

DAFTAR PUSTAKA

- Anggreyani, Rainatha, Nopi Nur Khasanah, and Herry Susanto. 2020. "Game Online Berhubungan Dengan Perilaku Agresivitas Pada Remaja: Sebuah Studi Di Game Center Semarang." *Jurnal Ilmu Kesehatan Immanuel* 14(1):1.
- Agriyanti, S. M., & Rahmasari, D. (2021). Perbedaan tingkat kesepian pada siswa kelas X dan XI ditinjau dari efektivitas komunikasi orangtua. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 8(5), 181-188.
- Al-Badry, M. Z. Pengaruh Kesepian Dan Kontrol Diri Terhadap Kecenderungan Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Smk Manbaul Ulum Cirebon Skripsi..
- Alfita, L. (2023). *Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Remaja Di Warnet 26 Net Medan* (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area).
- Amelia, F., Safri, S., & Dewi, W. N. (2018). Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Mahasiswa Dimasa Perkuliahan Daring. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Ilmu Keperawatan*, 9(1), 138-145.
- Andromeda, N., & Kristant, E. P. (2017). Hubungan *antara loneliness dan perceived social support* dan intensitas penggunaan social media pada mahasiswa. *PSIKOVIDYA*, 21(2).
- Arikunto, Suharsini. 2017. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aulia, S. (2022). Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Mabar Hilir Kota Medan.
- Bella, M. M., & Ratna, L. W. (2018). Perilaku malas belajar mahasiswa di lingkungan kampus Universitas Trunojoyo Madura. *Competence: Journal of Management Studies*, 12(2).
- Ciptadi, W. A., & Selviana. (2020). Hubungan antara Kepribadian Ekstraversi dan Kesepian dengan Kecenderungan Nomophobia pada Remaja. *IKRA-ITH HUMANIORA : Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 4(3), 78–86.
- Ezrananta, A.D. (2016). Hubungan antara *Loneliness* dengan *Game Addiction* pada Remaja di Salatiga.Skripsi:Salatiga. Fakultas Psikologi Universitas Kristen Satya Wacana.
- Farah, V. T., Rachmah, D. N., & Mayangsari, M. D. (2020). Pengaruh kesepian terhadap perilaku agresif pada remaja laki-laki yang tinggal di panti asuhan

x. *Jurnal Kognisia*, 1(2), 137-142.

Fitria, R. E. (2023). *Hubungan Antara Harga Diri Dengan Kesepian Yang Di Mediasi Oleh Kepribadian Introvert Pengguna Aplikasi Dating Online Pada Mahasiswa Psikologi Islam 2018 & 2020 IAIN Kediri* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).

Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Ghina, A. N. (2023). *Hubungan Tingkat Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Di Smpn 1 Kecamatan Pangkalan Koto Baru Kabupaten Lima Puluh Kota Tahun 2023* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat).

Gunawan. (2020). *Mahir Menguasai SPSS . Panduan Praktis Mengolah Data Penelitian*. Sleman: Deepublish CV. Budi Utama.

Hulukati, Wenny, & Moh. Rizki Djibrin. 2018. Analisis Tugas Perkembangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo *Jurnal Bikotetik*. Volume 02 Nomor 01 Tahun 2018, 73 – 114.

Kamajaya, B. (2020). Hubungan kompetensi sosial dengan kecanduan *game online* pada komunitas *Players Unknown's Battlegrounds (PUBG) mobile*. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(1), 33-39.

Kristlyna, E., & Sudagijono, J. S. (2021). Perbedaan intensitas *loneliness* pada mahasiswa Indonesia yang melanjutkan studi di luar negeri ditinjau dari tipe kepribadian. *EXPERIENTIA: Jurnal Psikologi Indonesia*, 8(2), 104-111.

Kurniawan, A. (2020, Mei 3). *Pengertian Mahasiswa Menurut Para Ahli Beserta Peran Dan Fungsinya*. Retrieved Mei 18, 2020, from GURUPENDIDIKAN.COM: <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-mahasiswa/>

Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. (2020). Perilaku kecanduan *game online* ditinjau dari kesepian dan kebutuhan berafiliasi pada remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(3), 202-212.

Mais, F. R., Rompas, S. S., & Gannika, L. (2020). Kecanduan *Game Online* Dengan Insomnia Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 8(2), 18-27.

Rahmayani, D. K., & Rozali, Y. A. (2021). Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecenderungan Kecanduan *Game online* Pada Remaja Yang Bermain *Free Fire* Di Jakarta. In *Psychomunity Seminar Nasional Psikologi Esa Unggul* (Vol. 1, No. 01).

- Rönkä, A. R., Rautio, A., Koiranen, M., Sunnari, V., & Taanila, A. (2014). Experience of loneliness among adolescent girls and boys: Northern Finland Birth Cohort 1986 study. *Journal of Youth Studies*, 17(2), 183–203. <https://doi.org/10.1080/13676261.2013.805876>
- Rosalinda, I., & Michael, T. (2019). “*pengaruh Harga Diri Terhadap Preferensi Pemilihan Pasangan Hidup Pada Wanita Dewasa Awal Yang Mengalami Quarter-Life Crisis*”. *Jurnal penelitian dan pengukuran psikologi* (Vol.8, No.1)
- Sabrina, F. (2018). *HUBUNGAN ANTARA POLA ASUH ORANG TUA DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Saputra, R., & Suyanto, S. (2016). *Hubungan kecanduan game online Clash Of Clans terhadap prestasi akademik mahasiswa ilmu komunikasi fakultas ilmu sosial dan politik Universitas Riau* (Doctoral dissertation, Riau University).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&B*. Bandung: Alfabeta
- Syarif, F. (2017). Hubungan kematangan emosi dengan perilaku agresi pada mahasiswa warga asrama. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 199–207.
- Trisnani, R.P., & Wardani, S.Y. (2018). *STOP KECANDUAN GAME ONLINE Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game Online serta Cara Mengurangnya*.
- Wols, A., Scholte, R. H. J., & Qualter, P. (2015). *Prospective associations between loneliness and emotional intelligence*. *Journal of Adolescence*, 39(4), 40–48. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2014.12.007>