

## DAFTAR PUSTAKA

- Abraham Kaplan, *The Conduct of Inquiry: Methodology for Behavioral Science*, (Pennsylvania: Chandler Publishing Company, 1964), h. 47
- Agus Abdul Rohman, *Psikologi Sosial* (Jakarta: Cipta, 2013), h, 4-5.
- Agus Hermawan, *Hiburan Dunia Maya*, (Bandung: Pustaka Setia, 2009), hal. 20.
- Ahmad Bustami, *Cara Mudah Belajar Internet, Home Site dan HTML*, (Jakarta: PT.Dinastindo Adi Perkasa Internasional, 1999), h. 1-2
- Ahmad Rijali, “*Analisis Data Kualitatif*”, Jurnal Alhadharah, 2018, Vol.17 No. 33, h. 91.
- Akhdia, “*Jenis-jenis game Online*”, [https:// akhdian. net/ 2012/ 07/05/jenis-jenis-gameonline/](https://akhdia.net/2012/07/05/jenis-jenis-gameonline/), diakses pada tanggal 03 November 2022 pukul 23.48 WIB.
- Baran, Stanley J, *Pengantar Komunikasi Massa Jilid 1 Edisi 5*. (Jakarta: Erlangga, 2012), h. 21.
- Benny, “*Pengertian Game Online dan Jenis-jenis Game Online yang Harus Kamu Ketahui*”, [https:// bennyberbagi. com/ 2017/ 02/10/pengertian-game-online-dan-jenis-jenis-gameonline-yang-harus-kamu-ketahui/](https://bennyberbagi.com/2017/02/10/pengertian-game-online-dan-jenis-jenis-gameonline-yang-harus-kamu-ketahui/), diakses pada tanggal 03 November 2022 pukul 23.53 WIB
- Biagi, Shirley. *Media/Impact: Pengantar Media Massa*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2010), h. 9-10.
- Budi Oetomo, *E-education: Konsep Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan*, (Yogyakarta: Andi, 2002), hal. 12
- Budi Sutedjo Dharma Oetomo, dkk, *Pengantar Teknologi Informasi Internet; Konsep dan Aplikasi* (Yogyakarta: Andi, 2007), h. 9.
- Budi Sutedjo Dharmo Oetomo, *e-Education (Konsep Teknologi dengan Aplikasi Internet Pendidikan)*, (Yogyakarta: Andi, 2002), h. 52

- Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta: Bouna Books, 2012), h. 1.
- Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, h. 19
- Chaplin, J.P, *Kamus Lengkap Psikologi*. (Depok: Rajawali Pers, 2014). h. 254
- Damsar Indrayani, *Pangantar Sosiologi Ekonomi Edisi 1* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), h, 2-3.
- Daryanto, *Memahami Kerja Internet*, (Bandung: Yrama Widya, 2004) h. 22
- Desmita, *Psikologi Perkembangan*, Cet 8, (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya 2013), h. 42
- Djamarah SB. (2004). *Pola Komunikasi Orang Tua & Anak dalam Keluarga*. Sebuah Perspektif Pendidikan Islam. Jakarta (ID): Rineka Cipta.
- Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan*. (Jakarta: Erlangga, 2003), h. 207.
- Farida Yunistiati. Keharmonisan Keluarga, Konsep Diri dan Interaksi Sosial Remaja. *Jurnal Psikologi Indonesia*, Vol 3, No. 3 Tahun 1945. h. 12
- Gery Fernando R, “Hubungan antara Bermain Game Online dengan Perilaku Sosial Dan Prestasi Belajar”, (Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung Bandar Lampung, 2018), h, 9.
- Gunarsa, *Psikologi Remaja*. (Jakarta: PT BPK Gunung Mulia, 2009), h.89.
- Hendrianti Agustian, *Psikoilogi perkembangan*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2006), h. 28.
- Hengki Ferdianto, *Howto Build Amazing Internet Business*, (Yogyakarta: Andi, 2006), h. 2.

<http://ageboy.blogspot.com/2017/10/sejarah-internet.html>

<http://www.psikologizone.com/fase-fase-perkembangan-manusia/06511465>

<http://www.weblog.web.id/2017/11/pengertian-internet-jaringan-komputer.html>

<https://www.kompas.com/skola/read/2022/05/18/190000869/apa-itu-teori-ketertarikan-media->

Hurlock, E. B. 1992. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga Khatimah, 2002. [http // www. e-psikologi.com](http://www.e-psikologi.com)

Hurlock, Elizabeth B, *Psikologi Perkembangan Suatu pendekatan rentang kehidupan*, Edisi kelima, (Jakarta: Erlangga, 1997). h. 53

Ibrahim Bafadhol, 2017. *Pendidikan Akhlak Dalam Perspektif Islam*. (Jurnal Edukasi Islami Jurnal Pendidikan Islam 2017)

Iyannehemiah, “*Dampak Game Online*”, [https:// iyannehemiah.wordpress.com/ 2013/11/20/karya-ilmiah-dampak-game-online-bagi-pelajar/](https://iyannehemiah.wordpress.com/2013/11/20/karya-ilmiah-dampak-game-online-bagi-pelajar/), diakses pada tanggal 04 November 2022 pukul 22.18 WIB

Jonathan Lukas, *Jaringan Komputer* (Cet. I; Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), hal. 2.

Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah Volume 3, Nomor 1, Februari 2018

Khalidza Evita Dzia, “*Dampak Game Online Bagi Pelajar*”, [https:// khalidzaev.blogspot.com/2017/01/karya-tulis-ilmiah-tentang-dampak-game.html](https://khalidzaev.blogspot.com/2017/01/karya-tulis-ilmiah-tentang-dampak-game.html), diakses pada tanggal 04 November 2022 pukul 22.47 WIB.

