

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of Violent Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Psychological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. *Psychological Science*. 12 (3), 53-59.
- Ardianasari, L. (2013). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial pada Remaja di Malang. (*Thesis*). Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Fakultas Psikologi.
- Ayu, L., & Saragih, S. (2016). Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Game Online pada Dewasa Awal. *Jurnal Psikologi Indonesia*. Surabaya: Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Fakultas Psikologi. 5 (2), 167-173.
- Azwar, S. (2012). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- _____. (2013). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- _____. (2015). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. (2015). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Budiyani, K., & Abdulah, S.M. (2016). Self Management Training to Treat Online Game Addiction. *Jurnal Asean Conference Psychology and Humanity*. Yogyakarta: Universitas Mercu Buana Yogyakarta. 796-801.
- Bruno, F. J. (2000). *Conquer Loneliness, Menakhlukan Kesepian*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- De Jong Gierveld, J., Van Tilburg, T. G., & Dykstra, P. A. (2006). Loneliness and Social Isolation. In D. Perlman & A. Vangelisti (Eds.), *The Cambridge Handbook of Personal Relationships* (pp.485-500). Cambridge, UK: Cambridge University Press. ISBN-13 978-0-521-82617-4 hardback; 978-0-521-53359-1 paperback.
- Dewi, N. P. (2014). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Interaksi Sosial pada Remaja. (*Thesis*) Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. Fakultas Psikologi.

- 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.
- Ezrananta, A. D. (2016). Hubungan Antara Loneliness dengan Game Addiction pada Remaja di Salatiga. (*Skripsi*). Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana. Fakultas Psikologi.
- Febriandari, D., Nauli, F. A., & Rahmalia, S. HD. (2016). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*. Pekanbaru: Universitas Riau. Program Ilmu Keperawatan. 4 (1), 50-56.
- Gani, I. & Amalia, S. (2015). *Alat Analisis Data: Aplikasi Statistik untuk Penelitian Bidang Ekonomi dan Sosial*. Yogyakarta: ANDI.
- Hadi, S. (2015). *Metodologi Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hariyanto, T. (2009). Game Online di Indonesia Semakin Subur. <http://inet.detik.com/game-online-di-indonesia-semakin-subur>.
- Hergehahn, B. R., & Olson, M. O. (2015). *Theories of Learning: Teori Belajar*. (7th ed.). (Triwibowo, B. S, Penerjemah). Jakarta: Prenadamedia Group.
- Herudin. (2014). Ada 25 Juta Orang Indonesia Doyan Main Game Online. <http://www.tribunnews.com/iptek/ada-25-juta-orang-indonesia-doyan-main-game-online>.
- Hidayati, W. & Purnamani, S. (2008). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: TERAS.
- Jazilah, N. (2017). Hubungan Antara Kesepian dengan Ciri-ciri Narsistik pada Pelaku Selfie di Media Sosial. (*Skripsi*). Yogyakarta: Universitas Mercu Buana Yogyakarta. Fakultas Psikologi.
- Kholidiyah, U. (2013). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Kecerdasan Emosi. (*Thesis*). Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. Fakultas Psikologi.

- Kusumadewi, T. N. (2009). Hubungan Antara Kecanduan Internet Game Online Terhadap Keterampilan Sosial pada Remaja. (*Skripsi*). Jakarta: Universitas Indonesia. Fakultas Psikologi.
- Krisnawati, E., & Soetjiningsih, C. H. (2017). Hubungan Antara Kesepian dengan Selfie-Liking pada Mahasiswa. *Jurnal Psikologi*. 16 (2), 122-127.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescent. *Media Psychology*. 12 (1), 77-95.
- _____. (2011). Psychological Causes and Consequences of Pathological Gaming. *Computers in Human Behavior*. 27 (1), 144-152.
- Luthfi, R. (2016). 10 Orang Meninggal Karena Bermain Game. <http://www.Akromadabi.com/10-orang-meninggal-karena-bermain-game>.
- Martanto, A., Hardjono, & Karyanta, N. A. (2014). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Penerimaan Kelompok Teman Sebaya pada Remaja di Kelurahan Jebres Surakarta. (*Thesis*). Surakarta: Universitas Sebelas Maret. Program Studi Psikologi. Fakultas Kedokteran.
- Mental Health Foundation. (2010). *The Mental Health Foundation Survey*. The Lonely Society. Inggris: Mental Health Foundation.
- Missasi, V. (2015). Hubungan Antara Kualitas Persahabatan dan Self Esteem dengan Loneliness. (*Skripsi*). Pekanbaru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Fakultas Psikologi.
- Misyaroh, D. A. (2016). Hubungan Antara Loneliness dengan *Mobile Phone Addict* pada Mahasiswa Universitas Negeri di Kota Malang. (*Skripsi*). Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Fakultas Psikologi.
- Nirwanda, C. S., & Ediati, A. (2016). Adiksi Game Online dan Ketrampilan Penyesuaian Sosial pada Remaja. *Jurnal Empati*. Semarang: Universitas Diponegoro. Fakultas Psikologi. 5 (1), 19-23.
- Papalia, D. E, Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2009). *Human Development: Perkembangan Manusia*. Jakarta: Salemba Humanika.

