

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharimi. 2002. *Prosedur Penelitian : Suatu pendekatan praktek*. Jakarta: rieneka cipta.
- Agustiani, H. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Berzonsky, M.D. 1981. *Adolescent Development*. New York : Mac Millan Publishing.
- Brian, D. dan Peter Wiemer Hastings. 2005. *Addiction to the Internet and Game on line Gaming. Journal of Cyber Psychology and Behavior Volume 8, Number 2*. DePaul University, Chicago.
- Brian Tracy, (2005), *Change Your Thinking Change Your Life*, Mizan Media Utama, Bandung.
- Bungin, Burhan. 2001. *Metode Penelitian Sosial: Format-Format Kuantitatif dan Kualitatif*. Airlangga University Press. Jakarta.
- Bungin, Burhan. 2007. *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Edisi ke-1. Jakarta:Kencana.
- Burns, R. B. 1993. *Konsep Diri: Teori, Pengukuran, Perkembangan dan Perilaku*. Alih Bahasa: Eddy. Jakarta: Arcan.
- Callhoun, F. & Acocella, J. R. 1990. *Psikologi Tentang Penyesuaian Hubungan Kemanusiaan, Edisi Ketiga*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Calhoun, James F. dan Joan Ross Acocella. 1995. *Psikologi Tentang Penyesuaian* Semarang: IKIP Semarang Press.
- Charlton, John P. dan Ian D.W. Danforth. 2007. *Distinguishing Addiction and High Engagement in the Context of Online Game Playing. Journal Articles Psychology*. University of Bolton.
- Chen, Jeng Chung dan Yangil Park. 2005. *The Differences of Addiction Causes Between Massive Multiplayer Online Game and Multi User Domain. International Review of Information Ethics Volume 4*.
- Creswell, JW. (1998). *Qualitative Inquiry and Research Design Choosing Among Five Traditions*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Handry, M dan Heyes, S. 1989. *Pengantar Psikologi*. Jakarta: Erlangga.
- Hardiansyah, Haris. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Salemba Humanika.

- H. Aziz Alimul, A. (2006). *Pengantar Kebutuhan Dasar Manusia Aplikasi Konsep dan Proses Keperawatan*. Jakarta: Penerbit Salemba Medika.
- Jap T, Tiatri S, Jaya ES, Suteja MS. (2013). The Development Of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. *PLoS ONE* 8(4), e61098.doi:10.1371/journal.0061098
- Kartono, Kartini. 1996. *Pengantar Metodologi Riset Sosial*. Bandung: PT Mandar Maju.
- Keliat Anna Budi. (1992). *Gangguan Konsep Diri*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Maslow, Abraham H. 1984. *Motivasi dan Kepribadian*. Jakarta : PT. Gramedia.
- Miles, Mathew B. dan A. Michael Hubberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. Cetakan Pertama. Jakarta: Universitas Indonesia (UI-PRESS).
- Moleong, Lexy. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Moleong, J Lexy. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Monks, F.J, Knoers, A. M. P, Haditono. 1998. *S, Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gajahmada University Press.
- Mubarak, W.I. & Chayatin Nurul. (2007). *Buku Ajar Kebutuhan Dasar Manusia Teori dan Aplikasi dalam Praktik*. Jakarta: penerbit Buku Kedokteran EGC.
- O'Donnell, John .A dan John C Ball. 1966. *Narcotic Addiction*. New York: Harper & Row Publisher. Pace and Faules. 2002. *Komunikasi Organisasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Papalia, Olds & Feldman. 2007. *Human Development, Tenth Edition*. New York: McGraw Hill.
- Pudjijoyanto, clara. R. 1985. *Konsep diri dalam ilmu Pendidikan*. Jakarta : Arcan.
- Rakhmat, Jalaludin. 2005. *Psikologi Komunikasi, Edisi Revisi*. Cetakan ke-5. Penerbit Remaja Karya CV, Bandung.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2008. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rini, Deswita. 2004. *Psikology Remaja*. Jakarta : Erlangga.

