

## DAFTAR PUSTAKA

- Ah, Yusuf. Dkk. *Kesehatan Jiwa Pendekatan Holistik Dalam Asuhan Keperawatan*. Jakarta: Mitra Wacana Medika, 2019.
- Afiyata, Alfin. *Gambaran Interaksi Sosial Dan Penyesuaian Diri Pada Remaja Dengan Resiko Internet Addiction Disorder Di Sman 10 Bogor*. Bogor : 2017.  
[Http://Repository.Poltekkesbdg.Info/Items/Show/863](http://Repository.Poltekkesbdg.Info/Items/Show/863)
- Aprilistyawati, Ana. *Keperawatan Psikiatri Dan Kesehatan Jiwa*. Yogyakarta : Penerbit Kyta, 2016.
- Angga Santosa, Nyoman. *Hubungan Antara Durasi Bermain Game Online Dengan Gangguan Tajam Penglihatan Pada Anak Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kota Denpasar*. Denpasar: 2018  
[Https://ojs.unud.ac.id/index.php/eum/article/view/41659](https://ojs.unud.ac.id/index.php/eum/article/view/41659)
- Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta, 2013.
- Ardiana, Lusi. *Pengaruh kecanduan game online terhadap penyesuaian sosial pada remaja di Malang*. Malang : 2013 [Https://etheses.uin-malang.ac.id/1822/](https://etheses.uin-malang.ac.id/1822/)
- Ayu, Merita. *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja*. Jombang : 2018.  
[Https://www.Google.Com/Url?Sa=T&Source=Web&Rct=J&Url=Http://Repo.Stikesicmejbg.Ac.Id/805/13/143210080\\_MERITA%2520AYU%2520L\\_ARTIKEL%2520pdf.Pdf&Ved=2ahukewi9\\_Pmj9b\\_Oahumfx0khuja9iqfjabegqibrac&Usg=Aovvaw2litnqot2bbwh7s4ji9np7](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://Repo.Stikesicmejbg.Ac.Id/805/13/143210080_MERITA%2520AYU%2520L_ARTIKEL%2520pdf.Pdf&ved=2ahukewi9_Pmj9b_Oahumfx0khuja9iqfjabegqibrac&usq=Aovvaw2litnqot2bbwh7s4ji9np7)
- Azwar, Azul Dan Prihartono, Joedo. *Metode Penelitian Kedokteran Dan Kesehatan Masyarakat*. Pamulang : Binarupa Aksara Publisher, 2014.

Badan Pusat Statistik. *Kota Bogor Dalam Angka 2020*. Bogor : 2019  
[Http://Bogorkota.Bps.Go.Id/Publication/2020](http://Bogorkota.Bps.Go.Id/Publication/2020)

Damayanti. *Hubungan Durasi dan Frekuensi Bermain game online dengan masalah mental emosional pada remaja di smp negri 1 medan T.A 2015/2016*. Medan : 2011

Deode Dian Laufi Saputra. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*. 2016.

[Http://Www.Ejournal.Radenintan.Ac.Id/Index.Php/Konseli/Article/View/575](http://Www.Ejournal.Radenintan.Ac.Id/Index.Php/Konseli/Article/View/575)

Dwi Pamungkas, Pandu. Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Pemain Game Mmorpg. (2018).  
[Http://Repository.Unsri.Ac.Id/4471/](http://Repository.Unsri.Ac.Id/4471/)

Gunarsa. *Memahami ciri dan tugas perkembangan masa remaja*. Kalijaga : 2017

Hidayat, A. A. *Metode Penelitian Keperawatan Dan Teknis Analisa Data*. Jakarta : Salemba Medika, 2014.

Hypnoterapi, N. C. 2015. *NCH*. [Https://www.hypnotherapists.org.uk/5825/beat-online-gaming-addiction-with-hypnotherapy/](https://www.hypnotherapists.org.uk/5825/beat-online-gaming-addiction-with-hypnotherapy/)

Jordan, C. J., & Andersen, S. L. *Sensitive Periods of Substance Abuse : Early risk of the transition to dependence*. *Development Cognitive Neuroscience*, 25(10), 29-44. doi: 10.1016/j.dcn.2016.10.004, 2016.

