

DAFTAR PUSTAKA

- Adwitiya. (2015). *Perbedaan Tingkat Ketergantungan Bermain Game Online Ditinjau dari Persepsi Remaja Terhadap Pola Asuh Orangtua*.
- Asih. (2010). *Perilaku Prososial Di Tinjau Dari Empati Dan Kematangan Emosi*.
- Aziz,M. (2015). *Perilaku Sosial Anak Remaja Korban Broken Home Dalam Berbagai Perspektif*.
- Aziz, M.S. (2016). *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Personal Siswa*. Artikel Skripsi FKIP UN PGRI Kediri Tahun 2016.
- Baskoro. (2010). *Hubungan Antara Depresi Dengan Perilaku Antisosial Pada Remaja Di Sekolah*.
- Batubara. (2010). *Adolescent Development (Perkembangan Remaja)*.Jurnal Sari Pediatri, Vol. 12, Nomor 1, Juni 2010.
- Buletin Pos dan Telekomunikasi. (2015). Volume 13, Nomor 2.
- Ekasari, P. (2012). *Dampak Sosial Pengaruh Internet Dalam Kehidupan Remaja*.
- Fauziawati. (2015). *Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Teknik Diskusi Kelompok*.
- Gunarsa. (2008).*Buku Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Hardanti, H.A. (2013). *Faktor-faktor yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Game online Pada Anak Sekolah*. Volume 1, Nomor 3 Desember 2013.
- Hidayat, A. & Aziz. (2009). *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data*. Jakarta : Salemba Medika.
- Kulsum, U. (2014). *Pengantar Psikologi Sosial*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. Berita Kementerian. Edisi 8. Mei 2014.
- Kusumadewi, T.N. (2009). *Hubungan Antara Kecanduan Internet Game Online dengan Ketrampilan Sosial Pada Remaja*. Jurnal FPUI.
- Lemmens. J.S (2009). *Psychosocial Causes and Consequences of Pathological Gaming*. Jurnal Elsevier Edisi 1 Nomor 27 Tahun 2011.
- Notoatmodjo. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan* . Jakarta : Rineka Cipta

- Novasari, T. (2016). *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perilaku Sosial*. Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan. Volume 03 Nomor 04 Tahun 2016.
- Potter & Perry.(2010).*Buku Fundamental Keperawatan Buku 2*. Jakarta: Salemba Medika.
- Pratiwi E. (2015).*Perilaku Adiksi Game Online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Ketrampilan Sosial pada Remaja di Surakarta*.
- Putro & Nurjanah. (2013). *Perilaku Adiksi pada Pemain Game Online Di Dinustech Semarang dan Dampaknya Terhadap Kesehatan*.
- Priyoto. (2014). *Buku Teori Sikap dan Perilaku Dalam Kesehatan*. Diterbitkan: Nuha Medika.
- Pranoto. (2015). *Hubungan Tingkat Pengetahuan Orang Tua tentang Game Online Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Awal Di Wilayah Kelurahan Togomas Kecamatan Lowokwaru Malang*.
- Qomariah. (2010). *Perilaku Pengguna Internet Pada Kalangan Remaja Di Perkotaan*.
- Rachmawati, P. (2015). *Pengaruh Motivasi Bermain Game Online MMORPG dan Dukungan Sosial Terhadap Adiksi Game Online*. UIN.
- Ridwan. (2010). *Skala Pengukuran Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sanditaria, W. (2012). *Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Warung Internet*
- Saryono. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif Dalam Bidang Kesehatan*, Yogyakarta : Nuha Medika
- Sarwono, S.W (2013). *Psikologi Remaja* Edisi Revisi. Jakarta: Rajawali Persada
- Setiadi. (2013). *Konsep dan Praktik Penulisan Riset Keperawatan* edisi 2 . Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Soebastian. (2010). *Dampak Psikologis Negatif Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa*.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta.
- Suryanto,R (2015) *Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online dikalangan Pelajar*. Jurnal Jom FISIP Volume 2 Nomor 2 Oktober 2015.