

DAFTAR PUSTAKA

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2015). *Penggunaan Internet Indonesia 2014, Sebanyak 88,1 Juta (34, 9%)*. Diunduh pada 18 Mei 2019 dari: <http://www.apjii.or.id/v2/read/content/info-terkini/301/pengguna-internet-indonesia-tahun-2014-sebanyak-88.html>
- Canggih, Dony. 2018. Gambaran Perilaku Kecanduan *Game Online* pada Anak Usia Sekolah di Wilayah Kecamatan Magetan [skripsi-dipublikasikan]. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Chamberlain, S. R., Fineberg, N. A., Blackwell, A. D., Robbins, T. W., & Sahakian, B. J. (2006). *Motor Inhibition and Cognitive Flexibility in Obsessive-Compulsive Disorder and Trichotillomania*. *The American Journal of Psychiatry*, 163(7), 1282–1284. <https://doi.org/10.1176/appi.ajp.163.7.1282>
- Desmita, 2006. Psikologi Perkembangan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Febriana S, Widyastuti. 2012. Kecanduan Mahasiswa Terhadap *Game Online* [skripsi-dipublikasikan]. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Griffiths MD, Davies MNO. 2005. *Videogame addiction: Does it exist? Handbook of computer game studies* (pp. 359-368). Boston: MIT Press.
- Immanuel N. 2009. Gambaran profil kepribadian pada remaja yang kecanduan *game online* dan yang tidak kecanduan *game online* [skripsi-dipublikasikan]. Depok: Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- Khairani Harahap, 2013. *Game Online dan Prestasi Belajar (Studi Korelasional Pengaruh Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP X Medan)* [skripsi-dipublikasikan].
- Lancaster, L. C. and Stillman, D. (2002). *When Generations Collide. Who They Are. Why They Clash. How to Solve the Generational Puzzle at Work*. New York: Collins Business.

- Lee, Eun J. 2011. *A Case Study of Internet Game Addiction. Journal of Addiction Nursing*, 22,208-213.
- Lemmens JS, Valkenburg PM, Peter J. 2009. *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescent. Netherlands: The Amsterdam School of Communications Research (ASCoR)*.
- Marlianti Dewi, 2015. Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Pola Tidur dan Motivasi Belajar Anak Usia 10-12 Tahun di SD Mattoangin 2 Kecamatan Mariso Kota Makassar [skripsi-dipublikasikan]. Makassar: Repositori UIN Alaudin Makassar.
- Nanang Martono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif (Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Nanda Kurniawan Dwi, 2016. Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Terhadap Anak Pecandu *Game Online* di Karangnongko Depok Sleman Yogyakarta [skripsi-dipublikasikan]. Yogyakarta: Eprints UIN Veteran.
- Ni Putu Arika Mulyasanti Pande, Adjianti Marheni, 2015. Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta [skripsi-dipublikasikan]. Bali: Jurnal Psikologi Udayana.
- Noor, Hasanuddin. (2012). Psikometri; Aplikasi Dalam Penyusunan Instrumen
- Nurhayati S. 2005. Bermain Sebagai Upaya Dini Menanamkan Aspek Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 3, No. 1, 2005.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Sun, An-Pyng, Ashley, L., Dickson, L., (2013), *Behavioral Addiction: Screening, Assessment and Treatment, Central Recovery Press*.
- Syamsu Yusuf, 2008. Psikologi Perkembangan Anak & Remaja. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- West, R & Brown, J. (2013), *Theory of Addiction*, Wiley Blackwell.

Winsen Sanditaria, 2012. Adiksi Bermain *Game Online* Pada Anak Usia Sekolah Di Warung Internet Penyedia *Game Online* Jatinangor Sumedang. Bandung: Universita Padajajaran.

Yanuar Surya Putra, 2016. Teori Perbedaan Generasi. *Among Makarti* Vol. 9 No.18, Desember 2016.

