

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Ivan Muhammad. (2016) *Aplikasi Spss Pada Penelitian Psikologi*. Pekanbaru: Al-Mustahadah Press.
- Adams, Ernest. & Rollings, A. (2010). *Fundamental of game design. (2nd ed)*. Barkeley, CA: New Riders.
- A Pervin, A Lawrence, John Oliver P, Cervone Danial, (2010). *Psikologi Kepribadian Teori Dan Penelitian Edisi Kesembilan*. Rawamangun-Jakarta: Kencana.
- Adwitiya, Asti Bhawika & Suminar Dewi Retno. (2015), Perbedaan Tingkat Ketergantungan Bermain Game Online Ditinjau Dari Persepsi Remaja Terhadap Pola Asuh Orangtua, *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan, Vol. 04 No. 1, April 201*, Surabaya: Fakultas Psikologi Universitas Airlangga.
- Ali, Mohammad dkk. (2006). *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Anggraini, Danik Retno & Wahyuningsih, Hepi. (2007). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kompetensi Sosial Pada Remaja. Yogyakarta: Fakultas Psikologi Dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia.
- Azwar, S. (2009). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- _____, S. (2010). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- _____, S. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Burhani, R. (2012). Menkominfo: Pengguna internet di Indonesia belum serius. *Antara news* [online]. <http://m.antaranews.com/berita/307815/menkominfo-pengguna-internet-di-indonesia-belum-serius>.
- Chasbiansari, D. 2007. Kompetensi Sosial Dan Kewirausahaan (Studi Korelasipada Anggota Perkumpulan Wirausahawan Mahasiswa Universitas Diponogoro Semarang). Skripsi Psikologi: Universitas Diponogoro Semarang.
- Chen, C.Y. & Chang, S.L. (2008). *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User' Liking Of Design Features. Asian Jurnal Of Health And Information Sciences, Vol 3. No 1-4. Taiwan*.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Departemen Agama Indonesia. (2009). *Al-Qur'an dan Terjemahan*. Bandung: Pustaka Umar.
- Elfida, Diana dkk. (2012). *Pedoman Penulisan Skripsi*: Pekanbaru: Fakultas Psikologi Uin Sultan Syarif Kasim Riau.
- Feprinca, Dica, (2014), Hubungan Motivasi Bermain Game Online Pada Masa Dewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan Game Online Defence Of The Ancients (Dota 2), Universitas Brawijaya: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
- Feist, J, & Feist, G. J. (2013). *Teori Kepribadian*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Ferdy, Muhammad. (2014). Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Dengan Kompetisi Sosial Pada Remaja. Pekanbaru: *Skripsi*, Fakultas Psikologi, Universitas Sultan Syarif Kasim Riau.
- Fudyartanta, (2005). *Psikologi Kepribadian*. Yogyakarta: Zenith Publisher.
- Flageo Jorgi Andrie, (2015), Profil Para Gamers Di Kota Pekanbaru, *Jurnal Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Jom FISIP Vol. 2 No. 2 Oktober 2015*.
- Gede. Saputra E.D, dan Hermawan Agus. (2009). Tugas Makalah Intranet/ Internet Game Online. (Online), (<http://mbegedut.blogspot.com/2012/09/contoh-makalah-tentanggame-online.html>).
- Gaol, Theresia Lumbah. (2012). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Di Fakultas Teknik Universitas Indonesia. Depok: *Skripsi* Fakultas Ilmu Keperawatan.
- Hapsari, Meytha Fitri, Indrawati Endang Sri, Desiningrum Dinie Ratri, Agresivitas Ditinjau Dari Kontrol Diri Pada Remaja Pemain Game Online Dikota Semarang. Diponegoro: fakultas Psikologi.
- Hamdi, Muhammad. (2016). *Teori Kepribadian Sebuah Pengantar*. Bandung: Alfabeta.
- Hurlock, B Elizabeth. (2010). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- John, O. P., & Srivastava, S. (1999). *The Big-Five Trait Taxonomy: History, Measurement, And Theoretical Perspectives*. In L. A. Pervin & O. P. John (Eds.), *Handbook Of Personality: Theory And Research (Vol. 2, Pp. 102–138)*. New York: Guilford Press.
