

## DAFTAR PUSTAKA

- Abddurahmat, F. (2006). *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta : PT Asdi Mahasatya.
- Ali, M dan Asrori, M. (2009). *Psikologi Remaja (Perkembangan Peserta Didik)*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Azwar, S . (2010). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2012). *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Bungin, B. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif (komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-ilmu Sosial Lainnya)*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Daradjat, Z. (1982). *Penyesuain Diri*. Jakarta : N.V Bulan Bintang.
- Dariyo, A. (2007). *Psikologi Perkembangan*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Desmita. (2007). *Psikologi Perkembangan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Dwiastuti, A. (2005). *Hubungan antara Traits Kepribadian dengan Addiction Level pada permainan Online Game*. Skripsi Fakultas Psikologi UNPAD Bandung : Tidak diterbitkan.
- Furqon. (2011). *Statistika Terapan Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Handayani, T. (2010). *Skripsi Pengaruh Adiksi Game Online terhadap Penyesuaian Sosial pada Remaja (Studi Deskriptif terhadap Siswa kelas X dan XI SMKN 8 Bandung tahun ajaran 2009/2010)*. Universitas Pendidikan Indonesia Bandung : Tidak diterbitkan.
- Harmono, E. (2011). *Skripsi Pengaruh Permainan Game Online terhadap perilaku menyimpang moral anak (Studi Deskriptif di Kecamatan Sukasari kota Bandung)*. Universitas Pendidikan Indonesia Bandung : Tidak diterbitkan.

- Horton, P dan Hunt, C. (1996). *Sosiologi Jilid I*. Jakarta : Erlangga.
- Imawati, I. dkk. (2013). *Jurnal Financial literacy terhadap perilaku konsumtif remaja pada pada program IPS SMA Negeri 1 Surakarta tahun ajaran 2012/2013*. Surakarta : Tidak diterbitkan.
- Irfani. (2011). *Skripsi Pengaruh Iklan fashion Majalah Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa SMAN 2 Kota Tangerang Selatan*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta : Tidak diterbitkan.
- Kartono. K. (1992). *Patologi Sosial 2*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Mangkunegara, P. (2005). *Perilaku Konsumen*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Maryamah. (2007). *Skripsi Pengaruh Hukuman dan Ganjaran terhadap Perilaku Menyimpang di kalangan Remaja. Universitas Pendidikan Indonesia*. Bandung : Tidak diterbitkan.
- Maryati, K dan Suryawati, J. (2013). *Sosiologi dan Antropologi*. Bandung : PT Erlangga.
- Masyhuri dan Zainuddin, M. (2008). *Metodologi Penelitian*. Bandung : PT RefikaAditama.
- Narbuko, C dan Achmadi, A. (2009). *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Nasution. (2003). *Metode Research*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Nawawi, H. (1993). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Nitisusastro, M. (2012). *Perilaku Konsumen (Dalam Perspektif Kewirausahaan)*. Bandung: Alfabeta.
- NurihsaN, J dan Agustin, M. (2011). *Dinamika Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Nurasyiah, A. (2006). *Skripsi Analisis Pengaruh Lingkungan Sosial Ekonomi terhadap Perilaku Konsumtif Siswa (Studi Kasus di SMA Negeri se-Kota Bandung)*. Universitas Pendidikan Indonesia Bandung. Tidak diterbitkan.

- Oetomo, B. dkk. (2007). *Pengantar Teknologi Informasi Internet*. Yogyakarta : C.V Andi OFFSET.
- Pitaloka, A. (2013). *Jurnal Perilaku konsumsi Game Online pada pelajar (Studi fenomenologi tentang perilaku konsumsi Game Online pada pelajar di kelurahan bupaten Sragen tahun 2013)*. Sragen : Tidak diterbitkan.
- Prasetyo, B dan Miftahul, J. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Purwanto. (2010). *Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi dan Pendidikan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Riduwan. (2007). *Skala pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Riduwan. (2009). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung : Alfabeta.
- Riduwan dan Sunarto. (2012). *Statistika untuk penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung : Alfabeta.
- Santosa, P. (2005). *Analisis statistik dengan Microsoft Excel & SPSS*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Setiadhi, E dan Kolip, U. (2011). *Pengantar Sosiologi Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial Teori, Aplikasi dan Pemecahannya*. Jakarta : Kencana Pradana Media Group.
- Siswanto, V. (2012). *Strategi dan Langkah-langkah Penelitian*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Soekanto, S. (1982). *Pengantar Sosiologi*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, Kualitatif, dan R& D)*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung : Alfabeta.
- Sumarwan, U. dkk. (2011). *Riset Pemasaran dan Konsumen*. Bogor : PT IPB Press Kampus IPB Taman Kencana Bogor.

- Sundari, A. (2013). *Skripsi “Hubungan antara Kecanduan bermain Game Online “Point Blank” dengan perilaku melanggar aturan (Studi Remaja awal di C-Game Center Bandung)*. Universitas Pendidikan Indonesia Bandung : Tidak diterbitkan.
- Supendi, R. (2011). *Skripsi Program Bimbingan dan Konseling untuk mengurangi Kecanduan Game Online pada Siswa SMP (Studi Deskriptif terhadap Siswa Kelas VII SMPN 1 Lembang Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2011/2012)*. Universitas Pendidikan Indonesia : Tidak diterbitkan.
- Supranto, J. (2000). *Statistik Teori Dan Aplikasi Edisi Keenam*. Bandung : Erlangga.
- Suryabrata, S. (1983). *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Syamsu, Y. (2007). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.
- Syamsu, Y. (2011). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.
- Triyaningsih. (2011). *Jurnal Ekonomi dan Kewirausahaan*. Fakultas Ekonomi Universitas Slamet Riyadi Surakarta : Tidak diterbitkan.
- Willis, S. (2010). *Remaja dan Masalahnya*. Bandung : Alfabeta.
- Wulansari, D. (2009). *Sosiologi Konsep dan Teori*. Bandung : PT Refika Aditama.

### **Dari Web**

- Ditapribadi.(2013).*Pengertian Game*. Tersedia di <http://ditapribadi.blogspot.com/2013/05/pengertian-game.html>. [Mei,2013].
- Putugibagi. (2013). Asal mula *Game Online Point Blank*. Diakses dari <http://putugibagi.com.2013/03/asal-mula-game-online-pb.html>. [Maret, 2013].
- Rohmatullah.(2014).*Pengertian Internet*. Tersedia di <http://Rohmatullah.blogspot.com/2014/01/Pengertian-internetAdalah.html>. [Januari,2014].

- Sumartono. (2012). Pengertian Perilaku Konsumtif. Tersedia di <http://www.psychologymania.com/2012/06/pengertian-perilaku-konsumtif.html>. [Juni, 2012].
- Tambunan. (2001). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif. Diakses dari <http://www.e-psikologi.com/remaja/191101.htm>. [19 November 2001].
- Wildan. (2013). Pengertian Perilaku Konsumtif. Diakses dari <http://wildanfoxline.blogspot.com/2013/11/perilaku-konsumtif.html>. [8 November 2013].
- Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37, 355-372. Tersedia di ([http://netaddiction.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=66&itemid=90](http://netaddiction.com/index.php?option=com_content&view=article&id=66&itemid=90)) [11 November 2011].