

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani, Hendriati. (2006). *Psikologi Perkembangan : Pendekatan Ekologi Kaitannya dengan Konsep Diri dan Penyesuaian Diri pada Remaja*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Ambarina, F. D. 2008. *Konseling Kognitif Untuk Mereduksi Perilaku Adiksi Game Online Pada Remaja*. Jakarta : Skripsi Upi.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arnadi. 2016. *Analisis Faktor Pembentuk Sikap Apatisme Mahasiswa terhadap Partai Politik*. Bandar Lampung, Universitas Lampung. Skripsi.
- Azwar, S. 2011. *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Mulia.
- Chaplin, J. P. 2009. *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Chen, C. Y. & Chang, S. L. 2008. *An Exploration of Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features*. Asian journal of Health and Information Sciences. Vol 3. No 1-4. Taiwan.
- Daradjat, Zakiyah. 1994. *Remaja Harapan dan Tantangan*. Jakarta: Ruhama.
- Deswita. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Efendi A, Astuti PI, Rahayu NT. 2017. *Analisis Pengaruh Penggunaan Media Baru Terhadap Pola Interaksi Sosial Anak di Kabupaten Sukoharjo*. Jurnal Penelitian Humaniora, 18 (2), 12-24.
- Elster, Jon. 1999. *Addiction Entries and Exits*. New York: Russell Sage Foundation.
- Hurlock, B. Elizabeth. 1997. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (edisi kelima)*. Terjemahan oleh Istidawanti & Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.

Kasiram, Moh. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif-Kuantitatif*. Malang: UIN Malang Press.

Makmun, A. S. 2004. *Psikologi Kependidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

M. Ali & M. Asrori. 2009. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Orleans, M. & Laney, M. C. 1997. *Early Adolescent Computer Use: Isolation or Sociation?*. Sociology Department. CSUF.

Rahayu, Iin Tri & Ardani Tristiadi Ardi. 2004. *Observasi dan Wawancara*. Malang: Bayumedia.

Santrock. 2003. *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.

Sugiyono. 2009. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sundari, S. 2005. *Kesehatan Mental Dalam Kehidupan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Syarif, N. 2015. *Pengaruh Perilaku Pengguna Smartphone terhadap Komunikasi Interpersonal siswa SMK TI Airlangga Samarinda*. E-Journal Ilmu Komunikasi, 3 (2), 213-227.

Winn, B. M dan Fisher, J. W. 2004. *Design of Communication, Competition, and Collaboration in Online Games*. Dipresentasikan dalam computer game technology conference. Toronto, Canada. [3 Agustus 2013].

Yee, N. 2005. *Motivations of Play in Online Games*. Cyberpsychology dan Behaviour. [26 Februari 2013].

Yusuf, S. 2000. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.