

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, S., & Setyorini, D. (2017). Hubungan adiksi games online dengan keterampilan sosial remaja. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(1), 21-40.
- Akbar, H. (2020). Penyuluhan dampak perilaku kecanduan game online terhadap kesehatan remaja di sma negeri 1 kotamobagu. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 1(2), 42-47.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorder edition (DSM-V)*. Washington: American Psychiatric Publishing.
- Alspach, J. G. (2013). Loneliness and social isolation: risk factors long overdue for surveillance. *Critical Care Nurse*, 33(6), 8-13.
- Arifin, D. T. (2020). Hubungan antara adversity quotient dengan kecanduan game online pada remaja. *Skripsi*. Fakultas Psikologi: Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2020, 9 November). Siaran pers: pengguna internet indonesia hampir tembus 200 juta di 2019 – Q2 2020. Diakses dari <https://blog.apjii.or.id/index.php/2020/11/09/siaran-pers-pengguna-internet-indonesia-hampir-tembus-200-juta-di-2019-q2-2020/>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2021). Harapan 2021 APJII untuk pemerintah pusat dan daerah demi pertumbuhan industri internet RI. *Buletin APJII*, 79, 1-10.
- Ayu, L., & Saragih, S. (2016). Interaksi sosial dan konsep diri dengan kecanduan games online pada dewasa awal. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 5(02), 167-173.
- Azwar, S. (2019). *Reliabilitas dan validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2020). *Penyusunan skala psikologi (ed.2)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chen, C., & Leung, L. (2015). Are you addicted to candy crush saga ? an exploratory study lingking psychological factors to mobile social game addiction. *Telematics and Informatics*, 33(4), 1-12.
- Chen, H. L., & Fu, C. L. (2012). The relationship between loneliness, self-esteem and college students online game addiction. *Journal Campus Life Mental Health*, 10, 374-376.

- Creswell, J. W. (2014). *Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). United State of America: SAGE Publications, Inc.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Los Angeles: SAGE Publications, Inc.
- de Jong Gierveld, J. (1998). A review of loneliness: concept and definitions, determinants and consequences. *Reviews in Clinical Gerontology*, 8, 73-80.
- de Jong Gierveld, J., & van Tilburg T. G. (1999). *Manual of the loneliness scale*. Amsterdam: Vrije Universiteit.
- de Jong Gierveld, J., & van Tilburg, T. G. (2006). A 6-item scale for overall, emotional, and social loneliness. *Research on Aging*, 28(5), 582–598.
- Efendi, N. A. (2014). Faktor penyebab bermain *game online* dan dampak negatifnya bagi pelajar. *Naskah Publikasi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Ekinci, N. E., Yalcin, I., & Ayhan, C. (2019). Analysis of loneliness levels and digital game addiction of middle school students according to various variables. *World Journal of Education*, 9(1), 20-27.
- Fox, J., & Tang, W. Y. (2014). Sexism in online video games: the role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. *Computer in Human Behavior*, 33, 314-320.
- Griffiths, D. M., Kuss, D. J., & King, D. L. (2012). Video game addiction: past, present and future. *Current Psychiatry Reviews*, 8(4), 308–318. Doi:10.2174/157340012803520414
- Griffiths, M. D., & Davies, M.N.O. (2005). *Video game addiction: does it exist?*. Handbook of Computer Game Studies. Boston MIT, 359-68.
- Grover, S. (2019). Loneliness: Does it need attention!. *Journal of Geriatric Mental Health*, 6(1), 1-3.
- Harefa, G. V. T. (2021). Hubungan *self-compassion* dan kecanduan *game online* pada remaja. *Skripsi*. Fakultas Psikologi: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

