

Daftar Pustaka

- American Psychiatric Associatin. (2013). *Diagnostic and Statical Manual of Mental Disorder Fifth edition (DSM-V)*. American Psychiatric Publishing. Washington, DC
- Andreas, K. (2013). Penggunaan Metode Bermain Peran (*Role Play*) dalam Meningkatkan Empati Teman Sebaya Siswa Kelas XII.D Jurusan Administrasi Perkantoran di SMK PGRI 02 Salatiga. *Skripsi*. Universitas Kristen Satya Wacana
- Anggreini R. (2014). *Hubungan antara kontrol diri dengan perilaku konsumtif pada mahasiswi Universitas Esa Unggul*. *Skripsi*. Fakultas Psikologi Universitas Esa Unggul. Jakarta
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aziz, R. N. (2011). Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan *Self Esteem* Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. *Skripsi*. Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Malang Malik Ibrahim
- Azwar. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Balazs, J. (2013). 1st International Conference on Behavioral Addictions. *Journal of Behavioral Addictions* 2 (Suppl. 1), 1–50
- Chuzaimah, M. & Nurdiana F. (2010). *Smartphone* antara kebutuhan dan *E-lifestyle*. *Seminar Nasional Informatika 2010*. UPN Veteran Yogyakarta, 22 Mei 2010. Universitas Muhammadiyah Solo
- Davis, M. (1980). A Multidimensional Approach to Individual Differences in Empathy. *JSAS Catalog of Selected Documents in Psychology*, 1980
- Dewi, N. (2011). Hubungan Antara Kecanduan Internet Dan Kecemasan Dengan Insomnia Pada Mahasiswa S1 FK UNS Yang Sedang SKRIPSI. *Skripsi*. Universitas Sebelas Maret
- Ekasari, P. & Dharmawan, H. (2012). Dampak Sosial Ekonomi Masuknya Pengaruh Internet Dalam Kehidupan Remaja di pedesaan. *Jurnal Sosiologi Pedesaan IPB*. 06, 01 April 2012: 57-71

- Fatimah, E. & Wahyuni. 2010. Gambaran Tipe Empati Perawat Jiwa di Rumah Sakit Jiwa Tampan Pekan Baru. *Jurnal Keperawatan* 3, 2. September 2010: 88 – 97. <http://jurnal.unimus.ac.id>
- Feprinca, D. Ilhamudin, & Herani, I. (2009). Hubungan Motivasi Bermain *Game Online* Pada Masa Dewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan *Game Online Defence Of Ancients (DotA 2)*. *Jurnal Psikologi Brawijaya*
- Hurlock, E. B. (2004). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Erlangga
- Hoper, V, & Zhou, Y. (2007). Addictive, dependent, compulsive? A study of mobile phone usage. *Merging and Emerging Technologies, Processes, and Institutions*. June 4 - 6, 2007: Bled. Slovenia
- Industri.bisnis.com. (2015). Pasar Game Online Via Ponsel Diprediksi Tumbuh Hingga Akhir 2015. Diakses pada 19 Oktober, 2015. <http://industri.bisnis.com/read/20151015/105/482548/pasar-game-online-via-ponsel-diprediksi-tumbuh-hingga-akhir-2015>
- Jocom, N. (2013). Peran Smartphone Dalam Menunjang Kinerja Karyawan Bank Prismaadana (Studi Pada Karyawan Bank Prismaadana Cabang Airmadidi). I, I. *Jurnal "Acta Diurna"*
- Kholidiyah, U. (2013). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosional. Diterbitkan: Fakultas Psikologi Universitas Muhamadiyah Surakarta
- Landa, H. (2012). Dealing with smartphone addiction. *Washington Business journal*
- Lumban, T.G. (2012). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia. *Skripsi*. Fakultas Psikologi Universitas Indonesia
- Misnawati. 2016. Hubungan Antara Kecerdasan Emosional dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa-Siswi SMP Yayasan Pendidikan Samarinda. *Jurnal Psikologi Fisip*. Universitas Mulawarman. 4, 312-329
- Motohharoh, A. (2010). Teknik Pengelolaan Diri Prilaku Dalam Menurunkan Kecanduan Internet Pada Mahasiswa Yogyakarta. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

- Natalia, T. (2009). Hubungan Antara Kecanduan *game online* dengan Keterampilan Sosial. *Skripsi*. Fakultas Psikologi Universitas Indonesia
- Nurdin. (2009). Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Penyesuaian Sosial Siswa Di Sekolah. *Jurnal Administrasi Pendidikan*. IX, 1 April 2009
- Nurmandia, H, Wigati, D, & Masluchah. (2013). Hubungan Antara Kemampuan Sosial Dengan Kecanduan Jejaring Sosial. *Jurnal Penelitian Psikologi*. Universitas Darul 'Ulum Jombang. 04, 02, 107-119 Universitas Darul 'Ulum Jombang
- Papalia, D.E, Old WS, & Feldman RD. (2008). *Human Development (Psikologi Perkembangan)*. Edisi Kesembilan. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Pujiyanti, A. (2010). *Kontribusi Empati Terhadap Perilaku Alturisme Pada Siswa Siswi SMA Negeri 1 Setu Bekasi*. Universitas Gunadarma
- ŞAHİN, C. (2011). An Analysis of Internet Addiction Levels of Individuals According to Various Variables. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology* – October 2011. 10, 4
- Yuli, G & Maria, M. (2010). Perilaku Prosocial Ditinjau dari Empati dan Kematangan Emosi. *Jurnal Psikologi Universitas Maria Kudus*. 1, 1, Desember 2010.
- Widiana, H. Retnowati, S. & Hidayat, R. (2004). Kontrol Diri dan Kecanduan Internet. *Humanitas: Indonesia Psychological Journal*. 1, 1 Januari 2004. 6-16
- Wulan, T.W. (2013). Motif dan Adiksi Pemain *Game Online*: (Studi dan Deskriptif Motif dan Adiksi Pemain *Game Online Dragon Nest* di Surabaya. *Jurnal Psikologi Universitas Airlangga*, 2,1
- Wulandari, Y. W. (2013). Empati dan Pola Asuh Demokratis Sebagai Prediktor Perilaku Prosocial Remaja PPA Solo. *Skripsi*. Universitas Kristen Satya Wacana
- Wikipedia. (2015). Game Online. Diakses pada 19 Oktober, 2015. https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring