

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E & Rollings, A. (2010). *Fundamentals of game design.* (2nd ed.). Barkeley, CA : New Riders.
- Agus Efendi. (2005). *Revolusi kecerdasan abad 21.* Bandung : Alfabeta
- Anderson, C.A, & Bushman, B.J. (2001). *Effects of violent games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiologycal arousal, an prosocial behavior: A metaanalytic review of suentific literature.* Psycholigical science, 12, 352-59.
- Arikunto, S. (2006). Prosedur penelitian : suatu pendekatan praktek. Jakarta Rineka Cipta.
- Chandra, A. N. (2006). Gambaran prilaku dan motivasi pemain game online. Jurnal pendidikan Penabur. No. 07/Tn. V/ Desember 2006, p.1-11.
- Desmita. (2005). Psikologi perkembangan. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Dariyo. (2003). Psikologi perkembangan dewasa muda. Jakarta : PT. Grasindo anggota IKAPI
- Freeman, C. B. (2008). Internet gaming addiction. Jurnal for Nurse Practitioners, vol. 4,1, 42-47.
- Goleman, Daniel, (2005). *Working With Emotional Intelligence, Kecerdasan Emosi Untuk Mencapai Puncak Prestasi.* PT. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta
- Goleman, Daniel, (2003). *Working With Emotional Intelligence, Kecerdasan Emosi Untuk Mencapai Puncak Prestasi.* PT. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta
- Green & Bavelier, (2003). Playing video games does note makes for better visual attention skills.
- Griffith, M. (1995). Technological addiction. Clinical psychology Forum, 76, 14-19.
- Hidayat, 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.
- Hurlock, Elizabeth, B. (1980). *Psikologi perkembangan.* Jakarta : Erlangga
- Hurlock, Elizabeth, B. (1999). *Psikologi perkembangan.* Jakarta : PT. Gramedia

- Immanuel, N. (2009). *Gambaran profil keperibadian pada remaja yang kecanduan game online dan yang tidak kecanduan game online* (skripsi-dipublikasikan). Depok : Fakultas Psikologi UI.
- Jessica Muligan (1999), History Of Game Online. Diakses pada 6 April 2013 dari <http://tharsisgate.org/articles/imaginary/HISTOR~3.HTM>
- Kartono, Kartini. (1990). Psikologi Umum. Bandung: CV Mandar Maju
- Keepers, (1990). Psychology of computer USE.
- Kusumadewi, (2009), Hubungan kecanduan game online dengan ketrampilan social.
- Lee, Eun Jin. (2011). Acese study of internet game addiction. Jurnal of addiction nursing, 22, 208-213.
- Mellandy & Nurna Aziza (2006) Pengaruh kecerdasan emosional terhadap tingkat pemahaman akuntansi dengan kepercayaan diri sebagai variable pemoderasi.
- Murray, J. (1996). Hamlet on the holodeck .- the future of narrative in cyberspace. New York : The Free Press.
- Nakita. (2001). *Bermain dan permainan*. Jakarta : PT. Sarana kinash satya. sejati. Notoadmojo. (2010). *Metodologi penelitian kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Nursalam, (2011). Konsep dan Penerapan Metodelogi Penelitian Ilmu Keperawatan. Jakarta : Salemba Medika.
- Notoatmodjo, (2010). Metedologi penelitian kesehatan. Jakarta : Rineka Cipta.
- Potter, P & Perry, A. (2006). *Fundamentals of nursing: concepts, process, and practice*. (4th ed). Mosby : Year Book inc.
- Santrock, J, W. (2002). *Perkembangan masa hidup*. Jakarta : PT. Gramedia
- Sri, W. & Zulfan S. (2012). *Psikologi Keperawatan*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sugiyono, (2007). *Metedologi penelitian kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Theresia, L. G. (2012). hubungan kecanduan game online dengan prestasi akademik mahasiswa di fakultas teknik Universitas Indonesia (skripsi-dipublikasikan). Depok : Fakultas Ilmu Keperawatan U1.

Triharim, (2013), Pengembangan konseling kelompok untuk peningkatan pengelolaan diri pada remaja yang kecanduan game online.

Wahyudi (2009), Hubungan antara kecerdasan emosional dengan adiksi game online

Wong, D. L. (2001). Wong's essencial pediatric nursing. (6^h ed). Mosby : Year Book inc.

Yahya, Ganda. (1987). Cara mahasiswa belajar di perguruan tinggi. Jakarta : Cipta restu perdana.

Yee, N. (2006). The demographics, motivations and derived experiences of user of massively — multiuser online graphical environments. Precence Teleoperators and Virtual Environments, 15, 309-329.

Young, K. S. (1996). Internet addiction : the emergence of a new clinical disorder. Cyberpsychologig & behavior, vol 1, 3, 237-244.