



DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatri Assosiation.. 2013. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Edition "DSM-5"*. Washington, DC: American Psychiantric Assosiacition. Press.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Ar-rifa'I, Muhammad Nasib. 1999. *Kemudahan Dari Allah Ringkasan tafsir Ibnu Katsir (jilid 1)*. Bandung:Maktabah Ma'arif, Riyadh
- Azwar, S. 2009. *Reliabilitas Dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- _____. 2014. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. 2012. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Baron-Cohen, S., & Wheelwright, S. 2004. The Empati Question: An Investigation Of Adult With Asperger Syndrome Or High Functioning Autism, And Normal Sex Differences. *Journal Of Autism And Developmental Disorder*, 34, 2, 163-175.
- Batson, C.D., & Ahmad, Y.N., 2009 Using Empathy to Improve Intergroup Atitudes and Relations, *the Psychology Study of Sicia Issues*, Vol.3, 141-177.
- Baron, R.A & Byrne, D. 2003. *Psikologi Sosial (Edisi Kesepuluh)*. Jakarta: Erlangga
- Borba, M. 2008. *Membangun Kecerdasan Moral*. Jakarta: Gramedia Utama
- Bowman, N.D. 2008. Perception of and Addivation to Online Games as a Function of Personality Trait. *Journal of Media psychology vol 13*. Spring 2008. California : University of Shutern Clifornia.
- Blais, J. J., Craig, W.M., Pepler, D., Connoly, J. 2007. Adolescentsonline: The Importance of Internet Activity Choices To Salient Relationships. *J Youth Adolescence (2008) 37:522–536*
- Carkhuff, R. R., & Truax, C.B. 1969. *Helping and Human Relations (2 Vols)*. New York: Holt, Rinehart &Winston 333-336
- Chen, C.-Y., & Chang, S.-L. 2008. An Exploration Of The Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features. *Asian Journal Of Health And Information Sciences*, 3, 38-51.

Hak Cipta Diindungi 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.



Hak Cipta Diindungi 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.

- Chou, C., Condrón, L., & Belland, J. c., 2005. A Review of the Research on Internet Addiction. *Educational Psychology RReview*. Vol.17 No. 4.p: 363-387
- Chou, C., & Hsiao, M.-C. 2000. Internet Addiction, Usage, Gratification, And Pleasure Experience: The Taiwan College Students' Case. *Computers & Education*, 35, 65-80.
- Davis, M.H. 1980. A Multidimensional Approach To Individual Differences In Empathy. *JSAS Catalog of Selected Documents in Psychology*, 1980, 10, p. 85.
- _____. 1983. Measuring Individual Differences In Empathy: Evidence For A Multidimensional Approach. *Journal Of Personality And Social Psychology*, Vol. 44. No 1. 113-126.
- Dona, 2010. Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja. *skripsi*. Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sulthan Syarif Kasim Riau.
- Eisenberg, N. 2000. Emotion, Regulation, and Moral Development. Annual Review Psychology. *Department of Psychology, Arizona State University, Tempe, Arizona 85287-1107*.
- Fauzi, A.D. 2015. Hubungan Intensitas Penggunaan Situs Jejaring Sosial Dengan Empati Pada Remaja. *Skripsi*. Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sulthan Syarif Kasim Riau.
- Ferdy.M 2014. Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Kompetensi Sosial Pada Remaja. *Skripsi*. Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Fitri, A. R & Widiningsih, Y. 2016. *Psikologi Kecanduan*. Pekanbaru: Al Mujtahadah Press.
- Freeman, C. B. 2010. Internet Gaming Addiction. *The Journal For Nurse practitioners-JNP*. American College of Nurse Pratictioners. Doi:10.1016/j.nupra.2007.10.006.
- Ghods, H. 2002. *Drugs And Addictive Behavior. A Guide To Treatment. Edition*. Cambridge: Cambridge University Press
- Goleman, D. 2007. *Emotional Intelligence*. Jakarta: Gramedia Pustaka Uta
- Griffiths, M. 1995. Technological Addiction. *Clinical Psikology Forum* 76, 14-19
- _____. 2007. Internet Psychology, A Very Personal Reflection : Review Of The Oxford Handbook Of Internet Psychology, Edited Bf A, N,



Hak Cipta Diindungi 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.

