

## DAFTAR PUSTAKA

- Aloysius. (2021). *Statistika Seri Dasar Dengan SPSS*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia.
- Ambarina. (2008). *Konseling Kognitif Untuk Mereduksi Perilaku Adiksi Online Pada Remaja*. Skripsi. Bandung: PBB Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Baggio, S., Dupuis, M., Studer, J., Spilka, S., Daepfen, J. B., Simon, Gmel, G. (2016). *Reframing video gaming and internet use addiction: Empirical cross-national comparison of heavy use over time and addiction scales among young users*. *Addiction*, 111(3), 513–522.
- 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*. Hal 38-51
- Desai. 2013. *Video-Gaming Among High School Students: Health Correlates, Gender Differences, and Problematic Gaming*, 6. (07).
- Detria (2013). *Efektivitas Teknik Manajemen Diri untuk Mengurangi Kecanduan Game online*. Tesis. Tidak Diterbitkan. Bandung : UPI. Diakses dari <https://journal.unrika.ac.id> pada 21 Oktober 2020 pukul 22.00 WIB
- Elda. (2019). *Hubungan Kecanduan Game online Dengan Keterampilan Sosial Remaja di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Sumatera Utara Medan*. Medan: Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
- Eskasasnanda. (2017). *Causes and Effects of Online Video Game Playing among Junior-Senior High School Students in Malang East Java*. *International Journal of Indosian Social and Culture*, 9( 02).
- Fauziah, E. R. (2013). *Pengaruh game online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja*. *ejournal Ilmu Komunikasi Vol 1. No. 13*.
- Fitri, R. A & Widiningsih, Y. (2016). *Psikologi Adiktif*. Al-Mujtahadah Press:Ria
- Ghodse. (2002). *Addictive Psychology*, 2, 4-6.
- Goenawan, MA, (2017). *Sampai kapan Mobile Legend diminati?* <https://inet.detik.com/games-news/d-3611597/sampai-kapan-mobile-legends-digandrungi.detik/>, (terbit Rabu, 23 Agustus 2017 16:22 WIB)
- Ghuman, D., & Griffiths, M. D. (2012). *A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play and social interactions among*

- players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(1), 13–29.
- Hutasuhut, C. N. (2020). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan *Game Online* di *Smartphone* pada Remaja.
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). *Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment and prevention*. New York: Academic Press.
- Kumparan. (2022). Penelitian Korelasional: Pengertian, Tujuan, dan Jenis-Jenisnya. <https://kumparan.com/>.
- Mudiantono, F. F. (2015). Analisis Pengaruh Nilai Pelanggan dan Lokasi Terhadap Minat Terus Sebagai Pelanggan Dengan Kepuasan Pelanggan Sebagai Variabel Intervening Pada Kost Sekitar Tembalang Dalam Empat Wilayah. *Diponegoro Journal of Management*, 4(1), 1-13.
- Priyanto, Sugeng. (2008). *Contextual Teaching and Learning Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah Kelas IX*. Edisi 4. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Putra W. R. (2022). Analisis Sosiokultural Dalam Transformasi Budaya *Game Online*. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 2, 1.
- Putri, A. F. (2018). Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas Perkembangannya. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 3(2), 35.
- Ramadani, Iqbal. (2018) Studi Deskriptif Kualitatif *Withdrawl Gamer Mobile Legends* Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014.
- Riduwan. (2016). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Setiaji, S., & Virlia, S. (2016). Hubungan Kecanduan *Game online* dan Keterampilan Sosial Pada Pemain *Game* Dewasa Awal di Jakarta Barat. *Jurnal Psikologi Psibernetika*, 9(2).
- Singh. 2014. “The influence of socioeconomic status of parents and home environment on the study habits and academic achievement of students”. *Educational Research* (ISSN: 2141-5161) Vol. 5(9) pp. 348- 352, November, 2014.
- Siregar, S. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Siyoto, S & Ali Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyu, Widhiarso. (2014). *Bahan Kuliah (Skala Psikologi)*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada.
- Wicaksono, Junianto Hadi. (2021). *Gambaran Keterampilan Sosial Pada Dewasa Awal Yang Bekerja*. Jember: Program Studi Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember.
- Wulandari, S. (2015). Pola Komunikasi Kyai di Pondok Pesantren. *Commonline Departemen Komunikasi*, 3(3), 630-644.
- Yudoyono A, Akil A, & Arisandy R.D. (2016). Perspektif Sosio-Kultural: Sebuah Kearifan Lokal Dalam Perencanaan dan Perancangan Kota Makassar. *Jurnal KPE*, 20(1).

