

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, R. D. C. W., & Leonardi, T. (2015). *Hubungan antara kesepian dengan problematic internet use pada mahasiswa*. 04(4), 9–13.
- Aji, C. Z. (2012). *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: Bouna books.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2022). *Profil Internet Indonesia 2022*. Diakses 10 Januari 2022 dari <https://www.apjii.or.id/content/read/39/559/Hasil-Survey-Profil-Internet-Indonesia-2022>.
- Azwar, S. (2013). *Penyusunan Skala Psikologi (II)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2016). *Metode Penelitian (1st ed.)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bestari, N. P. (2022, 07 Januari). *Wow! Tiga Tahun Lagi Pemain Game di RI Tembus 127 Juta Orang*. *CNBC Indonesia*. Diakses 10 Januari 2022 dari <https://www.cnbcindonesia.com/teach/20220107062906-37-305334/wow-tiga-tahun-lagi-pemain-game-di-RI-tembus-127-juta-orang>.
- Bruno, F. J. (2000). *Menaklukan Kesepian*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Chen, C.-Y., & Chang, S.-L. (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*, 3(4), 38–51.
- Clark, Neils; Scott, P. S. (2010). Game addiction: the experience and the effects. In *Choice Reviews Online* (Vol. 47, Issue 07). McFarland. <https://doi.org/10.5860/choice.47-3624>
- Dewi, L. A. K., & Hamidah. (2013). *Hubungan antara kesepian dengan ide bunuh diri pada remaja dengan orangtua yang bercerai*. 02(03).
- Dini, F. O., & Indrijati, H. (2014). *Hubungan antara kesepian dengan perilaku agresif pada anak didik di Lembaga Pemasarakatan Anak Blitar*. 03(03).
- Febrian, J., & Andayani, F. (2002). *Kamus Komputer dan Istilah Teknologi Informasi*. Bandung: Informatika.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivarete dengan Program IBM SPSS 23 (8th ed.)*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hadi, S. (2002). *Metodologi Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hadi, S. (2015). *Statistik (2nd ed.)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Hawkley, L. C., & Cacioppo, J. T. (2010). Loneliness Matters : A Theoretical and Empirical Review of Consequences and Loneliness Matters : A Theoretical and Empirical Review of Consequences and Mechanisms. *Behavioral and Medicine*, 40(October), 218–227. <https://doi.org/10.1007/s12160-010-9210-8>
- Hurlock, E. B. (1999). *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (5th ed.). Jakarta: Erlangga.
- Hussain, Z., Griffiths, M. D., & Baguley, T. (2012). Online gaming addiction : classification , prediction and associated risk factors. *Addiction Research and Theory*, 20(05), 359–371. <https://doi.org/10.3109/16066359.2011.640442>
- J. W. Santrock. (2012). *Perkembangan Masa Hidup* (13th ed.). Erlangga.
- Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. (2015). Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 4(4), 200. <https://doi.org/10.24036/02015446473-0-00>
- Kurnisari, M. (2021). Hubungan Antara Kesepian Dan Kontrol Diri Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Siswa Di Yogyakarta. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pandohop*, 1(2), 20–27. <https://doi.org/10.37304/pandohop.v1i2.3432>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor faktor yang mempengaruhi kecanduan game online pada peserta didik kelas x di madrasah aliyah al furqon prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *Journal Bimbingan Dan Konseling*, 03(1), 153–169. <https://doi.org/10.24042/KONS.V3I2.575>
- Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Perlman, D., & Peplau, L. A. (1998). *Loneliness*. 571–581.
- Prabowo, O., & Juneman. (2012). Bermain Gim Daring pada Remaja di Jakarta. *MIMBAR, Sosial Dan Pembangunan*, XXVIII(1), 9–18. <https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/mimbar/article/view/334/32>
- Prasetiawan, H. (2016). Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online. *Jurnal Fokus Konseling*, 2(2), 116–125.
- Puspalani, D. R., & Awalya, A. (2021). Hubungan antara kesepian dan kecerdasan emosi dengan penggunaan game online. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(1), 152–157. <https://doi.org/10.26539/teraputik.51553>

- Puspita, S. T. A., & Mulyana, O. P. (2018). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Akhir. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi.*, 5(1).
- Puspitosari, W. A., & Ananta, L. (2020). Hubungan antara Kecanduan Online Game dengan Depresi. *Mutiara Medika*, 9(1), 50–56.
- Russell, D., Peplau, L. A., & Cutrona, C. E. (1980). *The Revised UCLA Loneliness Scale: Concurrent and Discriminant Validity Evidence.* 39(3), 472–480.
- Russell, D., (1996). Ucla Loneliness Scale Version 3 (Instructions). *Journal of Personality Assessment*, 66(42), 3–4. <https://doi.org/10.1207/s15327752jpa6601>
- Saputra, A. M., & Lukman. (2023). Pengaruh Kesepian Terhadap Kecanduan Online Game Pada Mahasiswa. *Talenta Jurnal Psikologi*, 8(2).
- Sari, G. A. P., & Hasanah, U. (2020). Hubungan antara Loneliness dan Kecanduan Game Online pada Mahasiswa IAIT Kediri. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 3(1), 1–15. <https://doi.org/10.33367/ijies.v3i1.1107>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537>
- Tokunaga, R. S., & Rains, S. A. (2010). An Evaluation of Two Characterizations of the Relationships Between Problematic Internet Use, Time Spent Using the Internet, and Psychosocial Problems. *Human Communication Research*, 36(4), 512–545. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.2010.01386.x>
- Wulandari, R. (2015). Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja di Warnet Lorong Cempak Dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang. *Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Bina Darma Palembang*, 1.
- Yee, N. (2002). Ariadne-Understanding MMORPG addiction. *Unpublished Manuscript*, 15, 1–16. <http://nickyee.com/hub/addiction/addiction.pdf>
- Young, K. S. (2011). *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. New Jersey: Wiley.