

DAFTAR PUSTAKA

- A., Kupshik, G., & Murphy, P. M, *Loneliness, Stress, and Well-Being: A Helper's Guide*,⁹ (London: Routledge, 2006).
- A., Rokach, “*Leadership and Loneliness.International*”, *Journal of Leadership and change*, 2, No. 1 (2014): 53.
- A.B. Ismail, & Zawahreh, N., “*Self control and its relationship with the internet addiction among a sample of Najran University Students,*” *Journal of Education and Human Development* 06, No. 02 (2017): 176.
- Ajzen, Icek. *Attide, Personality, Behavioral* (New york: Open University, 2005).
- Amran, Ali, et. all.,” *Kecanduan Game Online Mobile Legends Dan Emosi Siswa Sman 3 Batusangkar*”, *Jurnal Patriot* 2, No. 4 (2020): 1118.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia [APJII]. *Profil Pengguna Internet Indonesia*. (Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2014).
- Brehm, Miller, Perlman, Campbell. *Intimate Relationship 3rd edition*. (USA : McGraw-Hill, Co: 2002).
- Budhi, Ferry Hernoyo, Endang Sri Indrawati, “*Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Game Center X Semarang*” *Jurnal Empat* 5, No. 3 (2016): 479.
- Daradjat, Zakiah. *Problema Remaja di Indonesia*. (Jakarta: Bulan Bintang, 2006).
- Erizka, Et.All. “*Korelasi Intensitas Bermain Game Online Mobile Legend Dengan Keterampilan Sosial Siswa Man 3 Banda Aceh*” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling* 4, No. 3 (2019): 61.

- Fenia, Selvi Zola, Krisnova Nastasia,” Hubungan Antara Loneliness Dengan *Fear Of Missingout* Pada Remaja Yang Menggunakan Instagram Di Sma Pertiwi 1 Kota Padang”, *Jurnal Ekonomika Dan Bisnis* 2, No. 1 (2022): 85
- Gaol, Lumban, Theresia. “Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia”. Manuskrip (skripsi Ilmu Keperawatan UI, Jakarta, 2012)
- Griffiths, M. D., Davies, M. N., & Chappell, D., “*Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers*”, *Journal of adolescence* 27, No. 1 (2004): 90.
- Halim, Cindy Frency, Agoes Dariyo “Hubungan Psychological Well-Being dengan Loneliness pada Mahasiswa yang Merantau” *Jurnal Psikogenesis* 4, No.2 (2016): 172.
- Hurlock, E. B.. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. (Jakarta: Erlangga: 2001).
- Hurlock, Elizabeth B. *Psikologi Perkembangan*. (Jakarta: Erlangga, 2003).
- Hurlock. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. (Jakarta: Erlangga, 2003).
- Jean Piaget. *Tingkat Perkembangan Kognitif*. (Jakarta: Gramedia, 2002).
- Kristlyna, Eileen, “Perbedaan Intensitas Loneliness Pada Mahasiswa Indonesia Yang Melanjutkan Studi Di Luar Negeri Ditinjau Dari Tipe Kepribadian”, *Jurnal Experientia* 8, No. 2 (2020): 106.
- Kurnisari, Mitta, “Hubungan Antara Kesepian Dan Kontrol Diri Dengan Intensitas Bermain *Game Online* Pada Siswa Di Yogyakarta”, *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pandohop* 1, No. 2 (2021): 25.

Lebho, M. A. Et. all, “Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja”, *Journal of Health and Behavioral Science* 2, No. 3 (2020): 206.

Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2004).

Misyaroh, Dewi Ayu, “Hubungan Antara Loneliness Dengan Mobile Phone Addict Pada Mahasiswa Universitas Negeri Di Kota Malang”, (Skripsi: Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016): 23.

Myers, D. G. *Social psychology*. (New York, NY: McGraw-Hill, 2010).

Nuhan, M. Y. G. “Hubungan intensitas bermain game online dengan prestasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta”, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6, (2016).

P., Indra, & Marheni, E., “Pengaruh Metode Latihan dan Motivasi Berlatih terhadap Keterampilan Bermain Sepakbola Ssb Persika Jaya Sikabau”, *Performa Olahraga* 5, No. 1 (2020): 43.

Rozalia, Maya Ferdinan, “Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar,” *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, 2, September 2017, 723.

Russel, DW. “UCLA Loneliness Scale Version -3: reliability, validity, and factor structure”, *Journal of personality assessment*, (1996): 22.

Saepul, Asep. *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*. (Yogyakarta: Deepublish, 2014).

- Sandya,Syazira Nira, Ayunda Ramadhani, “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa”, Psikoborneo Jurnal Imiah Psikologi 9, No. 1 (2021): 204.
- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence: Perkembangan Remaja*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Sugiyono , *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta., 2001) .
- Sugiyono, *Metode Penelitian. (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*,(Bandung, Alfabeta: 2016).
- Suharsimi, Arikunto, *Prosedur Penelitian*. (Jakarta, Rineka Cipta: 2010).
- Sujianto, A. Jauhar Fuaddan Agus Eko. *Analisis Statistik dengan Program SPSS* (Tulungagung: Cahaya Abadi, 2014).
- Suparno, P. *Seksualitas kaum berjubah*. (Yogyakarta: Kanisius, 2007).
- Taylor, Peplau & Sears. *Psikologi Sosial Edisi Kelima*. (Jakarta: Kencana, 2009).
- Taylor, S.E., Peplau, L.A., & Sears, D.O. *Psikologi Sosial : Edisi Kedua Belas*. (Jakarta : Kencana Predana Media Group, 2009).
- Utami, Ni Putu Risma Pramesti, “Sosialisasi Dampak Game Online Terhadap Anak-anak,” *Artikel Masyarakat Berdaya dan Berinovasi* 1, No. 2, (2020): 69.
- Wan, S.C., & Chiou, W.B. “Why are Adolescents Addicted to Online Gaming? An Interview Study in Taiwan”. *Journal of Cyber Psychology & Behavior* 9, No. 6 (2006).
- Winarsunu, Tulus. *Statistik Dalam Penelitian Psikologi Dan Pendidikan*. (Malang: UMM Press, 2015).