

## DAFTAR LITERATUR

- Adams, E & Rollings, A. 2010. *Fundamentals of game design*. Barkeley, CA: New Riders.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ayu Lestari & Saragih Sahat. 2016. Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online pada Dewasa Awal. *Jurnal Psikologi Indonesia*. Vol. 5, No. 02. ISSN: 2579-6316.
- Azwar, Saifudin. 2012. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, Saifudin. 2015. *Penyusunan Skala Psikologi Edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- George, Ritzer. 2014. *Teori-teori perkembangan sosial*. Jakarta: Erlangga Hurlock.
- Ghozali, Imam. 2013. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21 Edisi 7. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hurlock, E.B. 2010. *Psikologi Perkembanga: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga.
- Juliansyah, Noor. 2011. *Metodologi Penelitian, Skripsi, Tesis, Disertasi, Dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana Pernada Media Group
- Kustiawan, A. & Utomo, B. 2019. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Kusumadewi, N. T. 2009. Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Keterampilan Sosial pada Remaja. *Journal psikologi*. Vol. 2, No. 1. ISSN: 2530:1478
- Masya Hardiyansah, Dian Adi Candra. 2016. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku gangguan Kecanduan *Game Online* Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Furqon Prabumimulih tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. Vol. 3, No. 1. ISSN: 2546-5831.
- Moleong, J. Lexy. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Santrock, Jhon W. 2010. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bnadung: Alfabeta.
- Sukardi. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara

- Syah, Muhibbin. 2012. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ulfa, Mimi. 2017. Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jurnal Psikologi*. Vol 4, No 1. ISSN: 2585-4572.
- Walgito, Bimo. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: C.V Andi.
- Wirawan, IB. 2012. *Teori-Teori Sosial Dalam Tiga Paradigma: Fakta Sosial, Definisi Sosial dan Perilaku Sosial*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yee, Nick. 2006. *Motivations of Play in Online Game*. *Journal of CyberPsychology and Behavior*. Vol. 9, No. 6. ISSN: 2342-9666.
- Young, K. 2013. *Psikologi & Perilaku Cyber*. Semarang: Rajawali Pers.
- Yuwanto, L. 2010. *Mobile Phone Addict*. Surabaya: Putra Media Nusantara.