

Daftar Pustaka

- Abedini, Y., Zamani, B.E., Kheramad, A., & Rajabizadeh, G. (2012). Impact of mothers' occupation status and parenting styles on level of self control, addiction to computer games, and educational progres of adolesent. *Addict & health*, 4(3-4), 102-110.
- Ali, M., & Asrori. (2012). *Psikologi remaja perkembangan peserta didik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Anandari, D. R. (2016). Permissive parenting style and its risks to tringger online game addiction among children. *Psychology forum UMM*, 773-781.
- Andreas, K. S., Deny, T. A., & Erandaru. (2018). Perancangan film semi dokumenter mencegah perilaku kecanduan smartphone pada remaja usia 12-18 tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(12), 1-9.
- Arikunto, S. (2006). *Metode penelitian kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2017). *Penyusunan Skala Psikologi Edisi 2*. Yogyakarta: Pustaks Belajar.
- Badingah, S. (1993). Agresivitas remaja kaitannya dengan pola asuh, tingkah laku agresif orang tua dan kegemaran menonton film keras. *Tesis*. Depok: Universitas Indonesia.
- Baumrind, D. (1991). The influence of parenting style on adolescent competence and substance use. *The Journal of Early Adolescence*, 11(1), 56-95.
- Brian, D., & Wiemer-Hastings, J. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *Journal cyberpsychology and behavior*, 8(2), 110-113.
- Casmini. (2007). *Emotional parenting*. Yogyakarta: P_idea.
- Chaplin, J. P. (2011). *Kamus lengkap psikologi*. Cetakan ke-15. Penerjemah: Kartini Kartono. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- 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.
- Choi K.S; Ryu, E.J; Seo J.S; Nam B.W.; (2004). The relationship of internet addiction: Depression, and suicidal ideation in adolescents. *Korean Association of Medical Journal*, 34(1), 102-110.

- Choi, K., Son, H., Park, M., Han, J., Kim, K., Lee, B., & Gwak, H. (2009). Internet overuse and excessive daytime sleepiness in adolescents. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 63, 455-462. Doi: 10.1111/j.1440 1819.2009.01925.x.
- Cournoyer, D., Rohner, R., & Khaleque, A. (2007). Introduction to parental acceptance rejection theory, methods, evidence, and implications. Diakses 4 Maret 2019 dari <http://csiar.unconn.edu.com>.
- Ferrari, J.R., Johnson, J.L., & McCown, M.G. (1995). *Procrastination and task avoidance*. London: Sage publication.
- Feist, J., & Gregory, J.F. (2006). *Theories of personality sixth edition*. United States: McGraw-Hill Companies. Inc.
- Griffiths, M.D., Billieux, J., Kuss, & Karila, L., (2013). Internet addiction: A systematic review of epidemiological research for the last decade. *Current Pharmaceutical Design*, 1(4), 397-413.
- Griffiths M. D., Mehroof., & Mehwash. (2010). Game online addiction: The role of sensation, seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety". *Journal of Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*, 13(3), 313-316.
- Griffiths, M.D., Davies, M.N.O., & Chappell, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *CyberPsychology and Behavior*, 7(4), 479-487.
- Gradistia B. F. (2015). *Perbedaan tingkat kecanduan game online pada remaja antargaya pengasuhan*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Halawa, A., & Christoper, J. (2017). Hubungan pola asuh orang tua terhadap kedisiplinan remaja di SMPK santo vincentius surabaya. *Jurnal Keperawatan Stikes William Booth*, 1-10.
- Hurlock, E.B. (1999). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* (Edisi Kelima). Penerjemah: Istiwidayati & Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.
- Ihromi, T.O. (2000). *Bunga rampat : Sosiologi keluarga*. Yayasan Obor. Jakarta.
- Imanuel, N. (2009). *Gambaran profil kepribadian pada remaja yang kecanduan game online dan yang tidak kecanduan game online*. Depok: Universitas Indonesia.

