

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulsyani. (2012). *Sosiologi Skema Teori dan Terapan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Abu, A. (2013). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Adams, E. (2010). *Fundamentals of Game Design. Second Edition*. New Riders : Berkeley
- Ahira, a. (2009). *Mengenal Macam-Macam Game*. Diakses tanggal 20 mei 2017 [www.anneahira.com/macam-macam-games](http://www.anneahira.com/macam-macam-games).
- Ajzen, I. (2009). *Attitude, Personality, & Behavior*. Open University Press.
- Anderson, C.A., Bushman, B.J., (2008). *Effects of Violent Video Games Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggesive Affect, Physiolohgical Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature American Psychological Society, Vol 12. 353- 359*
- Anggraini. (2007). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Kompetensi Sosial pada Remaja. Skripsi. Yogyakarta: Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia Yogyakarta*. Diakses pada 08 September 2017 [http://psychology.uui.ac.id/images/stories/jadwal\\_kuliah\\_naskah-publikasi-02320122.pdf](http://psychology.uui.ac.id/images/stories/jadwal_kuliah_naskah-publikasi-02320122.pdf)
- Annisa. (2003). *Hubungan Pengguna Internet Dengan Interaksi Sosial di Kalangan Remaja*
- Ayouby. (2017). *Dampak Penggunaan pada Anak Usia Dini*. Diakses pada 29 September 2017 <http://digilib.unila.ac.id/27131/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf>
- Azwar. (2017). *Penyusunan Skala Psikologi Edisi 2*. Jakarta Pustaka Pelajar.
- Batholow, (2007). *Risk Taking in Games and Influence Behavior. Journal of Personality and Social Psychology*.
- \_\_\_\_\_ *Where Mortals Dwell: A Christian View of Place for Today*

- B. Bungin. (2008). *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Bungin, Burhan. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Danforth. (2007). *Distinguishing Addiction and High Engagement in the Context of Online Game Playing*. *Computers in Human Behaviour*. Diakses pada 12 September 2017 <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S074756320500049X>
- Dewi, P, D. (2014) *Hubungan antara intensitas bermain game online dengan interaksi sosial pada remaja*. [http://eprints.ums.ac.id/31789/1/halaman\\_depan.pdf](http://eprints.ums.ac.id/31789/1/halaman_depan.pdf)
- Dewi. (2014). *Hubungan Lama Permainan Game Online dengan Pola Tidur Anak Usia 10-12 Tahun di Wilayah Jaten Kabupaten Karanganyar*. Diakses pada 11 September 2017 <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/3650/RINI%20TRIAS%20-%20DEWI%20LISTYOWATI%20Fix%20bgt.pdf?sequence=1>
- Dharma. (2017). *Ideologame: Pengaruh Video Game Atas Budaya*. Jakarta: Ekspresi Buku.
- Diana. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Dian. (2014). *Hubungan Sosial Antar Siswa Dikelas Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV B SD Negeri Bratan 1 Surakarta*. Skripsi. Surakarta: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. <http://eprints.ums.ac.id/21256/>
- Effendi. R & Malihah E, (2014). *Pendidikan Lingkungan Sosial Budaya dan Teknologi*. Bandung: Cv Maulana Media Grafiaka.
- Ernawati. (2015). *Pengaruh Unsafe Action Penggunaan Gadget Terhadap Ketajaman Pengelihatan Siswa Sekolah Dasar Islam Tunas Harapan Semarang*. Diakses pada 11 September 2017 <http://mahasiswa.dinus.ac.id/docs/skripsi/lengkap/18462.pdf>
- Erikson. (1976). *Childhood and Society*. New York: Norton.**

- Fauziah, (2013). *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja*. *Journal Ilmu Komunikasi*. Diakses pada 10 September 2017 <http://ejournal.ilkom.fisip>
- Feprinca. (2014). *Hubungan Motivasi Bermain Game Online pada Masa Dewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan Game Online Defence of the Ancients*. Diakses pada 14 September 2017 <http://psikologi.ub.ac.id/old/wpcontent/uploads/sites/3/2014/09/JURNAL8.pdf>
- Fromme J, (2012). *Computer Games as a Part of Children's Culture*. *The International Journal of Computer Game Research*.
- Gentile, D., Lynch, P.J., Walsh, D.A. (2012). *The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Hostility, Aggressive behaviors, and Schools Performance*. *Journal of Adolescence*. Diakses pada 05 September 2017 <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0140197103000927>
- \_\_\_\_\_ *Pathological video-game use among youth ages 8 to 18*. *Journal of the Association for Psychological Science*.
- George, (2010). *Sejarah Psikologi: Dari Masa Kelahiran Sampai Masa Modern*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media
- Greitmeyer & Osswald, (2010). *Effect of Prosocial Video Games on Prosocial Behavior*. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2678173/>
- Gunarsa, (2006). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Havighurst, Robert K. (2013). *Human Development and Education*. New York: David Mc Company
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Herani, (2014). *Hubungan Motivasi Bermain Game Online pada Masa Dewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan Game Online Defence of the Ancients 2 (DotA 2)*. Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Brawijaya Malang.
- Hurlock, (2008). *Perkembangan Anak Edisi Lima*. Jakarta: Erlangga.
- Jubilee. (2010). *Panduan Memilih Koneksi Internet untuk Pemula*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