Laufi Dian Deodo Saputra, “*Dampak Game Online Terhadap kaum Remaja*”, <http://ber5aja.blogspot.com/2013/11/dampak-game-online-terhadap-kaum-remaja.html>, diakses pada tanggal 04 November 2022 pukul 21.55 WIB.

- Laura A. King, *Psikologi Umum* (Jakarta: Salemba Humanika, 2016), h. 394.
- Lickona T. (2012). *Mendidik untuk Membentuk Karakter. Bagaimana Sekolah Dapat Memberikan Pendidikan tentang Sikap Hormat dan Tanggung Jawab*. Wamaungo JA, penerjemah. Jakarta (ID): Bumi Aksara. Terjemahan dari: *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*.
- Lickona T. (2012). *Mendidik untuk Membentuk Karakter. Bagaimana Sekolah Dapat Memberikan Pendidikan tentang Sikap Hormat dan Tanggung Jawab*. Wamaungo JA, penerjemah. Jakarta (ID): Bumi Aksara. Terjemahan dari: *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*
- Melwin Syafrizal, *Pengantar Jaringan Komputer*, (Yogyakarta: Andi, 2005), h. 1
- MK Abdullah, *Panduan Belajar Internet*, (Jakarta: Sandro jaya, tt), h. 7
- Moleong, Lexy J, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), h. 3.
- Muhammad Khalis Mu'tasim, *Laa Tansa Yaa... Muslimin*, (Jakarta: ALIFBATA, 2007), h. 378.
- Nazir, M, *Metode Penelitian*, (Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2013), h. 54.
- Notoatmojo, *Promosi Kesehatan Dan Ilmu Perilaku*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), h, 101.
- Onno W. Purbo, 2002 (Online): [Http.www.fre.vlsm.org/vog/onno-id/application/cuplikan-Sejarah Internet Indonesia-05-2000-rtf](http://www.fre.vlsm.org/vog/onno-id/application/cuplikan-Sejarah Internet Indonesia-05-2000-rtf).
- Pandapaton Sianipar, *Netscape Navigator Gold*, (Jakarta: Elexmedia Komputindo, 1997), h. 7-8.
- Papalia, dkk. *Human Development (Psikologi Perkembangan)*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), h. 72.
- Probo Hindarto, *Langsung Bisa Berinternetan*, (Yogyakarta: Andi, 2011), h. 4.

- Reviandhika95, “*Sejarah dan Perkembangan Game Online*”, <https://reviandhika95.wordpress.com/2012/10/12/sejarah-dan-perkembangan-game-online/>, diakses pada tanggal 02 November 2022 pukul 19.40 WIB
- Rizki Ichwan Faozani, “*Makalah tentang Game*”, Official Website of Rizki Ichwan Faozani. <http://rif03.blogspot.co.id/2013/04/makalah-tentang-game.html> (9 Agustus 2016).
- Robert A Baron, dan donn Byrne. Psikologi Sosial. (Jakarta: Erlangga, 2013), h. 111
- Saptarini Dewandari, “Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo,” (Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana, 2013) Sofyan S, Willis. Psikologi Pendidikan, Bandung, Alfabeta, 2013), h. 10
- Soekanto, Soejono, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), h.32.
- Soerjono, Soekanto. *Sosiologi Suatu Pengantar*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006). h, 21.
- Subrahmanyam K, Greenfield P. (2008). Online Communication and Adolescent Relationships. *Spring* 2008, Vol. 18(1). [www.futureofchildren.org](http://www.futureofchildren.org).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Afabeta, 2011), h. 11.
- Sumber: profil kantor kelurahan Mekersari 2021*
- Taufan Akbar Haqq, Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Remaja Awal di Warnet” A, B, Dan C” Kecamatan Lowokwaru Kota Malang, (Skripsi pada Fakultas Psikologi Universits Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016) h. 45
- Taufiq Rohman Dhohiri, *Pengantar Sosiologi* (Jakarta: Ghalia Indonesia Printing, 2006), h, 3.

- Theresia Lumban, “Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik,” (Skripsi pada Fakultas Ilmu Keperawatan, Depok, 2012) h. 32
- W. Santrock John. *Remaja*. (Jakarta: Erlangga, 2007), h. 43
- W. Sarwono Sarlito. *Psikologi Remaja*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 81
- WHO. 2014. Health for the World’s Adolescents: A Second Chance in the Second Decade. Geneva, World Health Organization Departemen of Noncommunicable disease surveillance. (2014).
- Wiharsono Kurniawan, *Jaringan Komputer* (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2007), hal. 20.
- Wikipedia, “*Jaringan Wilayah Lokal*”, dalam [https:// id. wikipedia. org/wiki/ Jaringan\\_wilayah\\_lokal](https://id.wikipedia.org/wiki/Jaringan_wilayah_lokal), diakses pada 02 November 2022 pukul 12.27.
- Yudrik Jahja, *Psikologi perkembangan*. (Jakarta: Prenadamedia, 2011), h.236.
- Yusuf. S, *Psikologi Perkembangan Anak*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), h. 397.
- Yusuf. S, *Psikologi Perkembangan Anak*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), h. 399.

## **Wawancara**

Wawancara dengan RN, 17 Th, Pemain Game Online

Wawancara dengan MA, 17 Th, Pemain Game Online

Wawancara dengan AD, 15 Th, Pemain Game Online

Wawancara dengan RM, 17 Th, Pemain Game Online

Wawancara dengan MR, 14 Th, Pemain Game Online

Wawancara dengan AH, 13 Th, Pemain Game Online