- Hawley, L. C., & Cacioppo, J. T. (2010). Loneliness matters: a theoretical and empirical review of consequences and mechanisms. *Annals Of Behavioral Medicine*, 40, 218-227.
- Kamajaya, B. (2020). Hubungan kompetensi sosial dengan kecanduan game Online pada komunitas players unknown's battlegrounds (PUBG) mobile di samarinda. *Psikoborneo*, 8(1), 51-66.
- Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (Oktober, 9 2020). Siaran pers: kemenparekraf umumkan 10 game pemenang program geloran 2020. Diakses dari <https://pedulicovid19.kemenparekraf.go.id/siaran-pers-kemenparekraf-umumkan-10-game-pemenang-program-gelora-2020/>
- Kiraly, O., Nagygyorgy, K., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2014). Problematic online gaming. *Behavioral Addictions*, 61-97.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: a systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278–296. Doi:10.1007/s11469-011-9318-5
- Kwon, J. H., Chung, C. S., & Lee, J. (2011). The effects of escape from self and interpersonal relationship on the pathological use of internet games. *Community Mental Health Journal*, 47(1), 113-121.
- Laili, F. M., & Nuryono, W. (2015). Penerapan konseling keluarga untuk mengurangi kecanduan game online pada siswa kelas VIII SMP negeri 21 surabaya. *Jurnal BK*, 05(01), 65-72.
- Lee, J., Ko, D. W., & Lee, H. (2019). Loneliness, regulatory focus, interpersonal competence, and online game addiction. *Internet Research*, 1-14.
- Li, H., & Wang, S. (2013). The role of cognitive distortion in online game addiction among Chinese adolescents. *Children and Youth Services Review*, 35(9), 1468-1475.
- Li, M. S. (2015). The relationship between online games and students' psychological development. *Qual. Educ. Forum*, 25, 190–190.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *The Amsterdam School of Communications Research*, 12, 77-95.
- Maes, M., Qualte, P., Vanhalst, J., Van den Noortgate, W., & Goossens, L. (2019). Gender differences in loneliness across the lifespan: a meta-analysis. *European Journal of Personality*.

- Malik, H., Lestari, D. R., & Hafifah, I. (2018). Kecanduan game online pada regulasi emosi remaja di game center panglima batur banjarbaru. *Dinamika Kesehatan*, 9, 535-544.
- Martanto, A., Hardjono., & Karyanta, N. A. (2015). Perilaku kecanduan game-online ditinjau dari kesepian dan penerimaan kelompok teman sebaya pada remaja di kelurahan jebres surakarta. *Naskah Publikasi*. Fakultas Kedokteran: Universitas Sebelas Maret.
- Muhtar, M. S. (2019). *Rasa & karsa: sebuah perenungan untuk membangkitkan semangat*. Online: Guepedia.
- Myers, D. G. (2012). *Psikologi sosial* (ed.10). Jakarta: Salemba Humanika.
- Nugraha, A. T. (2020). Pengaruh kelekatan dan resiliensi terhadap kesepian pada mahasiswa di kota bandung masa pandemi covid-19. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Pendidikan: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Periantalo, J. (2015). *Validitas alat ukur psikologi: aplikasi praktis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pohan, A. E. (2020). *Literacy goes to school: gerakan literasi nasional*. Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media.
- POKKT & Decision Lab. (2018). A behavioral analysis of mobile gamers. Diakses dari <https://www.decisionlab.co/library/a-behavioral-analysis-of-mobile-gamers-lp1>
- Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2015). Measuring DSM-5 internet gaming disorder: development and validation of a short psychometric scale. *Computers in Human Behavior*, 45, 137-143.
- Prabowo, O., & Juneman. (2012). Penerimaan, kesepian, dan kecanduan bermain gim daring pada remaja di jakarta. *Mimbar: Jurnal Sosial Dan Pembangunan*, 28(1), 9-18.
- Pranitika, M., Hendriyani, R., & Maburri, M. I. (2014). Hubungan emotion focused coping dengan game online addiction pada remaja di game centre bagian semarang barat dan selatan. *Intuisi Jurnal Ilmiah Psikologi*, 6(1), 24-27.
- Qualter, P., Vanhalst, J., Harris, R., Van Roekel, E., Lodder, G., Bangee, M., & Verhagen, M. (2015). Loneliness across the life span. *Perspectives on Psychological Science*, 10 (2), 250-264.

