

DAFTAR PUSTAKA

- Ameliya, S. (2008). Pelatihan Asertif Training untuk Mereduksi Perilaku Adiksi Video Game pada Remaja. *Skripsi Sarjana pada UPI Bandung*: tidak diterbitkan.
- Arikunto, Suharsimi. (1993). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Afrianti L. Perbedaan Tingkat Agresivitas pada Remaja yang Bermain Game Online Jenis Agresif dan Non Agresif. 2009. Fakultas Psikologi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta 2009.
- Arsenault D. Video Game Genre, Evolution and Innovation. *Eludamos Journal for Computer Game Culture*. 2009;3.
- Blais, J.J., Craig, W.M., Pepler, D., Conolly, J. (2007). "Adolescents Online: The Importance of Internet Activity Choices to Salient Relationships". *Journal Youth Adolescence*, 37:522-536.
- Creswell, W. J. (2012). *Educational research: planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research fourth edition*. Boston: Pearson Education, Inc.
- Chiang, Yu-Tzu., dan Sunny Lin. (2010). "Early Adolescent Players Playfulness And Psychological Needs In Games". *Social Behavior and Personality*. 38(5): 627-636.
- Clark, N., Scott, P. S. (2009). *Game Addiction The Experience and The Effects*. North Carolina: McFarland & Company, Inc.
- Danfort, I. (2003). *Running Head: Addiction Classification and Personality*
- Dwiastuti, A. (2005). Hubungan antara *Traits* Kepribadian dengan *Addiction Level* pada Pemain *Online Game*. *Skripsi Sarjana pada Fakultas Psikologi UNPAD Bandung*: Tidak diterbitkan.
- Detria (2012). Program Bimbingan dan Konseling untuk mengurangi Kecanduan *Online Game* Siswa. UPI. Bandung: Tidak diterbitkan
- Desmita (2009). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Eisenberg, N., & Mussen, P. H. (1989). *The roots of prosocial behavior in children*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Fromme J. Computer Games as a Part of Children's Culture. *The International Journal of Computer Game Research*. 2003;3(1).
- Goldberg, I. (2002). *Internet Addiction Disorder*. [Online]. Tersedia di: http://www.phyaics.wisc.edu/~shaizi/internet_addition_criteria.html. [1 Juni 2015].
- Griffiths, M.D. & Meredith, A. (2009). Video game addiction and its treatment. *J Contemp Psychother*, 39. 247-253.
- Henry, Samuel. (2009). *Pengguna Game Online di Indonesia mencapai 6 Juta Pemain! Fantastis*. [Online]. Tersedia di:

- <http://samuelhenry.com/pengguna-game-online-di-indonesia-mencapai-6-juta-pemain-fantastis>. [1 Juni 2010].
- Hidayat. (2011). *Metodelogi Penelitian*. Bandung: Mandar Maju.
- Hurlock, Elizabeth. B. (1980) *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga
- Makmun, A. (2000). *Psikologi Kependidikan Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nursalam. (2011). *Konsep Dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Edisi 2. Jakarta: Salemba Medika
- Nurihsan, J. & Agustin, M. (2013). *Dinamika Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Oktorina, Sebastian Jaya, Tjibang dan Tiatri. (2009). *Pengaruh Faktor Protektif Sekolah, Terutama 'Harapan Yang Tinggi', Pada Kebiasaan Bermain Game Online Siswa*. Jurnal Penelitian Universitas Tarumanegara.
- Padilla, L.M., Walker, Nelson, L.J, dkk (2010). More than a just a Game: Video game and internet use during emerging adulthood. *J Youth*,39. 103-113.
- Putrafunky. (2009). *Jenis-jenis video game disekitar kita*. Diunduh tanggal 1 mei 2016. <http://www.gamexeon.com/forum/console-gaming/57020-jenis-jenis-game-sekitar-kita.html>
- Permanadi R, Kertamuda FE. Perbedaan Motivasi Berprestasi antara Siswa Pemain Video Game dengan Siswa Non Pemain Video Game. *Indonesia Scientific Journal Database*. 2009;28:8-13.
- Utami, F.K. (2007). *Dampak kecanduan bermain video game pada remaja*. Skripsi, tidak diterbitkan, program sarjana strata 1. Jakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gunadarama.
- Rini, A. (2011). *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. Jakarta. Pustaka Mina
- Rosna (2011). Program Bimbingan dan Konseling untuk mengurangi Kecanduan *Online Game Pada siswa smp*
- Salen K (2006) Zimmerman E. Rules of Play : Game Design Fundamentals. MIT Press. 2003:80.
- Setiadi. (2013). *Konsep Praktik Penulisan riset keperawatan*. Edisi 2. Yogyakarta:
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Saryono. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Syah. (2004). Hubungan antara Mitos tentang Seksualitas dengan Keserbabolehan Perilaku Seksual Pranikah pada Remaja ABG di Jakarta. *Skripsi pada Fakultas Psikologi Universitas Indonesia*. Jakarta: Tidak diterbitkan.

- Smart. 2010. *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Permainan video game* Yogyakarta. A Plus Books
- Supendi, Rosna Pentiaratih (2011) *Program Bimbingan Konseling Untuk Mengurangi Kecanduan Online Game Pada Siswa Smp* (Studi Deskriptif Terhadap Siswa Kelas VIII SMPN 1 Lembang Kab. Bandung Barat Tahun Ajaran 2011/2012). Skripsi Pada Jurusan Fakultas Ilmu Pendidikan Upi. Bandung: Tidak Di Terbitkan.
- Wan, C.S & Chiou, W.B. (2006). *Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming? An Interview Study in Taiwan* cyberPsychology and Behavior. Vol. 9 No: 6p: 762-766.
- Widayanti. (2007). Dampak Kebiasaan Bermain Video Game terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Skripsi Sarjana pada UPI Bandung*: Tidak diterbitkan.
- Yee, N. (2006). "Motivations of Play in Online Games". *Cyberpsychology & Behaviour*. 9: 772-775.
- Young, K. S. (2009). "Understanding Online Gaming Addiction and Treatment issues for adolescents". *The American Journal of Family Therapy*. 37: 355-372.
- Yuniar, S. (2008). Ketergantungan pada Internet: Game online, video game dan sejenisnya. *Anima*, 23 (2). 180-183.
- Yusuf, Syamsu. (2005). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.