

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, R. H. (2020). *Hubungan Internet Gaming Disorder Dengan Perilaku Sehat Pada Mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa*. In (Doctoral dissertation, Universitas Teknologi Sumbawa). <http://repository.uts.ac.id/378/>
- Ananda Oktavianti, Sanhg Ayu Made Adyani, E. N. (2021). *Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja*. Jurnal Profesi Keperawatan 8(2) : Hal 155-162
- American Phychiatric Association (2013). *DSM-5 Internet Gaming Disorder*. <http://www.psychiatry.org> di akses 6 Maret 2021.
- Anggraini, Kirana, Fajri (2015). *Internet Gaming Disorder : Psikopatologi Budaya Modern*. 23(1), 1–12.
- Arianto, R. (2016). *Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar*. 1(1), 45–50.
- Aziz, Hidayat. (2017). *Metode penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data*. Jakarta: Salemba Medika
- Aziz, Hidayat. (2014). *Metode Penelitian Keperawatan Dan Teknis Analisis Data*. Jakarta : Salemba Medika
- Beranuy, M., Carbonell, X & Mark, D. G. (2013). A Qualitative Analysis of Online Gaming Addicts in Treatment. *Int J Ment Health Addiction*, 11(2), 149–161
- Chandra, Adi . Aniroh, Umi. dan Apriyanto, rahajo. (2019). *Hubungan Antara Frekuensi dan Lama Waktu Bermaingame Online dengan Tajam Penglihatan pada Anak Sekolah Dasar : Tinjauan dari beberapa Artikel*. 1–11.
- Damar, H. (2012). Motivasi Berprestasi Pada Mahasiswa yang Berkuliah Dengan Jurusan Pilihan Orangtua. In *Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma*.
- Danim. (2013). *Perkembangan Peserta Didik* . Bandung : CV. ALFABETA.
- Dhamayanti, I. (2020). *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Mahasiswa*. Jurnal Rekayasa, Teknologi, Sains. 4(1), 13–15.
- Gusnita, S. (2019). *Psikologi Komunikasi Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Gaming Disorder Pada Anak*.
- Januwar, et al. (2020). *Artikel Penelitian Korelasi Internet Gaming Disorder Terhadap Kualitas Tidur pada Correlation Between Internet Gaming Disorder and Sleep Quality of*. 26(1).8-16

- Jaya, E. S. (2018). WHO Tetapkan Kecanduan Game Sebagai Gangguan Mental, Bagaimana “Gamer” Indonesia Bisa Sembuh?”. Jakarta: (<http://theconversation.com/who-tetapkan-kecanduan-game-sebagai-gangguan-mental-bagaimana-gamer-indonesiabisa-semuh-99029>). Diakses pada tanggal 6 Maret 2021, Pukul 11.55 WIB
- Khoiriyah, S. (2019). *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan* (p. 121). http://repository.radenintan.ac.id/6027/1/SKRIPSI_SITI_KHOIRIYAH.pdf. Diakses pada tanggal 6 Maret 2021, pukul 16.00 WIB.
- King, P. H., & Delfabbro, P. (2019). *Internet Gaming Disorder: Theory, Treatment, and Prevention* (pp. 1-21). Academic Press.
- Kustiawan, A et al. (2019). *Jangan suka game online pengaruh game online dan tindakan pencegahan*. Jawa Timu : CV. Media Grafika.
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., & Wijaya, R. P. C. (2020). *Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja*. 2(2), 202–212.
- Lin, C., Potenza, M. N., & Brostr, A. (2021). *Addictive Behaviors Reports Internet gaming disorder , psychological distress , and insomnia in adolescent students and their siblings : An actor-partner interdependence model approach*. 13(December 2020). <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2020.100332>
- Luis G et al. (2020). *Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat*. 13(2), 1–15.
- Monacis, L., De Palo, V., Griffiths, M. D., & Sinatra, M. (2016). Validation of the Internet Gaming Disorder Scale - Short-Form (IGDS9-SF) in an Italian-speaking sample. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(4), 683–690. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.083>
- Mubarok, F, H (2021). *Hubungan Antara kecanduan game online dengan pembelian impulsif perangkat game pada mahasiswa*. Acta Psychologia. 3(1), 69–80.
- Notoatmodjo, S. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan* (Edisi Revisi). Jakarta : Rineka Cipta
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2019). *Dampak Game Online Mobile Legends : Bang Bang terhadap Mahasiswa Impact of Online Mobile Legends*

- Game : Bang Bang for Students*. 7(1), 6–12.
- Raj, Surya. (2016). *Hubungan Internet Gaming Disorder Dengan Sindrom Depresif Pada Online Gamers Di Kecamatan Medan Petisah Medan* (pp. 10–14).
- Pratama, R. ., Widianti, E., & Hendrawati. (2020). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. *Jnc*, 3(2), 110–118.
- Putra, A. R., Rusli, D., & Padang, U. N. (2020). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecenderungan Perilaku Agresif Pada Remaja*.
- Senja, S. (2020). *Game Online Dan Pengaruh Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Univeristas Muhammadiyah Surakarta*. *Jurnal Edumaspul*. 4(2), 364–376.
- Setiaji, S. (2016). Hubungan Kecanduan Game Online dan Keterampilan Sosial pada Pemain Game Dewasa Awal. *Jurnal Psikologi Psibernetika*.
- Silvadhya, A., & Benyamin, P. (2012). Konsep Diri Pemain Game Online : Studi Fenomenologi tentang Kontruksi Konsep Diri Perempuan Pecanduan Online di Jakarta. *Jurnal Mahasiswa Universitas Padjadjaran*, 1(1), 1–16.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung : CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung : CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kesehatan*. Bandung : CV Alfabeta.
- Surbakti, K. (2017). *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*. *Jurnal Curere*, 01(01), 28–38.
- Tempo.co (2019). Angka Kejadian Pengguna internet di Indonesia <https://www.google.com/amp/s/tekno.tempo.co/amp/1205948/survei-apjii-pengguna-internet-indonesia-capai-171-juta-jiwa>. Diakses 01 Maret 2021 pukul 19.00 WIB
- Wang, J.L., Sheng, J.R., Wang, H. Z. (2019). The Associaton Between Mobile Game Addiction and Depression, Social Anxiety, and Loneliness. *Public Health*.
- Wong, U & Hodgins, D. (2014). Development of the game addiction inventory for adults (GAIA). *Addiction Research & Theory*, 22(3), 195–209.