

DAFTAR PUSTAKA

- Anhar, R. 2014. Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja di 4 game centre di kecamatan klojen kota malang, (<http://etheses.uin-malang.ac.id/5993/>), diakses 11 November 2019
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. 2019. Survei Pengguna Internet 2018, (<https://apjii.or.id/survei2018s>), diakses pada 11 November 2019
- Detik.com. 2019. 5 Anak di Jember Jalani Perawatan Jiwa Akibat Kecanduan Game Online, (<http://www.detik.com/news/berita-jawa-timur/d-4493052/5-anak-di-jember-jalani-perawatan-jiwa-akibat-kecanduan-game-online>), diakses pada tanggal 15 November 2019
- Hardiansyah, dkk. 2016. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016, (<https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli>), diakses pada tanggal 15 November 2019
- Hassan, F. 2018. Kamus Istilah Psikologi. *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53). Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta, (<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>)
- Hidayat, Aziz. 2009. *Metodologi Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data*. Jakarta: Salemba Medika
- Jahja, Y. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. 2013. The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. *PLoS ONE*, 8(4), 4–8. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0061098>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., Peter, J. 2009. Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12 (1), 77-95, doi: 10.1080/15213260802669458
- Masya, H., & Candra, D. A. 2016. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Konseli: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*.
- Merici, A. 2012. Dampak Game Terhadap Psikologis Anak, (https://www.academia.edu/6127239/Dampak_Game_Online_Terhadap_Psikologis_Anak), diakses pada tanggal 15 November 2019
- Nirwanda, C., & Ediati, A. 2016. Adiksi Game Online Dan Ketrampilan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Empati*, 5(1), 19–23.
- Putro, khamim zarkasih. 2017. Memahami ciri dan tugas perkembangan masa remaja.

- Raco, J. 2010. Metode Penelitian Kualitatif. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Santrock, J. W. 2012. Adolescence, eleventh edition. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Setu, F. 2019. 30 Juta Anak Milenial Gemar Bermain Game Setiap Hari, (<https://techno.okezone.com/read/2019/03/28/326/2036223/30-juta-anak-amilenial-gemar-bermain-game-setiap-hari>), diakses pada 28 November 2019
- Setiadi. 2013. Konsep dan Praktek Penulisan Riset Keperawatan (Ed.2). Yogyakarta : Graha Ilmu
- Soetjiningsih (Ed.). 2007. Buku Ajar: Tumbuh Kembang Remaja Dan Permasalahannya. Jakarta: Sagung Seto.
- Suplig, M. A. 2017. Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. Jurnal Jaffray, 15(2), 177. <https://doi.org/10.25278/jj71.v15i2.261>
- Suyanto, R. 2015. Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar. Jom Fisip, 2(2). <https://media.neliti.com/media/publications/32394-ID-dampak-positif-dan-negatif-permainan-game-online-dikalangan-pelajar.pdf>
- Tribunnews.com. 2019. Kecanduan Game Online, Remaja 16 Tahun dari Malang Ini Rela Acak-acak Rumah Tetangga & Embat Ponsel, (<https://www.google.com/amp/s/m.tribunnews.com/amp/regional/2019/08/09/kecanduan-game-online-remaja-16-tahun-dari-malang-ini-rela-acak-acak-,rumah-tetangga-embat-ponsel>), diakses pada tanggal 15 November 2019
- Wibawa, Shierine W. 2019. Kontroversial, WHO Putuskan Kecanduan Game Sebagai Gangguan Mental, (<https://sains.kompas.com/read/2019/05/29/174051923/kontroversial-who-putuskan-kecanduan-game-sebagai-gangguan-mental?page=all>), diakses 11 Desember 2019
- Wikipedia.org. 2019. Zaman Modern, (https://id.wikipedia.org/wiki/Zaman_modern), diakses pada tanggal 28 November 2019