

Daftar Pustaka

- Abedini, Y. Z. & Kheramad, A. (2012). Impact of mothers occupation status and parenting styles on levels of self control, addiction to computer games, and educational proress of adolescent. *Addict & health*. 4(3-4), 102-110.
- Adams, E. (2010). *Fundamentals of game design* (2nd ed). New York: News Riders
- Adwitiya, B. A. & Suminar, D. R. (2015). Perbedaan tingkat ketergantungan bermain game online ditinjau dari persepsi remaja terhadap pola asuh orang tua. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 04(1), 18-24.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effect of violent games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior; A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12(5), 353-359.
- Angela. (2013). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa SDN 015 kelurahan sidomulyo kecamatan samarinda ilir”. *Ejournal Ilmu Komunikasi Samarinda*, 1(2), 532-544.
- Anggarani, F. K. (2015). Internet gaming disorder : Psikologi budaya modern. *Buletin Psikologi*, 23(1), 1-12.
- Aini, A. N., & Mahardayani, I.H. (2011). Hubungan antara kontrol diri dengan prokrastinasi akademik dalam menyelesaikan skripsi pada mahasiswa universitas muria kudus. *Jurnal Psikologi Pititir*. 1(2), 65-71.
- Averill, J. R. (1973). Personal control over aversive stimuli and it's relationship to stress. *Psychological Bulletin*, No. 80. P. 286-303
- Azwar, S. (2014). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Bandura , A. (1986). *Social foundation of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs, New York: Prentic Hall.
- Beard, K. W., & Wolf, E.M. (2001). Modification in the proposed diegnotic criteria for internet addiction. *CyberPsychology & Behavior*. 4(3), 377-383.
- Candra, D. A., & Masya, H. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas X di madrasah al furqon prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 03(1), 153-169.
- Chapin, J. (2009). *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono*. Jakarta: Rajawali Pers

- Chou, T., & Ting, C. (2003) The Role of flow experience in cyber-game addiction. *CyberPsychology & Behavior*, 6(6), 663-675.
- Desmita. (2012). *Psikologi perkembangan peserta didik*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Fauziah, E. R. (2013). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku anak SMP Negeri 1 samboja. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(3), 1-16.
- Ip. B., Jacobs, G., & Watkins, A. (2008) Gaming frequency and academic performance. *Australian Journal of Educational Technology*, 24, 355-373.
- Jannah, N., Mudjirin., & Nirwana, H. (2015). Hubungan kecanduan game online dengan motivasi belajar siswa dan implikasinya terhadap bimbingan dan konseling. *Jurnal Konselor*, 4(4), 119-207.
- Ghufron., & Risnawita. (2014). *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gunarsa, S.D. (2012). *Psikologi untuk membimbing*, Jakarta: Libri.
- Griffiths, M., Davies, M. N. O., & Chappel, D. (2004). Online computer gaming: A comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27(1), 87-96.
- Griffiths, M. D., & Wood, R. T. A. (2007). Adolescent internet gambling: Preliminary result of a national survey. *Educational and Health*, 25, 23-27.
- Heyman, G. M. (2009). *Addiction, A Disorder of Choice*. Cambridge: Harvard University Press
- Hidayah, R. (2009). *Psikologi pengasuhan anak*. Malang: UIN Maliki Press.
- Hurlock, E. (1984). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan edisi kelima*, Jakarta: Erlangga.
- Kehidupan makin lekat dengan internet (2018, Februari). Kompas. Tanggal 20 Februari 2018.
- Kusumadewi, N.T. (2009). Hubungan antara kecanduan *game online* dan ketrampilan sosial pada remaja. *Jurnal psikologi*, Jakarta: Universitas indonesia.
- Lee, E. J. (2011). A case of internet game addiction. *Journal of Addiction Nursing*, (Online), Vol. 22, (http://wpblog.uncfsu.edu/fsu_news/files/2012/01Journal-of-Addictions-Nursing-Article-A-Case-Study-of-Internet-Game-Addiction.pdf, diakses 25 Juli 2018

