

DAFTAR PUSTAKA

- A Rini. 2011. Menanggulangi Kecanduan *Game Online* pada Anak. Jakarta : Pustaka Mina
- Adams, E & Rollings, A. 2010. *Fundamentals of game design*. (2nd ed.). Barkeley, CA : New Riders.
- Adiningtiyas, S. W. 2017. Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*. *Jurnal KOPASTA*, 28-40.
- Akbar, R. A. Az-Zahra, H, M & Brata, K. C. 2019. Evaluasi User Experience Pada Game PUBG MOBILE Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 1660-1668.
- Angela. 2013. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *E-Journal Ilmu Komunikasi*, 1 (2) : 532-544.
- Anggraeni dkk. 2021. Gambaran Perilaku Bermain *Game Online* pada Remaja Pemain *Game Online* di Jatinangor. Jatinangor. Fakultas Psikologi Universitas Padjadjaran.
- APJII. 2016. Hasil Survei Penggunaan Internet Di Indonesia. [http://apji.or.id/file.Buletinapiiedisi.pdf](http://apji.or.id/file/Buletinapiiedisi.pdf). Diakses pada 10 November 2021
Aplikasi: *Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*, Vol. 17, No. 1, 1-8.
- Aprilliyani.2020. Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online dengan Kecerdasan Emosional. Samarinda: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
- Arditam, Pramono dan Akbar. Konsep Diri Pemain Game Online: Studi Fenomenologi Tentang Konstruksi Konsep Diri Perempuan Pecandu Online Di Jakarta. *Ejurnal Mahasiswa Universitas Padjajaran*. Vol.1, No.1, 2012.
- Badriyah, L. 2013. Pengaruh empati dan “self control” terhadap agresivitas remaja SMA N 3 kota Tangerang Selatan. Skripsi (tidak diterbitkan). Fakultas Psikologi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Badriyah, Mila. 2013. Manajemen Sumber Daya Manusia. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Baron, R. A., & Byrne, D. *Social Psychology : Understanding Human Interaction*. Boston : Allyn and Bacon Inc.
- Bohang, F. K. 2018. Kompas.com “Berupa jumlah Internet Indonesia”. Diakses 5 Maret 2020

- Chaplin, J.P. 2011. Kamus Lengkap Psikologi, Jakarta : PT Raja, Grafindo Persada
- Depkes 2018. *Kecanduan Game adalah Gangguan Perilaku*.
- Dharma , K.K 2011. *Metodologi Penelitian Keperawatan : Panduan Melaksanakan DAN Menerapkan Hasil Penelitian* . Jakarta : Trans InfoMedia.
- Erizka dkk, . 2019 . Korelasi Intensitas Bermain *Game Online* dengan Keterampilan Sosial. Aceh. *Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*.
- Ewing, K.C., Fairclough, S. H. Dan Gilleade, K. 2016. "Evaluation of an adaptive game that uses EEG measures validated during the design process as inputs to a biocybernetic loop", *Frontiers in human neuroscience*, 10, hal 223
- Herodotou, C., Winter, N dan Kambouri, M. 2012. *A motivationally oriented approach to understanding game appropriation,*" *International Journal of human-computer interaction*, 28 (1), hal 34-47
- Hutomo & Ariati . 2017. Kecenderungan Agresivitas Remaja Ditinjau dari jenis Kelamin. Semarang. *Universitas Diponegoro*.
- J.P Chaplin. 2014. Kamus Lengkap Psikologi. Jakarta: Rajawali Pers
- Jaya: 2018. *Kecandun bermain game online*. <http://stikeskendal.ac.id> . Diakses tanggal 12 November 2021
- Kasiram, Moh, 2014. *Metodologi Penelitian Kuantitatif-Kualitatif*. UIN-Maliki Press, Malang.
- Kurniawan, Adi Drajat. 2017. Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada *Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pgri Yogyakarta*. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*. 3(1): 97-103.
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. 2019. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Kusumawardani, S. P. 2015. " *Game Online* Sebagai Pola Perilaku (Study Deskriptif Tentanf Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit)". *Jurnal Antropologi FISIP Universitas Airlangga* 4(2), hal. 154-156
- Lukman , Ibnu. 2011. Hubungan frekuensi menonton tayangan kekerasan di Televisi terhadap Perilaku Agresif pada anak kelas IV di *SD Galahombo 1 Tempel*.
- Morrison, C. M., & Gore, H. 2010. *The relationship between excessive Internet use and depression: a questionnaire based study of 1,319 young people and adults*. *Psychopathology*, 43(2), 121-126.

