

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani, Hendriati. 2006. *Psikologi Perkembangan Pendekatan Ekologi Kaitanya Dengan Konsep Diri Dan Penyesuaian Diri Pada Remaja*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Ahmadi, Abu. 2007. *Psikologi Sosial*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Akbar, R, & Hawadi. 2001 . *Psikologi perkembangan anak – mengenal sifat, bakat dan kemampuan anak*. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Ambarina, F. D. 2008. *Konseling Kognitif Untuk Mereduksi Perilaku Adiksi Online Game Pada Remaja*. Jakarta : Skripsi Upi.
- Amin, Samsul M. & Haryono A. 2007. *Kenapa Harus Stress Terapi Stress Ala Islam*. Jakarta: amzah.
- Anderson, R. E. dan Carter, Irl. 2000. *Human Behavior in the Social Environment. (3rded)*. New York: Aldine Publishing Company.
- Arthur,S &Emily. 2010. *Kamus Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, Syaifudin. 2008. *Dasar-Dasar Psikometri Cetakan VII*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. 2008. *Reliabilitas dan Validitas Cetakan VIII*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Calhoun, J.F., Acocella, J.R. 1990. *Psychology of Adjustment and Human Relationship*. New York : McGraw Hill, Inc.
- 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.

- Danfort, I. 2003. *Running Head: Addiction Classification and Personality Correlates; Addiction to Online Games: Classification and Personality Correlates*. Tersedia: <http://www.iandanforth.net> [10 februari 2013].
- Departemen Agama RI. 2005. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: PT Syamil Cipta Media.
- Dwiastuti, A. 2005. *Hubungan antara Traits Kepribadian dengan Addiction level pada pemain Game Online*. Skripsi. Bandung : tidak diterbitkan.
- Eslter, Jon. 1999. *Addiction Entries and Exits*. New York: Russell Sage Foundation.
- Gerungan, W.A. 2004. *Psikologi Sosial*. Jakarta: PT Refika Aditama.
- Griffiths. M.D. 2008. *Gangguan pada gamer*. Tersedia : <http://www.pembelajar.com/html>. [21 februari 2013]
- Griffiths, M.D. 2010. *The Role of Context in Online Gaming Excess and Addiction: Some Case Study Evidence*. *Int J Ment Health Addiction*.
- Gunarsa,S & Yulia. 1986. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta : Gunung Mulia.
- Hartati Sri, dkk. 2005. *Studi Korelasi Persepsi Terhadap Afeksi Ayah Dengan Kemampuan Penyesuaian Sosial Remaja Di Sekolah Lanjutan Pertama*. *Jurnal Psikologi*. Volume 2. Nomor 1.
- Hurlock, B.Elizabeth. 1980. *Pikologi Perkembangan Suatu Pendakatan Sepanjang Rentang Kehidupan (edisi kelima)*. Terjemahan oleh Istadawanti & Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.
- _____. 2001. *Pikologi Perkembangan Suatu Pendakatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Terjemahan oleh Istadawanti & Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.
- Kerlinger, Fred N. 2001. *Asas-Asas Penelitian Behavioral*. Yogyakarta: UGM Press.
- Kim,. Hyo-Jun. 2002. *Improving The Vehicle Performance with Active Suspension Using Road-Sensing Algorithm*. Elsevier Science Ltd.

- Makmun, A.S. 2004. *Psikologi Kependidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- M. Ali & M.Asrori. 2009. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Muthahhari, Murthada. 1994. *Perspektif al-Qur'an tentang Manusia dan Agama*. Bandung: Mizan.
- Pamungkas, S. 2011. *Pengaruh Adiksi Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja*. Skripsi pada FIP UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Rahayu, Iin Tri & Ardani Tristiadi Ardi. 2004. *Observasi dan Wawancara*. Malang : Bayumedia.
- Santrock. 2002. *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Sarwono, Sarlito W. 2001. *Psikologi Sosial : Psikologi Kelompok dan Psikologi Terapan*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Sjadzali, Munawir. 1992. *Yayasan Penyelenggara Penterjemah/Penafsir Al-Qur'an Departemen Agama RI. Al-Qur'an dan Terjemahnya. Edisi Lux*. Semarang: CV. AsSyifa'.
- Sugiyono. 2009. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Sunarto & Hartono. 2002. *Perkembangan Peserta Didik* . Jakarta: Rineka Cipta.
- Sundari, S. 2005. *Kesehatan Mental Dalam Kehidupan*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Suryabrata, S. 2005. *Metode Penelitian*. Jakarta : PT Raja Grafindo.
- Walgito B. 2001. *Psikologi Sosial (suatu pengantar)*. Yogyakarta: Andi offset.
- Widayanti. 2007. *Dampak Kebiasaan Bermain Video Game Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar*. Skripsi pada FIP UPI Bandung.
- Willis, S. S. 2005. *Konseling Individual; Teori dan Praktek*. Bandung : Alfabeta.

- Winarsunu, Tulus. 2004. *Statistik Dalam Penelitian Psikologi Dan Pendidikan*. Malang: UMM Press
- 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 maret 2013]
- Yee, N. 2005. *Motivations of Play in Online Games*. *Cyberpschology dan Behaviour*. [26 februari 2013].
- Young, K. 2000. *Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millennium*. *CyberPsychology & Behavior*, 3(5), 475-479. www.netaddiction.com/net_compulsions.htm [21-02-2013]
- Yusuf, S. 2006. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Yuwanto, Listyo. 2010. Fakultas Psikologi Laboratorium Psikologi Umum Universitas Surabaya, www.ubaya.ac.id/ubaya/articles_detail/10/Mobile-Phone-Addict.html [25-12-2012]