- Mesch, G. S. (2006) Family characteristics and intergenerational conflicts over the internet. *Information, Communication & Society*, 9(4), 473-495.
- Misnawati. (2016). Hubungan antara kecerdasan emosi dengan kecanduan game online pada siswa-siswi di SMP YPS (yayasan pendidikan samarinda). *Ejournal Psikologi Fisip*, 4(2), 312-329.
- Ng, B. D. & Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 8(2), 110-113.
- Ningtyas, S. D. (2012). Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan internet pada mahasiswa. *Educational Psychology Journal*, 1(1), 25-30.
- Papalia, D. E., & Feldman, R. D. (2004). *Human development perkembangan manusia*, Jakarta: Salemba Humanika
- Park, N. (2004). Character strengths and positive youth development. *The Annals of the American Academy Social Science*, 591(1), 40-54.
- Pas, A. S. (2007) Perilaku agresif pada anak yang memiliki hobi bermain game online. *Journal Psikologi*, 2, 22-31.
- Pratiwi, P. C. (2012). Perilaku adiksi game online ditinjau dari efikasi diri akademik dan ketrampilan sosial pada remaja di surakarta. *Jurnal Psikologi*, 1(2), 1-15.
- Price, H.O. (2011). *Internet addiction: Psychology of emotions, motivations and actions*. New York: Nova Science Publisher, Inc
- Puspita, S. T., & Mulyana, O.P. (2018). Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja akhir. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 05(01), 1-7.
- Rahayuningrum, D. K. (2016). Hubungan motivasi bermain game online dengan adiksi game online pada remaja. *Kesehatan Medika Saintika*. 8(1), 9-16.
- Sanjiwani, N. L., & Budisetyani, I. G. (2014). Pola asuh permisif ibu dan perilaku merokok pada remaja laki-laki di SMA N 1 Semarapura. *Jurnal Psikologi Udayana*, 1(2), 344-352.
- Snatoso, T. W. (2013). Perilaku kecanduan permainan internet dan faktor penyebabnya pada siswa kelas VIII. *Indonesian Journal of guidance and counseling theory and application*, 2 (2).
- Santrock, J. W. (2002). *Life-span development perkembangan masa hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Sidharta, L. (1996). *Internet informasi bebas hambatan*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

- Sugiyono. (2012). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sulistyo, J. T., Evanytha., & Vinaya. (2015). Hubungan problematic online game use dengan pola asuh pada remaja. *Jurnal Psikologi Ulayat*, 2(1), 396-406.
- Susanti, Y. (2008). Ketergantungan pada internet: Game online, video game. *Anima: Indonesian Psychological Journal*, 23, 180-183.
- Susanto, E.R. (2010). Dampak penggunaan game online dikalangan mahasiswa. *Journal Psychology*, 1(2), 79-88
- Syafie, M. S. (2002). *Bagaimana anda mendidik anak*, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Syah, M. (2003). *Psikologi belajar*. Jakarta: PT Rosda Grafind Persada
- Syahrar, R. (2015). Ketergantungan online game dan penanganannya. *Jurnal Pendudukan Psikologi dan Konseling*, 1(1), 84-92.
- Tangney, J. P., Baumeister, R. F., & Boone, A. L. (2004). High self-control predicts good adjustment, less pathology, better grades, and interpersonal success. *Journal of Personality*, 72(2), 271-322.
- Tridhonanto. (2014). *Mengembangkan pola asuh demokratis*, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Turkle, S. (1997). *Life on the screen : Identity in the age of the internet*. New York: Touchstone.
- Wan, C. S., & Chiou, W. B. (2006) Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in taiwan. *Cyber Psychology & behavior*, 9(6), 762-766.
- Weinstein, A. M. (2010). Computer & video game addiction - a comparison between game users and non-game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*. 36(2). 268-276.
- Widiana, H. S., Retnowati, s., & Hidayat, R. (2004). Kontrol diri dan kecenderungan kecanduan internet. *Jurnal Humanitas : Indonesia Psychological*, 1(1), 6-16.
- Wigati, D. (2013) Hubungan antara kemampuan sosialisasi dengan kecanduan jejaring sosial. *Jurnal Penelitian Psikologi*. 04(02), 107-119
- Wolvendale, J. (2006). *My avatar, my self: Virtual harm and attachment*. Paper yang dipresentasikan pada Cyberspace 2005, Moravia.
- Xiuqin, H., Huiman, Z., & Jinan, W. (2010). Mental health, personality, and parental rearing styles of adolescent with internet addiction disorder. *Cyberpsychology, behavior and social networking*, 13(4), 401-406. Doi 10.1089=cyber.2009.0222.

- Yee, N. (2007). Motivations of play in online games. *Journal of Cyberpsychology and Behavior*, 9, 772-775.
- Young, K. S., & Abreu, C. N. (2017). *Kecanduan internet: Panduan konseling & petunjuk untuk evaluasi & penanganan* (2nd ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.