

DAFTAR PUSTAKA

- Anhar, Rahmat. 2014. *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Game Centre di Kecamatan Klojen Kota Malang*. Skripsi. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Ardianasari, Lusi. 2013. *Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Penyesuaian Sosial Remaja di Malang*. Skripsi. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Billeux, J., Thrones, G. Khazaal, Y. Zullino, D., Achab, S & Linden, M.S. 2015. *Problematic Involvement in Online Games: A Cluster Analytic Approach*. Computers in Human Behavior.
- Chaplin, James .P., 2016. *Kamus Lengkap Psikologi* Terjemahan Kartini Kartono, Jakarta: Rajawali Pers.
- Desagita, Feridias. 2018. *Fenomena Game Player Unknown Battlegrounds di Kalangan Mahasiswa Bandung*. Skripsi: Universitas Pasundan.
- Dube, Ryan. 2015. *Science Proves that Playing Video Games Reduces Your Stress*. Make Us Of.
- Duren Sawit dalam Angka. 2018. Badan Pusat Statistik Kota Jakarta Timur.
- Hurlock, Elizabeth. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, Elizabeth. 1991. *Psikologi Perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. **SIARAN PERS NO. 53/HM/KOMINFO/02/2018 Tanggal 19 Februari 2018**
- Kementerian Komunikasi dan Informatika, **SIARAN PERS NO.17/PIH/KOMINFO/02/2014 tentang Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja dalam Menggunakan Internet**.
- Kevino, Satya. *Melirik Kesuksesan Game Battle Royale*. <https://esportsnesia.com/fokus/melirik-kesuksesan-game-battle-royale/>, diakses pada 5 Januari 2019 pukul 02.48 WIB
- Laili, Fitri., Nuryono, Wiryo. 2015. *Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 21 Surabaya*, Jurnal BK. Volume 05 Nomor 01 Tahun 2015. Univesitas Negeri Surabaya.

- Lemmens. et. al., *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents* [on line], *Media Psychology*, 12:1, 77-95, diakses dari <https://pdfs.semanticscholar.org/413d/ea88a93dca82a342a3a81ad57ff1f4ab604a.pdf> pada tanggal 9 Januari 2019 pukul 15.59 WIB
- Mohammed A. Mamun, Mark D. Griffiths. 2019. *The Psychosocial Impact of Extreme Gaming on Indian PUBG Gamers: the Case of PUBG (PlayerUnknown's Battlegrounds)*. *International Journal of Mental Health and Addiction*. Springer Nature.
- Nikmah, Laily Faridatun. 2015. *Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Laki-Laki Kelas Vii Smpn 13 Malang*. Skripsi. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Nisrima, Siti dkk. 2016. *Pembinaan Perilaku Sosial Remaja Penghuni Yayasan Islam Media Kasih Kota Banda Aceh*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan Unsyiah* Volume 1, Nomor 1: 192-204 Agustus 2016.
- Ofa Miantika, NN. 2012. *Pengaruh Kecanduan Facebook Terhadap Kepuasan Penggunaannya (Studi Pada Pengaruh Fitur Facebook Mahasiswa Reguler dan D3 Fisip Universitas Lampung)*. Skripsi. Universitas Lampung.
- Prasetyo, Audi E., *Dianggap Terlalu Berbahaya bagi Remaja, PUBG Terancam Dilarang di Cina*, <https://www.ggwp.id/2017/11/04/game-pubg-terancam-diblokir/>, diakses pada 5 Januari 2019 Pukul 03.11 WIB.
- Priyanto, Duwi. 2009. *Mandiri Belajar SPSS (Statistical Product and Service Solution) untuk Analisis Data & Uji Statistik*. Yogyakarta: Mediakom.
- Purba, David Oliver. *PUBG Haram di Aceh*. <https://regional.kompas.com/read/2019/06/19/17095541/pubg-haram-di-aceh>, diakses pada 19 Juni 2019 Pukul 21:13 WIB.
- Qomariyah. 2016. *Penerapan Metode Role Playing Untuk Mengembangkan Prilaku Sosial Anak Usia Dini Di Tk Pgri Kecamatan Blega*. Tesis. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Sanditaria, Winsen. *Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatiningor Sumedang*, <http://jurnal.unpad.ac.id/ejournal/article/view/745>, diakses pada 5 Januari 2019 pukul 14.29 WIB.
- Sarwono, Sarlito Wirawan. 2002. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sarwono, Sarlito Wirawan. 2009. *Pengantar Umum Psikologi*. Jakarta: Bulan Bintang.

Sugiyono. 2008. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan; Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi, Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

