

DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder Edition (DSM-V)*.
- Andina, E. (2019). *PENCEGAHAN KECANDUAN GIM DARING PADA ANAK. 11*.
- Anggarani, F. K. (2015). *Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern*. Buletin Psikologi, 23(1), 1. <https://doi.org/10.22146/bpsi.10572>
- Anhar, R. (2014). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Keterampilan Sosial Remaja Di 4 Game Centre Di Kecamatan Klojen Kota Malang*.
- Ariantoro, T. R. (2016). *DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR PELAJAR. 1*.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revi). PT. Rineka Cipta.
- Dani .M, Survei: 16,5 Persen Masyarakat Habiskan Waktu Main Game Online selama Pandemi Covid-19, 23 Desember 2020 [dikutip 10 April 2021] <https://www.inews.id/techno/internet/survei-165-persen-masyarakat-habiskan-waktu-main-game-online-selama-pandemi-covid-19>
- Ellavie .I.A, Jumlah Gamers Di Dunia Capai 3,5 Miliar Orang, 4 Februari 2020 [dikutip 10 April 2021] <https://hybrid.co.id/post/jumlah-gamer-di-dunia-capai-35-miliar-orang>

- Fuster, H., Carbonell, X., Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2016). *Spanish validation of the Internet Gaming Disorder-20 (IGD-20) Test. Computers in Human Behavior, 56*, 215-224. doi:10.1016/j.chb.2015.11.050
- Ghufron, M.N & Risnawita, R. . (2010). *Teori-Teori Psikologi*.
- Hanni, S., & Budhi, P. (2015). *Panduan Mahir Akses Internet*. Kriya Pustaka-Puspa Swara.
- Hanum, K. (2015). *Aktivitas Game Online Siswa SD (Kelas 3-6) (Studi Deskriptif Di Warnet Kelurahan Gunung Anyar Kota Surabaya)*. 4, 137.
- Hidayat, A. (2013). *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data*. Salemba Medika.
- J.P Chaplin. (2014). *Kamus Lengkap Psikologi*.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi Perkembangan*.
- Juliansyah, N. (2017). *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Kencana.
- Khairah, Nurdin, S & Saifan, R. (2019). *Kontrol Diri Mahasiswa Yang Kecanduan Game Online Di Asrama Kaway Xvi. Jurnal Bimbingan Konseling Universitas Syiah Kuala, 4(2)*, 38–43.
- Kurniawan, drajat edy. (2017). *PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU PROKRASINASI AKADEMIK PADA MAHASISWA BIMBINGAN DAN KONSELING UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA*. 3.
- Kusmiran, E. (2016). *Kesehatan Reproduksi Remaja dan Wanita*.
- Marcdante, Karen J, dkk. 2011. (2011). *Ilmu Kesehatan Anak Esensial*.

- Masyita, R. A. (2016). *Pengaruh Kontrol diri terhadap Kecanduan Game Online pada Pemain DOTA 2 Malang*.
- Maulana, K. R., & Rahmandani, A. (2019). *Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Kecemasan Akademik Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Game Center Kecamatan Banyumanik, Kota Semarang*. *Empati*, 8(2), 153–157.
- Miranda, P. H., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2018). *Perancangan Buku Komik sebagai Media Informasi Mengenai Dampak Game Terhadap Perilaku Sosial Anak*. *Jurnal DKV Adiwarna*. 1, 9.
- Notoatmodjo, S. (2012). *Metedologi penelitian kesehatan*. Rineka Cipta.
- Nursalam. (2013). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis*. Salemba Medika.
- Ramadhani, R. F., Iswinarti, I., & Zulfiana, U. (2019). *Pelatihan kontrol diri untuk mengurangi kecenderungan internet gaming disorder pada anak usia sekolah*. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 7(1), 81.
<https://doi.org/10.22219/jipt.v7i1.7837>
- Ririn, A. R., & Rinaldi. (2020). *HUBUNGAN SENSATION SEEKING DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA MAHASISWA PEMAIN GAME PUBG*.
- Samuel, H. (2010). *Cerdas dengan Game*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Saputra, P. (2019). *KEMAMPUAN KONTROL DIRI REMAJA PECANDU GAME MOBILE LEGENDS DI KELURAHAN KEBUN BELER KOTA BENGKULU*.
- Saragih, E. S. (2020). *Kontrol Diri dan Kecenderungan Internet Addiction Disorder*.

4, 57–68.

Setiadi. (2013). *Konsep dan praktek penulisan riset keperawatan (Ed.2)*. Graha Ilmu.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, CV.

Sujarweni, V. W. (2014). *Metodologi Penelitian*. pustaka baru press.

Sumarsih, T., & Nugroho, F. A. (2020). *EDUKASI DAMPAK NEGATIF BERMAIN GAME ONLINE DAN TONTONAN KEKERASAN PADA SISWA SMP MUHAMMADIYAH GOMBONG. 1*.

Theresia, L. G. (2012). *hubungan kecanduan game online dengan prestasi akademik mahasiswa di fakultas teknik Universitas Indonesia*.

Tridhonanto, A. (2011). *Optimalkan Potensi Anak dengan Game*.

Utami, T. W., & Hodikoh, A. (2020). *Kecanduan Game Online Berhubungan Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja*. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 17–22.