

## DAFTAR PUSTAKA

- [APJII], A. P. (2014). *Profil Pengguna Internet Indonesia*. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Alder, h. (2001). *Boost your intelligence; Pacu EQ dan IQ Anda*. Jakarta: Erlangga.
- Amanah, N., & Leonard. (2014). Pengaruh Adversity Quotient (AQ) dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Prestasi Belajar Matematika . *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 28 (01).
- Ananta, L., & Puspitosari, W. A. (2009). Hubungan antara Kecanduan Online Game dengan Depresi. *Mutiara Medika*, 9(1) 51-56.
- 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) : 38-51.
- Chou, C., Condron, L., & Belland, J. S. (2005). A Review of the Research on Internet Addiction . *Educational Psychology Review*, 17(4).
- Dinata, O. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Clash of Clans Terhadap Perilaku Sosial. *Jom FISIP*, 4(2) 1-15.
- Fauziawati, W. (2015). Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Teknik Diskusi Kelompok . *PSIKOPEDAGOGIA*, 4(2) 115-123.
- Griffith, M., Davies, M., & Chappel, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. . *Journal Of Adolescence*, 27(1): 84-96.
- Hardiansyah, M., & Dian, A. C. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al-Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 03(1) : 153-169.
- Hartosujono. (2015). Perilaku Adversity Quotient Mahasiswa Ditinjau dari Locus of Control. *Jurnal Sosiohumaniora*, 1 (1).
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 03(1) : 97-103.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12: 77-95.

- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 03(1) : 153-169.
- Santrock, J. W. (2002). *Life Span Development*. Jakarta: Erlangga.
- Stoltz, P. G. (2005). *Adversity quotient mengubah hambatan menjadi peluang*. Jakarta: Grasindo.
- Wan, C.-S., & Chiou, W.-B. (2006). Psychological Motives and Online Games Addiction: A Test of Flow Theory and Humanistic Needs Theory for Taiwanese Adolescents. *CyberPsychology & Behavior*, 9(3).
- 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). Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6).
- Young, K. S. (2004). Internet Addiction: A New Clinical Phenomenon and Its Consequences. *Journal St. Bonaventure University Center for /online Addiction American Behavioral Scientist*, 48(2).