Kenneth Paul Rosenberg, L. C. *Behavioral Addiction Criteria Evidence and Treatment*. USA : Elsavier, 2014.

- Kurnia Sherlyanita, Astrid. *Pengaruh Dan Pola Aktivitas Penggunaan Internet Serta Media Sosial Pada Siswa SMPN 52 Jorda Surabaya*. Surabaya : 2016  
<https://E-Journal.Unair.Ac.Id/Index.Php/JISEBI/Article/View/1394>
- Kusuma, Verdia Rila. *Studi Kuantitatif Tentang Motivasi Belajar Pada Remaja Pengguna Game Online Di Kecamatan Padamara, Kabupaten Purbalingga. Bachelor Thesis, Universitas Muhammadiyah Purwokerto*. Purwokerto : 2012. <http://Repository.Ump.Ac.Id/5045/>
- Maunah, Binti. *Interaksi Sosial Anak Di Dalam Keluarga, Sekolah, Dan Masyarakat*. Kediri : Penerbit Jenggala Pustaka Utama, 2016.
- Notoatmojo, S. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta, 2012.
- Nurazmi, Anita. *Hubungan kecanduan bermain game online terhadap regulasi emosi pada remaja*. Riau : 2018.  
<https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMPSIK/article/download/21294/20603>
- Purnama Amtas, Muhammad. *Gambaran Tingkat Adiksi Dan Penyesuaian Sosial Pada Remaja Dengan Internet Gaming Disorder Di Kecamatan Bogor Barat Tahun 2018*. Bogor : 2018.  
<http://Repository.Poltekkesbdg.Info/Items/Show/1697>
- Purwoastuti, Endang, Dkk. *Pokok-Pokok Ilmu Sosial Dan Budaya Dasar Pada Kebidanan*. Yogyakarta : Pustakabarupress, 2015.
- Rahma, Awiya, Rini Lestari, And S, Psi. *Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online*. Surakarta : 2018. <http://Eprints.Ums.Ac.Id/60550/>
- S. Young, Kimberly. *Kecanduan Internet Panduan Konseling Dan Petunjuk Untuk Evaluasi Dan Penanganan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2017.
- Sanditaria, Winsen. *Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang*. Sumedang : 2012.

- Sasmita, Fahmi. *Narkoba, Naza Dan Napza*. Yogyakarta : Sentra Edukasi Medika, 2018.
- Septianti, Adeliana. *Hubungan Antara Adiksi Games Online Dengan Keterampilan Sosial Remaja*. (2017).
- Setiadi. *Konsep & Penulisan Dokumentasi Asuhan Keperawatan*. Yogyakarta : Graha Ilmu, 2013.
- SMA Rimba Madya, Ciomas, Bogor. Bogor : 2014.  
<https://www.findglocal.com/ID/Ciomas/456946657746350/SMA-RIMBA%2C-Ciomas%2C-Bogor>
- Smart, Aqila. *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media Group, 2017.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Suhada, Idad. *Ilmu Sosial Dasar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- Sujarweni, Wiratma. *Metodologi Penelitian : Lengkap, Praktis, Dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta : Pustaka Baru Press, 2014.
- Supardi. *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian Konsep Statistika Yang Lebih Komprehensif*. Jakarta : Change Publication, 2013.
- W. Sarwono, Sarlolito. *Psikologi Remaja*. Jakarta : Rajawali Pers, 2016.
- Young, K. S. CBT-IA The First Treatment Model For Internet Addiction. *Journal of Cognitive Psychotherapy*, 310, 2011.
- Zaini Rahman, Achmad. *Gambaran Tingkat Kecanduan Remaja Dengan Game Online Di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur*. Kalimantan : 2018.