- 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.
- Pranitika, M., Hendriyani, R., & Mabruhi, M. I. (2014). Hubungan Emotion Focused Coping dengan Game Online Addiction pada Remaja di Game Centre Bagian Semarang Barat dan Selatan. *Jurnal Ilmiah Psikologi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang. Fakultas Psikologi. 6 (1), 24-27.
- 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 Ilmiah Psikologi Candradiwa* Surakarta: Universitas Sebelas Maret. Program Studi Psikologi. Fakultas Kedokteran. 1 (2), 1-15.
- Pratiwi, Y. (2018). Main Game Online Lebih dari 3 Jam Rentan Kecanduan, ini Tandanya. <https://www.cantik.tempo.co/amp/1105340/main-game-online-lebih-dari-3-jam-rentan-kecanduan-ini-tandanya/>.
- Rizqa, A. S., & Ratna, S. R. (2007). Kesepian ditinjau dari Kualitas Komunikasi pada Remaja dengan Orang Tua Tunggal. (*Skripsi*). Universitas Islam Indonesia.
- Rochmah, S. (2011). Pengaruh Komunikasi Interpersonal dan Loneliness Terhadap Adiksi Game Online. (*Skripsi*). Jakarta: Universitas Islam Negeri Hidayatullah Jakarta. Fakultas Psikologi.
- Safitri, R. M. (2016). *Modul Praktikum Analisis Data*. Yogyakarta: Mercuru Buana Yogyakarta.
- Sari, L. G., & Hidayati, F. (2015). Hubungan Antara Konsep Diri dengan Kesepian pada Remaja (Studi Korelasi pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Semarang). *Jurnal Empati*. Semarang: Universitas Diponegoro. Fakultas Psikologi. 4 (2), 163-168.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Supratiknya, A. (2014). *Pengukuran Psikologis*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

- Tanaya, M. (2016). Lima Manfaat yang dapat Ditemukan dari Bermain Game. <http://www.Inigame.id/lima-manfaat-bermain-game/>.
- Wan, S. C., & Chiou, W. B. (2006). Psychological Motives and Online Games Addiction: A Test of Flow Theory and Humanistic Needs Theory for Taiwanese Adolescents. *Cyber Psychology & Behavior*. Taiwan: General Education Center, Kaohsiung Hospitality College, Kaohsiung. 9 (3), 317-324.
- 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, 268-276.
- Widiarto, I. K. (2018). Hubungan Antara Kesejahteraan Subjektif dan Kecanduan Game Online pada Remaja di Yogyakarta. (*Skripsi*). Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia Yogyakarta. Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya.
- Wijayanti, T. W. (2013). Motif dan Adiksi Pemain Game Online: Studi Deskriptif Tentang Motif dan Adiksi Pemain Game Online Dragon Nest di Surabaya. *Media Commonline*. Surabaya: Universitas Airlangga. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. 2 (1), 1-11.
- Yee, N. (2002). Ariadne-Understanding MMORPG Addiction. <http://www.nickyee.com/hub/addiction/home/html>.
- Young, K., Pistner, M., O'Mara, J., & Buchanan, J. (2000). Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millenium. *Cyber Psychology & Behavior*. 3 (5), 475-479.
- Young, K. (2009). Understanding Online Game Addiction and Treatment Issue for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*. 37, 355-372.
- Yunitasari, R. (2018). Hubungan Antara Dukungan Sosial Teman Sebaya dengan Kesepian pada Remaja Akhir. (*Skripsi*). Yogyakarta: Universitas Mercu Buana Yogyakarta. Fakultas Psikologi.