

DAFTAR PUSTAKA

- Asrori, M. (2011). *Kecanduan Game Online Siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Malang*. Skripsi Sarjana pada UNM Malang. [Online]. Tersedia: <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/BK-Psikologi/article/view/12440>. [11 November 2011]
- Azwar, S. (2012). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2011). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2010). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Berk, L. E. (2005). *Infants, Children, and Adolescents*. United States of America: Pearson.
- Cohen, D. B., dan Willerman, L. (1990). *Psychopathology*. New York: Mc Graw-Hill.
- Dianita. (2009). *Pengaruh Persepsi Pola Asuh Orang Tua terhadap Perilaku Antisosial pada Remaja*. Skripsi Sarjana pada Universitas Airlangga Surabaya: tidak diterbitkan.
- Diantina, F. P. (2006). *Hubungan antara Ketidakmampuan Kontrol Impuls untuk Bermain Game Online Ragnarok dengan Penyesuaian Akademik Gamers Addict Dewasa Dini di C-Net dan J-Net Bandung*. Skripsi Sarjana pada UNISBA Bandung: tidak diterbitkan.
- Fortuna, F. (2008). *Hubungan Pola Asuh Otoriter dengan Perilaku Agresif pada Remaja*. Skripsi Sarjana pada Universitas Gunadarma Jakarta: tidak diterbitkan.
- Furqon. (2011). *Statistika Terapan untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Gemscool. *Background Story*. [Online]. Tersedia: <http://pb.gemscool.com/index.php?act=2&sub=1&code=1>. [13 Juni 2011]
- Hall, C. S., dan Lindzey, G. (1985). *Introduction to Theories of Personality*. Singapore: John & Wiley Sons.
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan Edisi Kelima*. Jakarta : Erlangga.
- Hurlock, E. B. (1973). *Adolescent Development*. Tokyo: McGraw-Hill Kogakusha.

- Lee, I., Yu, C. Y., Lin. H. (2007). Leaving a Never-Ending Game: Quitting MMORPGs and Online Gaming Addiction. *Digital Games Research Association (DiGRA)*. [Online]. Tersedia: <http://www.digra.org/dl/db/07312.54479.pdf>. [30 Desember 2012]
- Pratiwi, P. C., Andayani, T. R., Karyanta, N. A. (2012). Perilaku Adiksi *Game-online* Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa, Vol 1, No 2*. Tersedia: <http://candrajiwa.psikologi.fk.uns.ac.id/index.php/candrajiwa/article/view/27>. [18 November 2012]
- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Sarwono, S. W. (2012). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Satriyo, E. (2012, 3 Juli). Kecanduan Game Online, Pelajar Mencuri. *Liputan 6* [Online]. Tersedia: m.liputan6.com/read/417823/kecanduan-itemgtgame-onlinelt-emgt-pelajar-mencuri. [16 Juli 2012]
- Shaffer, D. R. (1994). *Social and Personality Development*. California: Brooks/Cole Publishing Company.
- Soetjipto. (2007). Berbagai Macam Adiksi dan Penatalaksanaannya. *Anima: Indonesian Psychological Journal*. Vol. 23. No. 1. p: 84-90
- Steinberg, L. (1993). *Adolescence*. United States of America: Mc Graw-Hill.
- Sugiyono. (2012). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suler, J. (2004). Computer and Cyberspace Addiction. *International Journal of Applied Psychoanalytic Studies 1*, 359-362. [Online]. Tersedia: <http://users.rider.edu/~suler/psyber/cybaddict.html>.
- Susetyo, B. (2012). *Statistika untuk Analisis Data Penelitian*. Bandung: Refika Aditama.
- Syahrial, E. (2011, 11 November). Warnet, Game Online dan Kenakalan Remaja. *Haluan Kepri*. [Online]. Tersedia: <http://haluankepri.com/opini-/20414-warnet-game-online-dan-kenakalan-remaja.html>. [30 Desember 2012]
- West, C. (2007). Drug Addiction May Be Brain Disorder, Not Moral Failing. *Addiction Studies Program*. Tersedia: <http://addictionstudies.org/journalists/stories-west-disorder.html>. [30 Desember 2012]

- Widarti, I. (2010). *Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online pada Remaja di Malang*. Skripsi Sarjana pada UNM. [online]. Tersedia: <http://library.um.ac.id/free-contents/downloadpubdoc.php/hubungan-antara-kontrol-diri-dan-kecanduan-game-online-pada-remaja-di-malang-indah-widarti-47079.doc>. [2 Januari 2013]
- Wyandini, D. Z. (2002). Hubungan antara Persepsi terhadap Peran Kelompok Teman Sebaya dengan Misdemeanors pada Siswa Kelas II Bandung. Skripsi Sarjana pada UNISBA Bandung: tidak diterbitkan.
- Young, K. (2004). *Sign Of Internet Addiction*. [Online]. Tersedia: <http://netaddiction.com/>. [16 Juni 2011]
- Young, K. (2009, 15 Agustus). *Online Gaming*. [Online]. Tersedia: http://netaddiction.com/index.php?option=com_content&view=article&id=61&Itemid=84. [16 Juni 2011]
- Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37, 355-372. doi: 10.1080/01926180902942191. [Online]. Tersedia: http://netaddiction.com/index.php?option=com_content&view=article&id=66&Itemid=90. [11 November 2011]
- Zulfikri, M. (2011, 6 April). Commando, Game Center Terbesar di Bandung. *Citizen Magazine*. [Online]. Tersedia: <http://citizenmagz.com/?p=2923>. [13 Juni 2011]