- Kozier, Erb, Berman, & Snyder. (2011). *Buku Ajar Fundamental Keperawatan : Konsep, Proses & Praktik*. Jakarta: EGC.
- Kusumah. (2011). *Perkembangan Kognitif pada Remaja dalam Buku Ajar Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya*. Jakarta: Sagung Seto
- Leong, F.T.L. 2008. *Encyclopedia of counseling. United State of America : SAGE Publication*. Diakses pada 12 September 2017 <http://simbi.kemenag.go.id/pustaka/images/materibuku/encyclopedia-of-counseling.pdf>
- Lestari, S. (2012). *Psikologi Keluarga Penanaman Nilai dan Penanganan Konflik dalam Keluarga*. Edisi Pertama, Jakarta : Kencana
- Mitsalia, A, A. (2015). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al Mukmin*: <http://ejournal.stikespku.ac.id/index.php/mpp/article/view/124>
- Muntaha. (2015). *Tingkat Depresi Narapidana Ditinjau dari Harga Diri dan Dukungan Sosial*. Diakses pada 13 September 2017 <http://etd.repository.ugm.ac.id/index.php?mod=download&sub=DownloadFile&act=view&typ=html&id=63054&ftyp=potongan&potongan=S2-2013-295486-chapter1.pdf>
- Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Renika Cipta.
- Nursalam. (2008). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Octaviana, (2010). *Dampak Psikologis Negatif Kecanduan Permainan Online pada Mahasiswa*. Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijaprana Semarang.
- Piaget. (2008). *Psikologi Anak, Terj. Miftahul Jannah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purnamawati. (2014). *Hubungan Permainan Video Game Dengan Pola Makan dan Status Gizi Anak Usia Sekolah di SD Muhammadiyah Codong Catur, Sleman*. Diakses pada 13 September 2017 <http://thesis.umy.ac.id/datapublik/t34649.pdf>
- Puspita, (2014). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Interaksi Sosial pada Remaja*. Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.

- Rahmadhaningrum A. (2013) Hubungan Keterbukaan Diri (*Self-Disclosure*) dengan Interaksi Sosial Remaja di SMA N 3 Bantul.
- Rini & Ayu. (2011). *Menanggulangi Kecanduan Game Online pada Anak*. Jakarta Pustaka Mina. Diakses pada 10 September 2017 <http://eprints.uny.ac.id/22491/2/bab%201234.pdf>
- Riswandi. (2013). *Psikologi Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rochmah, (2011). *Pengaruh Komunikasi Interpersonal dan Loneliness Terhadap Adiksi Game Online*. Skripsi. Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- \_\_\_\_\_ *Hubungan Motif Bermain Game Online dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal*. Diakses pada 10 September 2017 <http://eprints.uny.ac.id/14854/1/SRKIPSI.pdf>
- Rolling & Ernest. (2008). *Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia*. Diakses pada 14 September 2017 <http://aptika.kominfo.go.id/index.php/artikel/166-evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia>
- Rosengren (1985). *Media Grafication Research, Current Perspectives*. London: Sage Publication
- Soekanto, (2007). *Sosiologi suatu Pengantar*. Jakarta: P.T.Raja Grafindo.
- \_\_\_\_\_ (2012). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : Raja Grafindo Persaja.
- Soetjningsih. (2014). *Tumbuh Kembang Remaja Dan Permasalahannya*. Jakarta: Sagung Seto
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta
- Sumantri. (2010). *Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Dinas Pendidikan.
- Sunarto & Hartono A, (2010). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta : Rieneka Cipta.
- Suryawati. (2013). *Sosiologi I*. Jakarta: Erlangga.
- Sutopo, HB. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS Press

- Suyanto, (2014). *Konsep Dasar Anak Usia Dini* : Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Soebastian, C. O. 2010. *Dampak Psikologis Negatif Kecanduan Permainan Online. Skripsi*. Semarang: Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata. Diakses pada 14 September 2017 <http://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/persona/article/view/734>
- Tedjasaputra, (2008). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. PT. Grasindo: Jakarta.
- Trijaya, (2011). *Konsep Diri Pecandu Game Online (Studi Deskriptif Tentang Konsep Diri Pecandu Game Online di Kota Bandung)*. Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Komputer Indonesia Bandung.
- Ulfa, F, F. (2012) *Playing game (MMORPG) dengan Keterampilan sosial pada remaja awal*. <http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/26319/Cover.pdf?sequence=7>
- Wahdjosumijo, (2011). *Kepemimpinan dan Motivasi*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Wahyuningsih, (2007). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Kompetensi Sosial Pada Remaja*. Yogyakarta : Fakultas Psikologi UII.
- Wibowo, Daniel Pratomo. (2009). *Perbedaan Agresi pada Remaja Pemain Video Game Bertema kekerasan, bertema bukan kekerasan, dan remaja yang Tidak Bermain Video Game*. Jakarta: Grasindo.
- Winarno. S (2011). *Pengantar Interaksi Belajar Dasar dan Teknik Metodologi Pengajaran*. Bandung: Tarsito
- Wong D. L., Huckenberry M.J.(2009). *Nursing care of infants and children*. Mosby Company: St Louis Missouri.
- W Sanditaria, (2010). *Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor*. Jurnal Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Padjajaran: <http://jurnal.unpad.ac.id/ejournal/article/view/745>
- Yusuf SLN. (2015). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset