

DAFTAR PUSTAKA

- Adeonalia. 2002. *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Internet*. Semarang: UNIKA Soegijapranata
- Agustinus, Nelwan. 2004. *Membuat Program Profesional Secara Cepat dengan VB*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Algifari. 2018. *Statistika Deskriptif Plus Untuk Ekonomi dan Bisnis*. Yogyakarta: UPP STIM YKPN
- Anugrah, Septian. 2019. *Pengaruh Kecanduan Game Mobile Legend terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Desa Baja Dolok Kecamatan Tanah Jawa Kabupaten Simalungun*. Medan: Universitas Negeri Medan
- Arikunto, S. 2017. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aw, Suranto. 2011. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Bodenheimer, Bobby. 1999. *Computer Animation and Simulation*. Eurographics
- Cangara, Hafied. 2000. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Press
- Chaniago, Amran Y. S. 1997. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia
- 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*, 3(1-4), 38-51
- Detria. 2012. *Efektivitas Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Online Game (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Siswa Kelas IX SMP Negeri 40 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Dianty, Nova. 2012. *Dampak Game Online Terhadap Kesehatan Remaja (Studi di Fajar Net Raden Intan Bandar Lampung)*. Bandar Lampung: Universitas Lampung
- Endri, Engga Probi. 2016. *Strategi Komunikasi Perwakilan Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) Provinsi Sumatera Barat dalam Promosi Program Generasi Berencana (GenRe)*. Padang: Universitas Andalas

- Falamartha, Al Dara. 2012. *Pengaruh Game Online Point Blank Terhadap Kemampuan Berbahasa Santun dalam Berkomunikasi antar Sesama Teman di Lingkungan Siswa SMP YP 17 Baradatu Kab. Way Kanan Tahun 2012*. Bandar Lampung: Universitas Lampung
- Hanani, Silfia. 2017. *Komunikasi Antarpribadi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Hurlock, Elizabeth B. 1980. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- <https://apjii.or.id/downfile/file/BULETINAPJIIEDISI05November2016.pdf>
diakses 10 Desember 2019
- Kustiawan, Usep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Penerbit Gunung Samudera
- Liliweri, Alo. 2011. *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*. Jakarta: Prenada Media Group
- Masya, Hardiyansyah dan Dian Adi Candra. 2016. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(1), 153-159
- Musthafa, Ananda Erfan. 2015. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak*. Semarang: Universitas Diponegoro
- Pawito. 2007. *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: Pelangi Aksara
- Poewadarminta, W.I.S. 1976. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Prasetyo, Mochamad Fajar. 2018. *Game Online Sebagai Peningkat Ekonomi Tulungagung (Kasus Maraknya Game Mobile Legend di Tulungagung)*. Tulungagung: IAIN Tulungagung
- Pratama, Arif Satria Putra. 2017. *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online pada Smartphone (Mobile Online Games) terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung*. Bandar Lampung: Universitas Lampung
- Ratnasari, Tifany. 2017. *Pengaruh Gender terhadap Jenis Kecanduan Internet Implikasinya bagi Bimbingan dan Konseling pada Siswa SMA Negeri di Kabupaten Pekalongan*. Semarang. Universitas Negeri Semarang
- Smart, Aqila. 2010. *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Yogyakarta: A Plus Books

- Suciati. 2013. *Konseling Keluarga I-Cacho-E untuk Mengurangi Kecanduan Bermain Game. Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(2), 129-135
- Sugiyono. 2005. *Komunikasi Antar Pribadi*. Semarang: Bimbingan Konseling Unnes
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Suler, J. 2004. Computer and Cyberspace Addiction. *International Journal of Applied Psychoanalytic Studies*, Vol 1 No 4, 359-362
- Supratiknya. 1995. *Komunikasi Antar Pribadi Tinjauan Psikologis*. Yogyakarta: Kanisius
- Sutoyo, A. 2006. *Kesehatan Mental*. Semarang: Bimbingan Konseling Unnes
- Wirdhana, Indra dkk. 2011. *Panduan Kurikulum dan Modul Pelatihan Program Penyiapan Kehidupan Berkeluarga bagi Remaja (PKBR)*. Jakarta: BkbbN
- Yee, N. 2006. Motivations for Play in Online Games. *Cyber Psychology & Behavior*, 9(6), 772-775
- Young, Kimberly. 2009. Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355-372
- Young, K. 1999. *Internet Addiction: Symptoms, Evaluation, and Treatment*, (Online) dalam <http://netaddiction.com/symptoms.htm> diakses 13 Januari 2020
- Zulkarnain, Wildan. 2013. *Dinamika Kelompok (Latihan Kepemimpinan)*. Jakarta: Bumi Aksara