bahasa: Istiwidayanti dan Soedjarwo. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Imanuel, N. (2009). Gambaran profil kepribadian pada remaja yang kecanduan game online dan yang tidak kecanduan game online. *Skripsi* (tidak diterbitkan). Universitas Indonesia Jakarta.
- Komasari, D. & Helmi, AF. (2000). Faktor-faktor penyebab perilaku merokok pada remaja. *Jurnal Psikologi*, 1: 37-47.
- Kusumadewi, TN (2009). Hubungan antara kecanduan internet game online dan keterampilan sosial pada remaja. *Jurnal Psikologi* , 1-16.
- Lauster, P. (2008). *The Personality Test*. London: Part Book.
- Mahmud, H.R. 2003. Hubungan antara gaya pengasuhan orangtua dengan tingkah laku prososial anak. *Jurnal Psikologi*. Vol.11. No.1, Maret 2003
- Mukodim, D, Ritandiyono, Sita, HR (2004). Peranan kesepian dan kecenderungan internet addiction disorder terhadap prestasi belajar mahasiswa univeritas gunadarma. *Proceedings, komputer dan sistem intelijen (KOMMIT 2004)*. 111-120.
- Murali, V. & George, S. (2007). “*Lost online:An overview of internet addiction*”. *advances in psychiatric treatment, Vol. 13, 24–30*.
- Ogden, J. (2000). *Health psychology: A text book*. Buckingham: Open University Press.
- Olson, DH (2001). *The psychology of adolescence*. Third edition. New Jersey: MacMilland Publishing. Co. Inc.
- Panji, M.A. 2006. *Pola asuh orang tua dalam membantu anak mengembangkan disiplin diri*. dalam: <http://www.tabloid-nakita.com/Khasanah/khasanah06279-02.htm> .
- Papalia, DE, Olds, SW, Feldman, RD. 2009. *Human development (Perkembangan manusia)*. Terjemah: Brian Masrwendy. Jakarta: Salemba Empat.

- Petranto, I. 2006. *Parenting style and it's correlate*. Dalam: <http://dwpptrijenewa.isuisse.com/bulletin/?p=32> .
- Phillips, M. (2007). *Internet dependency (addiction): Some initial research*. 1-12.
- Pratiwi, PC, Andayani, TR, Karyanta, NA (2012). Perilaku adiksi game online ditinjau dari efikasi diri akademik dan keterampilan sosial pada remaja di Surakarta. *Jurnal*. 1-15.
- Rizvi, A. (1998). Pengaruh self-efficacy dan expectancy-value terhadap kecemasan menghadapi pelajaran matematika. *Jurnal Insan*, 3, 2, Agustus, 75-88.
- Salim, P. (2001). *Kamus bahasa indonesia kontemporer*. Jakarta : Modern english press.
- Sari, R. (2011). Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan internet pada remaja pengguna facebook. *Skripsi* (tidak diterbitkan). Universitas Sumatera Utara Medan.
- Saryanti, E (2010). Kajian empiris atas perilaku belajar, efikasi diri dan kecerdasan emosional yang berpengaruh pada stres kuliah pada mahasiswa akuntansi perguruan tinggi swasta di Surakarta. *Jurnal*. 1-23
- Severin, Werner J & Tankard, James W. (2005). *Teori komunikasi: Sejarah, metode, dan terapan di dalam media Massa*. Jakarta: Kencana.
- Samuel . 2008. *Pola asuh*. Dalam: <http://www.halalguide.info/content/view/683/>.
- Smet, B. (1994). *Psikologi kesehatan*. Jakarta: Grasindo
- Soetjipto. (2007). Berbagai macam adiksi dan penatalaksanaannya. *Anima: Indonesian psychological journal*. Vol.23(1), 84-90.
- Sulistiyawati, H. & Mulyati, R. Hubungan persepsi terhadap pola asuh permisif orang tua dan tingkat stres dengan intensitas perilaku merokok pada wanita perokok aktif. *Naskah publikasi* (Tidak diterbitkan). Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Surbanti (2009). Monitoring parental dan perilaku teman sebaya terhadap erilaku seksual remaja SMA di kota pontianak. *Jurnal promosi kesehatan Indonesia*. Vol 4. No 2. Agustus 2009: 127-133.
- Thoha, C (2006). *Kapita selekta pendidikan islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Tribunnews (2012). *Kecanduan game online, ABG nekat curi uang tetangga*. Diunduh: Maret 2014. Dari: <http://www.tribunnews.com>.
- Tyrer, Richard. (2008). *Addiction and massively multiplayer online role-playing games (MMORPGS): an in-depth study of key aspects*. University Of Salford.
- Ulfa, FF (2011). Hubungan antara kecanduan massively multiplayer online role playing game (mmorpg) dengan keterampilan sosial pada remaja awal. *skripsi* (tidak diterbitkan). Universitas Sumatera Utara Medan.
- Wade & Travis. (2007). *Psikologi*. Edisi ke 9. Terjemahan: Benedictine Widyasinta dan Darma Juwono. Jakarta: Erlangga.
- Wan, CS & Chiou, WB (2007). The motivations of adolescents who are addicted to online games: a cognitive perspective. *Adolescence* . Vol.42(165), 179-197.
- Weinstein, Aviv Malkiel. (2010). Computer and video game addiction: a comparison between game users and non-game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, Vol.36, 268–276.
- Young, Kimberly. (1998). *Caught in the net: how to recognize the signs of internet addiction and a winning strategy for recovery*. New York: Wiley.
- Young, Kimberly (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The american journal of family therapy*. Vol.37, 355-372.
- Young, Kimberly (2009). Understanding gaming addiction. Diunduh: Maret 2015. Dari: <http://www.netaddiction.com>.
- Yufita, & Yohanes.B. (2006). Motivasi kerja guru ditinjau dari self efficacy dan iklim sekolah (Studi pada guru-guru Yayasan “X”). *Phronesis (Jurnal ilmiah psikologi industri dan organisasi)*. Jakarta: Universitas Tarumanagara. Volume 8 no.2 (hal. 181-195). Desember 2006.
- Yulianti, 2004. Kedisiplinan remaja ditinjau dari persepsi terhadap permisifitas orangtua. *Skripsi* (tidak diterbitkan). Semarang : Fakultas Psikologi Unika Soegijapranata.