- Rahman, A. A. (2013). *Psikologi sosial: integrasi pengetahuan wahyu dan pengetahuan empirik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ridoi, M. (2018). *Cara mudah membuat game edukasi dengan construct 2: tutorial sederhana construct 2*. Malang: Maskha.
- Rondo, A. A., Wungouw, H. I., & Onibala, F. (2019). Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif siswa di sman 2 ratahan. *E-journal Keperawatan (e-Kp)*, 7(1), 1-8.
- Saifuddin, A. *Penyusunan skala psikologi*. Jakarta: Kencana.
- Salkind, N. J. (2005). *Encyclopedia of human development*. London: SAGE Publications, Inc.
- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence: perkembangan remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, J. W. (2012). *Life-span development: masa perkembangan masa-hidup (Ed. 13)*. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, J. W. (2012). *Psikologi pendidikan (Ed. 2)*. Jakarta: Kencana.
- Santrock, J. W. (2014). *Adolescence (15th ed.)*. New York: McGraw-Hill Education.
- Simanjuntak, M. (2019). *More than just a game*. Tangerang: Yayasan Pelikan.
- Stern, J. (2014). *Loneliness and solitude in education: how to value individuality and create an enstatic school*. Germany: Peter Lang AG
- Sugeng., Ardiani, L. N., & Budiyantri, R. T. (2020). *From blast to best: panduan bagi orang tua generasi muda zaman now*. Yogyakarta: Leutikaprio.
- Suharwoto, G. (2020). Pembelajaran online di tengah pandemi covid-19, tantangan yang mendewasakan. Diakses dari <https://pusdatin.kemdikbud.go.id/pembelajaran-online-di-tengah-pandemi-covid-19-tantangan-yang-mendewasakan/>
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh kecanduan game online siswa sma kelas x terhadap kecerdasan sosial sekolah kristen swasta di makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 177-200.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28-38.
- Tras, Z. (2019). Internet addiction and loneliness as predictors of internet gaming disorder in adolescents. *Educational Research and Reviews*, 14(13), 465-473.

- Triani, A. (2012). Pengaruh persepsi penerimaan teman sebaya terhadap kesepian pada remaja. *Jurnal Penelitian Dan Pengukuran Psikologi*, 1(1).
- Unaradjan, D. D. (2019). *Metode penelitian kuantitatif*. Jakarta: Penerbit Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya.
- Wang, P., Wang, J., Yan, Y., Si, Y., Zhan, X., & Tian, Y. (2021). Relationship between loneliness and depression among chinese junior high school students: the serial mediating roles of internet gaming disorder, social network use, and generalized pathological internet use. *Front. Psychol*, 11, 1-11.
- Wang, Q., Ren, H., Long, J., Liu, Y., & Liu, T. (2019). Research progress and debates on gaming disorder. *General Psychiatry*, 32(3), 1-6.
- Weinstein, A., & Lejoyeux, M. (2015). New developments on the neurobiological and pharmaco-genetic mechanisms underlying internet and videogame addictions. *The American Journal on Addictions*, 24(2), 117-125..
- Wijayanto, R. H (2018). Hubungan kecanduan game online terhadap kecemasan akademik siswa kelas 2 smp negeri 1 muntilan. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 4(7), 322-330.
- Wirawanda, Y., & Setyawan, S. (2018). *Literasi game untuk remaja dan dewasa*. Surakarta: Lembayung Embun Candikala.
- Wulandari, S. (2019). *Perilaku remaja*. Semarang: Mutiara Aksara.
- Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: motivation and prevention factors. *European Journal of Information Systems*, 21, 321-340.
- Yee, N. (2006). *The psychology of mmorpgs: emotional investment, motivations, relationship formation, and problematic usage*. London: Springer-Verlag.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355-372. Doi:10.1080/01926180902942191.
- Young, K. S., & De Abreu, C. N. (2017). *Internet addiction in children and adolescents: factors, assessment, and treatment*. New York: Springer Publishing Company.
- Yusuf LN, Syamsu. (2014). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Zanah, F. N., & Rahardjo, W. (2020). Peran kesepian dan fear of missing out terhadap kecanduan media sosial: analisis regresi pada mahasiswa. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 9(2), 286-301.