- Riyanti, D.B.P & Prabowo, H. *Seri Diktat Kuliah Psikologi Umum 2*. Jakarta:  
*Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma*.
- Rogers, C. R. 1980. *A Way of Being*. Boston: *Houghton Mifflin*.
- Rogers, Carl R. *On Becoming Person*, terj. Rahmat Fajar, Yogyakarta : Pustaka  
Pelajar, 2012.
- Rogers Carl, 2013. *Theory of Personality* edisi 7. Mc Graw Hill education :LA
- Santrock J. W. 1995. *Life Span Development Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Schwausch, Matt dan Chris Chung. 2005. *Massively Multiplayer Online  
Addiction*. Article. *Institute of Psychiatry*. Minnesota.
- Stuart, G.W. & Sundeen S.J. 1998. Buku Saku Keperawatan Jiwa Edisi 3. Jakarta:  
Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Soeprapto, Riyadi. 2002. *Interaksionisme Simbolik (Perspektif Sosiologi Modern)*.  
Malang: Averroes Press.
- Sunaryo. 2004. *Psikologi untuk Keperawatan*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Syarif, Kemali. 2015. *Perkembangan Peserta Didik*. Medan. UNIMED PERSS.
- Van Rooji, A. J. 2011. *Online Video Game Addiction: Exploring A New  
Phenomenon*. Rotterdam: Erasmus University Rotterdam.
- Wan, Chin-Sheng dan Wen Bin-Chiou. 2006. *Why are Adolescents Addicted to  
Online Gaming? An Interview Study in Taiwan*. *Journal of Cyber  
Psychology and Behavior Volume 9 Number 6*. General Education Center,  
Kaohsiung Hospitally College, Taiwan.

Sumber lain :

- Anonim. 1981. *Komunikasi Game* [www.google.co.id](http://www.google.co.id) diakses pada tanggal 1 Juli  
2017.
- Anonim. 2004. *Jenis Pemain Game online*. [www.google.co.id](http://www.google.co.id) diakses pada  
tanggal 1 Juli 2017.

McLeod, Saul. 2008. *Self Concept*. [online]. Tersedia di:

<http://www.simplypsychology.org/self-concept.html> diakses pada 1 Juli 2017.

Lee, Ichia. Chen Yi Yu dan Holin Lin. 2007. *Leaving a Never-ending, Quitting MMORPGs ang Online Gaming Addiction. Conference Diagra 2007*. National Taiwan University.

[www.digra.org/dl/db/07312.54479.pdf](http://www.digra.org/dl/db/07312.54479.pdf) di akses pada tanggal 1 Juli 2017

Young, Kimberly. *What Makes the Internet Addictive: Potential Explanations for Pathological Internet Use*. University of Pittsburgh at Bradford. 1997.

[www.healthyplace.com/Communities/Addictions/netaddiction/articles/](http://www.healthyplace.com/Communities/Addictions/netaddiction/articles/)

diakses pada tanggal 1 Juli 2017.

Young, Kimberly. 2005. *Addiction to MMORPG: Symptoms and Treatment*. Article. University School of Business. Korea.

[www.netaddiction.com/articles/addiction to mmorpgs.pdf/](http://www.netaddiction.com/articles/addiction%20to%20mmorpgs.pdf) diakses

pada tanggal 1 Juli 2017.

<http://www.ligagames.com/sejarah-perkembangan-games-online-di-indonesia>

diakses pada 11 Oktober 2017

<https://reklamepurbalingga.wordpress.com/2010/04/22/profil-kabupaten-purbalingga/>

diakses pada 11 Oktober 2017

<http://www.organisasi.org/1970/01/daftar-nama-kecamatan-kelurahan-desa-kodepos-di-kota-kabupaten-purbalingga-jawa-tengah-jateng.html#.WdClaCQabBI>

diakses pada 11 Oktober 2017

<http://www.areabaca.com/2013/11/pengertian-sekolah.html//>

diakses pada 11 Oktober 2017

<http://disdik.kepriprov.go.id/index.php/kelembagaan/sltip-mts/sekolah-menengah-pertama-smp//>

diakses pada 11 Oktober 2017

McLeod, Saul. 2008. *Self Concept*. [online]. Tersedia di: <http://www.simplypsychology.org/self-concept.html>

diakses pada 12 Oktober 2017

<https://purbalinggakab.bps.go.id/> diakses pada 2 November 2017

Statistik Daerah Kecamatan Kalimanah Tahun 2016