

DAFTAR PUSTAKA

- Adeline, S. (2015, 23 Agustus). Ayah Kecanduan Main Game, Anak Jatuh dari Apartemen. <http://global.liputan6.com/read/2299601/ayah-kecanduan-main-game-anak-jatuh-dari-apartemen>. Diakses pada 06 Oktober 2016, 23.20 wib
- Angela. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *eJournal Ilmu Komunikasi*. Vol: 1 (2), p: 532-544
- Ayu, L. dan Saragih, S. (2016). Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online pada Dewasa Awal. *Jurnal Psikologi Indonesia*. Vol: 5, No. 02, p: 167-173
- Betts, L. R and Bicknell, A. S. A. (2011). Experiencing Loneliness in Childhood: Consequences for Psychosocial Adjustment, School Adjustment, and Academic Performance. *Psychology of Loneliness*. Pp. 1-27. <http://www.ebook777.com/psychology-of-loneliness/>, diakses pada 21 Oktober 2016, 07.45 wib
- Dani, R. W. R., Sukidin., Ngesti, R. (2014). *Fenomena Kecanduan Game Online pada Siswa (Studi Kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember)*. Diambil dari: <http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/62440>. (06 Oktober 2016)
- Faradhiga, Y. A. (2015). Pengaruh Dukungan Sosial, Loneliness, dan Trait Kepribadian terhadap Gejala Depresi Narapidana Remaja di Lembaga Pemasyarakatan. *Skripsi Psikologi*, Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah
- Febriandari, D., Nauli, F. A., Rahmalia, S. (2016). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja*. Diambil dari: <http://repository.unri.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/4307/JURNAL%20DONA.pdf?sequence>. (11 Oktober 2016)
- Feprinca, D., Ilhamuddin, Herani, I. (2016). *Hubungan Motivasi bermain Game Online pada Masa Dewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan Game Online Defence of The Ancients (DotA 2)*. Diambil dari: <http://psikologi.ub.ac.id/wp-content/uploads/2014/09/JURNAL8.pdf>. (11 Oktober 2016)
- Gaol, T. L. (2012). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di fakultas Teknik Universitas Indonesia. *Skripsi Ilmu Keperawatan*, Jakarta: Universitas Indonesia

- Hadi, S. (2000). *Statistik*. Yogyakarta: Penerbit ANDI
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, Vol 12: 1, p:77-95
- Maulana, A. (2014, 06 Juni). Ngegame 3 hari Non-Stop, Xiao Qiang Pendarahan Otak. <http://tekno.liputan6.com/read/2059109/ngegame-3-hari-non-stop-xiao-qiang-pendarahan-otak>. Diakses pada 19 Oktober 2016, 21.30 wib
- Parks, P. J. (2013). *Online Addiction*. <http://www.ebook777.com/online-addiction-compact-research-series/>, diakses pada 21 Oktober 2016, 07.38 wib
- Prabowo, O dan Juneman. (2012). Penerimaan Teman Sebaya, Kesepian, dan Kecanduan Bermain Gim Daring pada Remaja. *Jurnal Sosial dan Pembangunan*. Vol: XXVIII, No. 1, p: 1-19
- Pratama, A. P dan Rahayu, E. (2014). Kesepian Anak Tunggal pada Dewasa Muda. *Psikodimensia*. Vol: 13, No. 1, p: 1-9
- Pratiwi, P. C., Andayani, T. R., Karyanta, N. A. (2012). Perilaku Adiksi Game Online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta. *Jurnal Psikologi*. Vol. 1, No. 2, p: 1-15
- Priyatno, D. (2010). *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Penerbit MediaKom
- Puskakom dan APJII. (2014). Profil Pengguna Internet Indonesia 2014. <https://www.apjii.or.id/content/read/39/27/PROFIL-PENGGUNA-INTERNET-INDONESIA-2014>, diakses pada 24 Oktober 2016, 03.05 wib.
- Reza, J. I. (2015, 24 Desember). Keranjingan Fallout 4, Gamer ini Kehilangan Istri dan Pekerjaan. <http://tekno.liputan6.com/read/2394945/keranjingan-fallout-4-gamer-ini-kehilangan-istri-dan-pekerjaan>. Diakses pada 07 Oktober 2016, 00.26 wib
- Rochmah, S. (2011). Pengaruh Komunikasi Interpersonal dan Loneliness terhadap Adiksi Games Online. *Skripsi Psikologi*, Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah

- Sanditaria, W., Fitri, S. Y. R., Mardhiyah A. (2012). Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang. *Jurnal Ilmu Keperawatan*. Vol: 1, No. 1, p: 1-15
- Sari, I. P. dan Listiyandini, R. A. (2015). Hubungan Antara Resiliensi dengan Kesepian (Loneliness) pada Dewasa Muda Lajang. *Prosiding PESAT (Psikologi, Ekonomi, Sastra, Arsitektur & Teknik Sipil)*. Vol: 6, p: 45-51
- Say. (2016, 09 Agustus). Remaja Ini Meninggal Dunia Saat Asyik Bermain Game. <http://jogja.tribunnews.com/2016/08/09/remaja-ini-meninggal-dunia-saat-asyik-bermain-game>. Diakses pada 22 Oktober 2016, 20.12 wib
- Suryabrata, S. (2008). *Pengembangan alat ukur Psikologis*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Tiska, S. Y. (2016). *Hubungan Antara Kesepian dan Kebutuhan Afiliasi pada Remaja Akhir yang Senang Clubbing*. Diambil dari: <http://publication.gunadarma.ac.id/bitstream/123456789/1152/1/10506221.pdf>. (11 Oktober 2016)
- Wulandari, R. (2015). *Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online pada Remaja Di Warnet Lorong Cempak dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang*. Diambil dari: <http://digilib.binadarma.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=123-123-rupitawula-6649>. (11 Oktober 2016)
- Yusuf, Rr. N. P. (2016). *Hubungan Harga Diri dan Kesepian dengan Depresi pada Remaja*. Diambil dari: <http://mpsi.umm.ac.id/files/file/386-%20393%20Nia%20Paramita%20Yusuf.pdf>. (06 Oktober 2016)