- King, A Lura. (2010). *Psikologi Umum*. Jakarta: Salemba Humanika.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Matthew H. Olson. B.R. Hergenhahn. (2013). *Teori-Teori Kepribadian Edisi Kedelapan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Melawati, Lia, Hubungan Antara Kepribadian Big Five Dengan Perilaku Agresi Pada Anggota Tni Batalyon Infanteri 301/ Prabu Kiansantang (Yonif 301/Pks).
- Mukhlis. Dkk. (2014). *Konsep & Teori Perkembangan*. Pekanbaru: Al-Mujtahadah Press.
- Nurfadhilah, Restu (2014). Hubungan *Parenting Style* Dan Tipe Kepribadian *Big Five* Terhadap Kecenderungan Adiksi Internet. *Skripsi*. Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Nuriani, Astri Dita, Handoyo Seger, (2015), Hubungan Tipe Kepribadian Big Five (Big Five Personality) Dengan Intensi Pembelian Secara Online Pada Pengguna Online Shop, *Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Airlangga, Surabaya, Vol. 04 No. 3, Desember 2015*.
- Nur, A, R. (2011). Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Self Esteem Remaja Gamer Di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. Uin Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Ohorella, Rizky Avianty & Nu'man Thobagus. (2009). Big Five Personality Dengan Kecanduan, Fakultas Psikologi Dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
- Ramdhani, Neila (2012), Adaptasi Bahasa dan Budaya Inventori, *Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada, Volume 39, No. 2, Desember 2012: 189-207*.
- Syahrar, Ridwan, (2015), Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling, FKIP Universitas Tadulako, Volume Nomor 1 Juni 2015. Hal 84-92*.
- Santrock. (2007). *Remaja Edisi Kesebelas*: Erlangga.
- Siswoutomo Wiwit, Techno Lensa. (2010). *Membuat Game Online & Game Hp Hari Ini Juga*. Jakarta: PT Elen Media Kumputindo Kelompok Gramedia.
- Sujanto Agus, Halem Lubis, Taufik Hadi, (2001). *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Suryabrata, Sumadi. (2013). *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Soepono Desi Natalia, Srimulyani Veronika Agustini, (2015), *Analisis Pengaruh The Big Five P Ersonality Terhadap Organizational Citizenship Behavior (Ocb) Dan K Inerja Perawat Di Rs Santa Clara Madiu, Universitas Katolik Widya Mandala Madiun Vol. 15 - No. 1 April 2015*.
- Puspitosari, Warih Andan, Ananta Linaldi, (2009), *Correlation Between Online Game Addiction With Depression, Jurnal Bagian Psikiatri Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Yokyakarta Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Yokyakarta, Mutiara Medika Vol. 9 No. 1:50:56, Januari 2009*.
- Wulandari, Rupita, (2015), *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Warnet Lorong Cempak Dalam Keluarga Ilir Palembang, Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Bima Darma Palembang*.
- Yee, N. (2006). *The Demographics, Motivations, and Derived Expe-riences of Users of Massively-Mult-iuser Online Graphical Environments. Presence: Teleoperators and Virtual Environments. 15, 309-329. (Online), (http://www.nickyee. com/daedalus*.
- Yudhianto. (2013). *Indonesia Punya 15 Juta Penggila Game Online*. Detiknet (online).
- Yulianti, Alma. (2013). *Psikologi Perkembangan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Pekanbaru: Al-Mujtahadah Press.
- Young, KS. (2009). *Understanding online game addiction and treatment issue for Adolescents. The American Journal of Family Therapy. 37:355-372*.
- Ahmad, Zaki (2015) <http://www.riabook.com/berita/4318/astaga-pelajar-di-Kampar-suka-cabut-karenakecanduan-game-online-di-warnet.html> (diakses 08/12/2016 pukul 21:05).
- Riau Televisi (2016) <http://www.riautelevisi.com/berita-kampar-kecanduan-game-online-dua-pemuda-nekat-merampok.html> (diakses 08/12/2016 pukul 21:10).
- <http://duniainternet.net/perkembangan-game-online.html> (diakses 08/12/2016 pukul 21:18).
- <http://www.riautelevisi.com/berita-kampar--kecanduan-game-online-dua-pemuda-nekat-merampok.html> (diakses 08/12/2016 pukul 21:30).