

## DAFTAR PUSTAKA

- Azwar. (2015). *Penyusunan skala psikologi (Edisi2)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar. (2012). *Reliabilitas dan validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- American Psychiatric Association. (2013). *The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder, 5 th Edition (DSM-V)*. United States
- Azizah, A. N. & Rahayu, S. A. (2016). Hubungan Self-Esteem Dengan Tingkat Kecenderungan Kesepian Pada Lansia. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 07(02), 40-58.
- Arinta. Rosita Hanna. (2019). *Hubungan Antara Kesepian Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja..* Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
- Bruno, F.J.(2000). *Conquer Loneliness (Menaklukkan Kesepian)*. Jakarta: PT. 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(1), 38-51.
- Dinata, O., & Risdayanti, R. (2017). *Hubungan Kecanduan Game Online Clash of Clans Terhadap Perilaku Sosial (Studi Kasus Game Online Clash of Clans pada Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial & Politik Universitas Riau)*. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*. Pekanbaru: Universitas Riau. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. 4 (2), 1-15.
- Dawandari. (2013). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo. *Psikologi Pendidikan*.
- Demir, Y & Mustafa, K. (2016). The Relationship between Loneliness and Depression : Mediation Role of Internet Addiction. *EDUPIJ*. Vol. 5. No. 2. Hlm. 97-105
- Ezrananta, A. D. (2016). *Hubungan Antara Loneliness dengan Game Addiction pada Remaja di Salatiga*. (Skripsi). Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana. Fakultas Psikologi.

- Emria Fitri, Lira Erwinda, Ifdil Ifdil (2018). Konsep Adiksi Game online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling. Hal 211-219.
- Singgih D. (2008). Psikologi Anak: *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Seay, A. F., & Kraut, R. E. (2007). Project massive: self-regulation and problematic use of online gaming. Conference on Human Factors in Computing Systems – Proceedings.
- Soliha. S.F. 2015. Tingkat Ketergantungan Pengguna Media Sosial Dan Kecemasan Sosial. *Jurnal Interaksi, (Online)*, Vol. 4, No. 1
- Ghufron, M. Nur. Risnawati, Rini. (2011). *Teori-teori Psikologi*. Jogjakarta:Ar-Ruzz Media.
- Griffiths dan Meredith.(2009). Video game addiction and its treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy: On the Cutting Edge of Modern Development in Psychotherapy*, 39, 247-253.
- Hadi,S. (2015). *Metodologi Riset*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Hapsari, A. & Ariana, A. D. (2015). *Hubungan antara Kesepian dan Kecenderungan Kecanduan Internet pada Remaja*. *Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental*, 4(3), 164-171.
- Hawklwy & Cacippo. (2010). Loneliness imparairs daytime functioning but not slepp duration. *Health Psychol.* 29 : 124-129.
- Izzaty, Rita Eka, dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Kustiawan, A. a., & Utomo. (2019). *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Solo: CV. AE Media Grafika.
- Kusumadewi, T. N. (2009). *Hubungan Antara Kecanduan Internet Game Online Terhadap Keterampilan Sosial pada Remaja*. (Skripsi). Jakarta: Universitas Indonesia. Fakultas Psikologi.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). *Development and validation of a game addiction scale for adolescents*. *Media Psychology*, (77-95)

- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. and Peter, J. (2016). *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents Development and Validation of a Game*.
- Lake, T. (1986). *Kesepian: Psikologi populer*. Jakarta: Arcan.
- Monks, dkk. (2001). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Misyaroh, Dewi Ayu. (2016). Hubungan antara Loneliness dengan Smartphone addiction pada Mahasiswa Universitas Negeri di Kota Malang. Malang: Fakultas Psikologi.
- Mukti Ali, Farikha.(2021). *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Peplau, L. A., & Paerlman, D. (1998). *Loneliness : A Sourcebook of current Theory research, and theory*. New York : Wiley
- Prabowo, O., & Juneman. (2012). *Penerimaan Teman Sebaya, Kesepian, dan Kecanduan Bermain Gim Daring pada Remaja di Jakarta*. Jurnal Psikologi. Jakarta: Universitas Bina Nusantara Jakarta. Fakultas Humaniora. 28 (1), 9-18.
- Parsons, J. M. (2006). An examination of massively multiplayer online role-playing games as a facilitator of internet addiction. *Dissertation Abstracts International*, 66(8-B), 4495.
- Prasetyo, Y., Eosina, O., & Fatimah, F. (2017) Pembagian tingkat kecanduan game online menggunakan k-mens clustering serta korelasinya terhadap prestasi akademik. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*. 138-148.
- Russel, D.W. (1996). *UCLA Loneliness Scale Version -3: reliability, validity, and factor structure*. *Journal of Personality Assessment*. 20-40.
- Rochmah, Siti. (2011). *Pengaruh Komunikasi Interpersonal dan Loneliness Terhadap Adiksi Game Online*. Skripsi. Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Rini. (2011). *Teori-teori Psikologi*. Jogyakarta: ArRuzz Media.
- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence: Perkembangan Remaja*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

- Seay, A. F., & Kraut, R. E. (2007). Project massive: self-regulation and problematic use of online gaming. Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings, 829–838.
- Sears, D. O., Freedman, J. L., & Peplau, L.A. (2001). *Psikologi Sosial Jilid 1*. Jakarta : Erlangga.
- Sears, D.O., Peplau, L.A., & Taylor, S.E. (2009). *Psikologi Sosial (terjemahan Ardiyanto) (Edisi kedua belas)*. Jakarta: Pranada Media Group.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta
- Taylor, Shelley E., Letitia Anne Peplau & David O. Sears. (2009). *Psikologi Sosial Edisi Kedua Belas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Tokunaga, Robert S., Rains, Stephen A. (2010). *An Evaluation of Two Characterizations of the Relationships Between Internet Use, Time Spent, Using the Internet, and Psychosocial Problems*. Human Communication Research. 36.
- Weiss. (2003). Manual of the Loneliness Scale. Vrije Universteit Amsterdam
- Weinstein, A.M. (2010). *Computer and video game addiction a comparison between game users and non game users*. The American Journal of Drug and Alcohol Abuse, 36(5), 268– 276.
- Wan, S.C. dan Chiou, W.B. (2006). Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming ?. An Interview Study in Taiwan. Journal of Cyber Psychology & Behavior. Vol. 9. No,6
- World Health Organization. (2018). *Gaming disorder*. Diakses 27 maret 2023, dari <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>
- Young, K. (2009). *Understanding Online Game Addiction and Treatment Issue for Adolescents*. The American Journal of Family Therapy. 37, 355- 372.
- Young, K., & Abreu, C. N. (2017). *Kecanduan Internet*. Yogyakarta: Pustaka Pelakar.
- Yu, C., Li, W., Liu, X., & Zhang, W. (2019). School climate, loneliness and problematic online game use among Chinese adolescents: The moderating effect of intentional selfregulation. *Frontiers in Public Health*, 7, 1–9.

Yee, N. (2006). *Motivations for Play in Online Games*. *Cyberpsychology & Behavior*, 9, 772-775.

Yee, N. (2002). *Ariadne-Understanding MMORPG Addiction*.  
<http://www.nickyee.com/hub/addiction/home/html>.