- Istiqomah, K. (2016). *Dampak game pada kepribadian sosial anak (studi kasus kelas V SD Islam Al Madina Semarang. Skripsi*. Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Kuss, D.J. (2013). Internet gaming addiction: Current perspectives. *Psychology Research and Behavior Management*, 6(1), 125-137.
- Kuss, D. J., Van Rooij, A. J., Shorter, G. W., Griffiths., & van de Mheen, D. (2011). Internet addiction in adolescents: Prevalence and risk factors. *Computers in Human Behavior*, 29(5), 1987–1996. doi:10.1016/j.chb.201
- Kusumawati, R., Aviani, Y.I., & Molina, Y. (2017). Perbedaan tingkat kecanduan (adiksi) games online pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan. *Jurnal RAP*, 8(1), 88-99
- Laili, F.M. (2015). Penerapan konseling keluarga untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya. *Jurnal BK*, 05 (01), 65-72
- Lee, E. (2011). A case study of game addiction. *Journal Addiction of Nursing*, 22(4), 208-213.
- Lee, I., Chen, Y., & Holin, L. (2007). Leaving a never-ending game: quitting MMORPGS and online gaming addiction. *Authors & Digital Games Research Association (DIGRA)*, 4, 211-217.
- 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.
- Martin, C.A. & Colbert. K.K. (1997). *Parenting : A life span perspective*. New York: Mc Graw-Hill.
- Monks, F.J., Knoers, A.M.P., & Haditono S. R. (2006). *Psikologi perkembangan*. Yogyakarta: Gadjah Mada.
- Papalia, D.E., Old, S.W., & Feldman, R.D. (2009). *Human development: Perkembangan manusia*. Jakarta: Selemba Humanika.
- Pratiwi, C., Andayani, P., Karyanta. T.R., & Arif, N. (2012). Perilaku adiksi game online ditinjau dari efikasi diri akademik dan keterampilan sosial pada remaja di Surakarta. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candradiwa*, 1(2), 1-15.
- Proboningrum. (2001). *Psikologi perkembangan*. Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta.
- Primantyo, U. (2012). Kecanduan game online anak bisa kriminal. *Tempo.co*. Diakses 5 Maret 2019 dari

<https://gaya.tempo.co/read/414065/kecanduan-game-online-anak-bisa-kriminal/full&view=ok>.

- Ratnawati, S. (2012, 25 November). Keluarga, kunci sukses tumbuh kembang anak Anak. *Kompas.com*. Diakses dari <https://edukasi.kompas.com/read/2012/11/25/10040842/Keluarga.Kunci.Sukses.Tumbuh.Kembang.Anak>.
- Samiudin. (2017). Pentingnya memahami perkembangan anak untuk menyesuaikan cara mengajar yang diberikan. *Jurnal Studi Islam*, 12(1), 1-9.
- Santrock, J.W. (2003). *Adolescence. Perkembangan remaja* (Edisi Keenam). Jakarta: Erlangga.
- Santrock, J.W. (2012). *Life-Span development (perkembangan masa hidup)* (Edisi 13). Jakarta: Erlangga.
- Setiono, A.K., Ardianto. D.T., & Erandaru. (2018). Perancangan film semi dokumenter mencegah perilaku kecanduan *smartphone* pada remaja usia 12-18 tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(12), 1-9.
- Smart, Aqila. (2010). *Cara cerdas mengatasi anak kecanduan game online*. Jakarta: Ar-Ruzz Media Group
- Soleman, M. (2012). *Dampak negatif dari game online*. Diakses 29 Januari 2019 dari <http://smahangtua2.org/magazine/kesehatan/61-dampak-negatif-darigame-online.html>
- Sugiyono. (2009). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sulistyo, J.T., Evanytha., & Vinaya. (2015). Hubungan problematic online game use dengan pola asuh remaja. *Jurnal Psikologi ulayat*, 2(1), 396-406.
- Suwono, S. W. (2012). *Psikologi remaja*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Taylor, J. (2004). *Memberi dorongan positif pada anak*. Jakarta: PT Gramedia Utama.
- Tiwa, J.R. (2019). Hubungan pola asuh asuh orang tua dengan kecanduan game online pada anak usia remaja di SMA kristen zaitun Manado. *E-jurnal Keperawatan*, 7(1), 1-7.
- Van Rooij, A.J. & Praus, N. (2014). A critical review of “internet addiction” criteria with suggestions for the future. *Journal of Behavioural Addiction*, 3(4), 203-213.

- Williams, D., et. al. (2009). *The virtual census : Representation of gender, race and age in video games*. California : Sage Publication.
- 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.
- Yatim, D.I., & Irwanto. (1991). *Kepribadian keluarga narkotika*. Jakarta: Arcan
- Yee. N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*. 9(6), 772-775.
- Yuwanto, L. (2010). Mobile phone addict. Diakses 29 Januari 2019, dari http://www.ubaya.ac.id/2014/content/articles_detail/10/Mobile-Phone-Addict.htm
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(1), 355-37.
- Yusuf, P. M. (2010). *Komunikasi instruksional: Teori dan praktek*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Zakiyah, D., Rosmawati., & Saam, Z. (2018). Online game addition and pattern of parents about students of Al-Muttaqin MTS Pekanbaru. *Jom FKIP*, 5(2), 1-13.