

## Daftar Pustaka

- Ade, J. (2017). Hubungan Perilaku Konsumsi Pornografi dengan Perilaku Seksual Mahasiswa (Skripsi). Semarang: Unika Soegijapranata.
- APJII. (2018). Hasil Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2017. <https://apjii.or.id/content/read/39/342/Hasil-Survei-Penetrasi-dan-Perilaku-Pengguna-Internet-Indonesia-2017>.
- Arif, Y. (2018 14 Juli). Melemahnya Interaksi Manusia di Dunia Nyata Akibat Adanya Media Baru. <https://www.kompasiana.com/yogaarief/5b4a1ccbdd0fa80d2131d2c6/melemahnya-interaksi-manusia-di-dunia-nyata-akibat-adanya-media-baru?page=all>
- Aulia, H. (2018). Hubungan Antara Intensitas Penggunaan *Smartphone* Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja. (Skripsi). Semarang: Unika Soegijapranata.
- Andini, A. R., Rahmawati, N., & Elsera M. (2019). Perilaku Pemain *Game Online Mobile Legends* di Kalangan Mahasiswa Kota Tanjungpinang. Tanjung Pinang: Universitas Raja Ali Haji.
- Ardianto, E. (2016). *Metodologi Penelitian Untuk Public Relations : Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Simbiosis.
- Azwar, S. (2017). *Metode Penelitian Psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Bawelle, C.F.N., Lintong, F., & Rumampuk, J. (2016). Hubungan Penggunaan *Smartphone* dengan Fungsi Penglihatan pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi Manado Angkatan 2016. *Jurnal e-Biomedik (eBm)*, 4(2).
- Bong, W. K., Chen, W., & Bergland, A. (2018). Tangible User Interface for Social Interactions for the Elderly: A Review of Literature. *Advances in Human-Computer Interaction*. Vol. 2018, 15 pages, doi: 10.1155/2018/7249378.
- Chaplin, J. P. (2006). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Dahlia. (2015). Game Online dan Interaksi Sosial Menyorot Intensitas dan Kualitas Interaksi Sosial Gamer. *Paradigma Madani*, 2(2).

- Dewi, N. P. (2014). Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja. (Skripsi). Surakarta: Universitas Muhammadiyah.
- Dissing, A. S., Jørgensen, T. B., Gerds, T. A., Rod N. H., & Lund R. (2019). High Perceived Stress and Social Interaction Behaviour Among Young Adults. A Study Based on Objective Measure of Face-to-Face and Smartphone Interaction. *Plos ONE*, 14(7). doi:10.1371/0218429.
- Fahmi, I. A. (2019). Kematangan Sosial dengan Intensitas Mengakses Media Sosial pada Remaja. DOI : 10.13140/RG.2.2.22434.07365.
- Fatimah, Z. A., & Naryoso, A. (2019). Hubungan antara Intensitas Mengakses Informasi Pariwisata Akun Instagram @indratravel dan Intensitas Komunikasi *Word of Mouth* dengan Minat Wisatawan Mancanegara Berkunjung ke Indonesia. *Interaksi Online*, 7(1), 87-98.
- Frisnawati, A. (2012). Hubungan antara Intensitas Menonton Reality Show dengan Kecenderungan Perilaku Proposial pada Remaja. *Emphaty*, 1(1), 47-58.
- Gerungan, W. A. (2004). *Psikologi Sosial*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hurlock, E. B. (1991). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta : Erlangga.
- \_\_\_\_\_. (2011). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Kartono, K., & Gulo, D. (1987). *Kamus Psikologi*. Bandung: Pionir Jaya.
- Kartini, H. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Intensi erperilaku Agresif pada Siswa SMA Katolik W.R. Soepratman Samarinda. *Psikoborneo*, 4(4), 739-750.
- KBBI. (tt). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Diambil dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Kurniawan, D., E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1).

- Kuss, D. J. (2013) Internet Gaming Addiction; Current Perspective. *Psychology Research and Behavior Management*, 125-137. DOI: [10.2147/PRBM.S39476](https://doi.org/10.2147/PRBM.S39476)
- Listiyanto, D. (2007). Interaksi sosial pada Mahasiswa Etnis Papua di Semarang Ditinjau Dari Kecerdasan Emosional (Skripsi). Semarang: Psikologi Unika Soegijapranata.
- Mami, S. & Hatami-Zad, A. (2014). Investigating The Effect Of Internet Addiction On Social Skill And in High School Student Achievement. *International Journal Social*, 4, 56-58.
- Narbuko, C., & Achmadi, H.A. (2015) *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Bumi Aksara
- Nazir, M. (2013). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Putri, W. D. (2015 November 5). Kurang Bersosialisasi Dapat Membuat Stres. <https://www.republika.co.id/berita/gaya-hidup/info-sehat/15/11/05/nxbkww359-kurang-bersosialisasi-dapat-membuat-stres>.
- Rustrini, N. P., Arthana, K. R., & Santyadiputra, G. S. (2015). Survei Deskriptif Fitur-fitur pada Smartphone dalam Mendukung Kegiatan Akademis di Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA). *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 4(5).
- Sarwono, S. W. (2017). *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sativa, R. L. (2015 Oktober 8). Interaksi Sosial Kurang dari 3 Kali Sepekan? Awes, Rentan Depresi. <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-3039651/interaksi-sosial-kurang-dari-3-kali-sepekan-awes-rentan-depresi>.
- Septanti, A. (2017). Hubungan Adiksi *Games Online* dengan Keterampilan Sosial Remaja (Skripsi). Semarang: Unika Soegijapranata.
- Setiyono, S. D. (2002). Hubungan antara Kepercayaan Diri dengan Interaksi Sosial pada Masyarakat Desa. (Skripsi). Semarang : Unika Soegijapranata.
- Shafira, F. (2015). Hubungan antara kematangan Emosi dengan Penyesuaian Diri pada Mahasiswa Perantau. (Naskah Publikasi). Surakarta: Universitas Muhammadiyah.

Shatuti, P. (2012). Hubungan Konformitas dengan Intensitas Bermain Game Online pada Mahasiswa (Skripsi). Semarang : Unika Soegijapranata.

Soebastian, C. O. (2010). Dampak Psikologis Negatif Kecanduan Permainan *Online*. (Skripsi). Semarang: Unika Soegijapranata.

Soekanto, S. (2010). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Utama, A. P. (2017 Januari 9). Mengolahragakan Game dengan *E-Sport*. <https://tirto.id/mengolahragakan-game-dengan-e-sports-cfSh>

Walgito, B. (2003). *Psikologi Sosial Suatu Pengantar*. Yogyakarta : Andi Offset.

Walizer, M. H., & Wienir, P. L. (1991). *Metode dan Analisa Penelitian: Mencari Hubungan*. Jakarta: Erlangga.

