

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinus Nilwan (2008). Pemrograman Animasi dan Game professional. Elex Media komputindo. Jakarta
- Bromley Zucker (2001) Pendapat tentang laporan kasus dan tinjauan kasus
- Caldwell Charmaine D. & Teddi J. Cunningham (2010). Internet addiction and Students: Implications for school Counselors
- Constance A. Steinkuehler and Dmitri Williams, (2006). Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Game as “Third Places”. Journal of Computer – Mediated
- Dara Malahayati (2012). Hubungan Bermain Video Game dengan Tingkat Motivasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah Skripsi fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia
- Dakir, (2005). *Dasar-Dasar Psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Gentile, D., Lynchb, JR., Walsha, D.A. (2007). *The affects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. Journal of adolescence, Vol 27, 5-22*
- Hurlock. 2008. Psikologi Perkembangan Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga.
- Irra, C.D (2015). Pengantar Psikologi Media. Halaman 37. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Ridwan. S. (2015). Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling Volume 1. Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. Halaman 84 – 92
- Muhibbinsyah. (2001). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Saputra. (2008). Perilaku Sosial Individu Pemain Game Online “Perfect World” Di Desa Sea Satu by Gerry F. Kapoh (diakses Mei 2017)

- Sumadi, (2000). Pengembangan Alat Ukur Psikologis. Yogyakarta: ANDI.
- Young, K. S. (1999). Internet addiction: symptoms, evaluation, and treatment. Innovations in Clinical Practice (Volume 17) by L. VandeCreek & T. L. Jackson (Eds.), Sarasota, FL: Professional Resource Press (diakses Mei 2017)
- Prof, Dr, Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R dan D. Bandung: ALFABETA. CV
- Prof , Dr, Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R dan D. Halaman 4. Bandung: ALFABETA. cv
- Jujun S. Suriasumantri (1985). Jenis – jenis Metode Penelitian. Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, R dan D. Halaman 4 – 7 . Bandung:ALFABETA.cv (diakses Juli 2017)
- Young, K. S. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment issues for adolescents. The American Journal of Family Therapy. Halaman 355 – 372. Taylor and Francis