- Nasrullah, R. 2017. *Media Sosial Perspektif Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Novrialdy. 2019. *Kecanduan Game Online pada Remaja*. Padang. Universitas Negeri Padang.
- Nursalam. 2011. *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Pedoman Skripsi, Tesis dan Instrumen Penelitian Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Oktaviani & Nurjanah . 2021. *Hubungan Perilaku Game Online Terhadap Perilaku Agresif*. Purwokerto. Fakultas Ilmu Kesehatan.
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. 2018. *Human development (psikologi perkembangan)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Puspitosari, W. A., & Ananta, L. 2016. *Hubungan antara Kecanduan Online Game dengan Depresi*. *Mutiara Medika: Jurnal Kedokteran dan Kesehatan*, 9(1), 50-56
- Putra & Ratnawati. 2020. *Hubungan Perilaku Bermain Game Online dengan Carpal Tunnel Syndrome Pada Remaja*. Jakarta . *Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta*.
- Putro, K. Z. 2017. *Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja*.
- Rahman , A. A. 2017. *Psikologi Sosial*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Ramadani. 2018. *Penarikan Diri dalam Game Online*. UMS. Fakultas Komunikasi dan Informatika.
- Rondo Dkk. 2019. *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Siswa di SMA N 2 Ratahan*. Ratulangi. Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi.
- Santrock, J. W. 2012. *Life Span Development : Perkembangan Masa Hidup. Edisi ketigabelas*. Jilid 1. Diterjemahkan oleh Benedictine Widayasinta. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Saputri dkk . 2019. *Analisis Bentuk-bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna Game Online*. Universitas Lampung.
- Satria , Rivo Armada. 2015. *Hubungan Kecanduan bermain video game kekerasan pada murid laki-laki kelas IV dan V di SD kelas 2 cupak tengah pauh kota padang*. *E-journal Unand*.
- Shodik. 2020. *Gambaran Frekuensi dan Durasi Bermain Game pada anak Usia Sekolah*. Temanggung. Fakultas Keperawatan Universitas Ngudi Waluyo
- Sidabutar dkk. 2019. *Analisis Pengaruh Game Online Mobile Terhadap Kesehatan Mata*. Universitas Adma Jaya. Fakultas Teknologi Industri.

- Sidabutar dkk. 2019. Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Kesehatan Mata. Fakultas Teknologi Informasi Universitas Atma Jaya.
- Sirken dkk . 2020. Hubungan Frekuensi Lama dan Tingkat Keterkaitan *Game Online* dengan Perilaku Agresif. Jayapura.
- Sirken dkk. 2020. Hubungan Frekuensi lama dan tingkat keterikatan *Game Online* Dengan Perilaku Agresif . Papua.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. Wiratna. 2014. *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Syamsul Yusuf. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya)*, hal. 8.
- Theresia, L. G. 2012. Hubungan kecanduan game online dengan prestasi akademik mahasiswa di *fakultas teknik Universitas Indonesia (skripsi-dipublikasikan)*. Depok : *Fakultas Ilmu Keperawatan UI*.
- Wahid & Fauzan. 2021. *Game Online Sebagai Pola Perilaku*. Fisip Universitas Tadulako.