Joinsen K.Y A. Mckenna, T. Potsmes And U.-D. Reips, *Internasional Journal Internet Science 2007*. Oxford University Press, 2007.

_____. 2004. Demographic Factors And Palying Variable In Online Computer Gaming. *Cyber Psychology And Behavior Vol 7. No 4*.

Hariyanto, T. 2009. *Game Online Di Indonsia Semakin Subur*. Diperoleh Dari <Http://Inet.Detik.Com/Read./2009/02/06/093617/1080445/654//Game-Online-Di-Indonesia-Makin-Subur>.

Hoffman, M.L. 2000. *Empathy And Moral Development: Implications For Caring And Justice*. Cambridge University Press.

Hornby, A. S. 2000. *Oxford Advanced Learner's Dictionary*. New York : Oxford University Press.

Hurlock, Eb. 1990. *Psikologi Perkembangan Edisi 5*. Jakarta: Erlangga

_____. 1991. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta. Penerbit Erlangga

Imanuel, N. 2009. *Gambaran Profil Kepribadian Remaja Yang Kecanduan Game Online Dan Tidak Kecanduan Game Online*. Skripsi. Dipublikasikan. Depok: Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.

Kuss, D.J., & Griffiths, M.D. 2012. Online gaming Addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of behavioral addiction*. 1,(1), 1-20

Kusumadewi, T. N 2009. *Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Keterampilan Sosial Pada Remaja (Relations Between Internet Game Online And Social Skills In Adolescents)* Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.

Latipun. 2014. *Psikologi Eksperimen*. Malang:UMM Press

Madina, 2014. *Landasan dasar bimbingan dan konseling untuk membangun empati mahasiswa*. Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Gorontalo.

Nurhayati, 2012, *hubungan empati dengan perilaku sosial pada mahasiswa baru*. Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah malang.

Purnomo, A. 2014. *Hubungan Antara Kecanduan Gadget (Mobile Phone) dengan Empati pada Mahasiswa*. Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.



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.

- Pratiwi, C.P 2012. Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Ketempilam Sosial Pada Remaja Disurakarta. *Jurnal* . Surakarta: Program Studi Psikologi Universita Sebelas Maret.
- Prayoga, B 2009. Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan Game Online. *Skripsi*. Surakarta : Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah.
- Saputra, 2016. Peran Komunitas Mobil Offroad Skin Terhadap Kepedulian Sosial Masyarakat Di Kelurahan Sumberejo Kota Bandar Lampung. *Skripsi*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bandar Lampung.
- Sarwono. 1978. <http://definisi.pengertian.com/2012/pengertian-definisi-mahasiswa-menurut-para-ahli/>.diakses 30 Oktober 2017.
- Setyawan I. 2001. Peran Kemampuan Empati pada Efikasi Diri Mahasiswa Peserta Kuliah Kerja Nyata Ppm Posdaya. *Proceeding Konferensi Nasional II Ikatan Psikologi Klinis – Himpsi*. Hal. 296-300.
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sigman. A. 2010 *The Impact Of Screen Media On Children : A Eurovision For Parliament*. <Http://Www.Ecswe.Com/ Downloads/ Publication/ Qoc-V3 Chapter-4.Pdf>
- Soetjipto. 2007. Berbagai Macam Adiksi Dan Penataletaknya. *Anima : Indonesia. Psychology Journal*. Vol 23. No.1.P:84-90.
- Taufik. 2012. *Empati Pendekatan Psikologi Sosial*. Jakarta : Rajawali Pers
- Weinstein, A. M. 2010. Computer and Video Game Addiction – A Comparison Between Game Users And Non Game Users. *The American Journal Of Drug And Alcohol Abuse*, 36, 268-276. Doi:10.3109/00952990.2010.491879 (Diakses Oktober 2016).
- Yee, N. 2002. *Ariadne: Understanding Mmorpg Addiction* <http://Www.Nickyee.Com/Hub/Addiction/Pdf>
- Young, K. 2009. Understanding Online Gaming Addiction And Treatment Issues For Adolescents. *The American Journal Of Family Therapy*, 37, 355-372.
- _____. 1998. The Relationship between Depression and Internet Addiction. *Cyber Psychology and Behavior* 1 (1) 25-28