

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2013). *Fundamental of Game Design third edition*. San Francisco: New Riders.
- Arif, M. (2018). *Penetrasi dan Profil Pengguna Internet Indonesia*. Indonesia Internetservice Provider Association. <https://diskominfo.purwakartakab.go.id/panel/assets/files/547e1e75b59e668bda451e92f9246d00.pdf>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta : Renika Cipta.
- Astuti, D., & Kulsum, U. (2020). Pola menstruasi dengan terjadinya anemia pada remaja putri. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 11(2), 314–327.
- Brand, J. E., Todhunter, S., & Jervis, J. (2017). *Digital Australia 2018 (DA18)*. Bond University. <https://www.igea.net/wp-content/uploads/2017/07/Digital-Australia-2018-DA18-Final-1.pdf>
- Chandra, A., Aniroh, U., & Apriyatmoko, R. (2020). *Hubungan Antar Frekuensi dan lama Waktu Bermain Game Online dengan Tajam Penglihatan pada Anak Sekolah Dasar: : Tinjauan dari Beberapa Artikel*. Skripsi. Universitas Ngudi Waluyo.
- Fariz, A. (2017). *Gamers dalam Permainan Game Online Dota 2 di Warung Internet Tumang Game Online Kabupaten Jember*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Jember.
- Fuady, M. I., Towaf, S. M., Eskasasnanda, I. D. P., & Ruja, I. N. (2021). Pengaruh compulsive gaming terhadap learning outcome siswa SMPN 1 Porong. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 1(3), 361-367.
- Heryana, A. (2020). *Analisis Data Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Erlangga.
- Hirumi, A. C. C. (2013). *Bermain Game di Sekolah: Video Game dan Permainan Komputer Simulasi untuk Anak SD dan SMP*. PT. Indeks.
- Ibrena, R. E., & Sudrajat, R. H. (2019). Pengaruh Kecanduan Game Player Unknow Battle Ground (PUBG) Terhadap Perilaku Hubungan Sosial Remaja di Kota Jakarta. *E-Proceeding of Management*, 6(3), 6447–6452.
- Irawan, S., & Siska, D. (2021). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19.

- Kemp, S. (2019). *Global Internet Use Accelerate*. <https://wearesocial.com/uk/blog/2019/01/digital-in-2019-global-internet-use-accelerates/>
- Khoiri, N. F. (2021). *Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online*. Skripsi. IAIN Ponorogo.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1), 2460–1187.
- Kuss, D. J. (2013). Internet gaming addiction: current perspectives. *Psychology Research and Behavior Management*, 6(1), 125.
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. (2019). *Jangan Suka Game Online*. Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Kusumawati, R., Aviani, Y. I., & Molina, Y. (2017). Perbedaan tingkat kecanduan (adiksi) games online pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan. *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang)*, 8(1), 2087–8699.
- Liasna, M. (2017). *Gambaran Adiksi Online Game pada Remaja di Kelurahan Padang Bulan, Medan*. Skripsi. Universitas Sumatera Utara.
- Masturoh, I., & Anggita, N. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Kemenkes RI.
- Miswanto, M., Armitasari, A., & Muhazir, M. (2020). Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Jenis Kelamin Laki-Laki dan Perempuan. *In Prosiding Seminar Bimbingan Dan Konseling*, 1, 43–51.
- Mustamiin, M. Z. (2019). Konseling Individu dengan Sikap Kecanduan Game Online Mobile Legend pada Siswa. *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 7(1), 1–8.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.
- Nugroho, D. P. (2020). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Kecenderungan Agresivitas Gamers*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Nursalam. (2016). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan* (4th ed.). Jakarta: Salemba Medika.
- Paaben, B., Morgenroth, T., & Stratemeyer, M. (2017). What is a true gamer? The male gamer stereotype and the marginalization of women in video game culture. *Sex Roles*, 76(7), 421-435.

- Pratama, B. Y. (2020). *Hubungan Tingkat Adiksi Game Online Kekerasan dan Intensitas Perilaku Kekerasan Remaja di Daerah Istimewa Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Prayogo, A. (2019). *Pengaruh Minat Bermain Game Mobile Legends Terhadap Kemampuan Problem Solving Siswa Kelas VIII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 3 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019*. Skripsi. IAIN Purwokerto.
- Putri, A. S. (2012). *Hubungan Kecanduan Online Game dengan kecemasan pada Remaja Pengunjung Game Centre di Kelurahan Jebres Surakarta*. Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret.
- Repi, A. A., Dewi, N. M., & Santoso, J. E. . (2018). *Aku Remaja yang Positif*. Jakarta: PT Elex Media.
- Rokom. (2018). *Inilah Dampak Kecanduan Game Online*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20180706/4226605/inilah-dampak-kecanduan-game-online/>
- Sari, E. (2019). *Candu Game Online Tenggelamkan Pemuda Indonesia*. Rudiantra. <https://babelreview.co.id/candu-game-online-tenggelamkan-pemuda-indonesia>
- Sidabutar, L., Adhitya, T., Wong, F., Rici, M., & Wibisono, Y. P. (2019). Analisis Pengaruh Game Online Mobile Terhadap Kesehatan Mata Pada Mahasiswa FTI UAJY. *Proceeding SINTAK*, 1, 565–470.
- Stuart, G., & Keliat, B. A. (2016). *Prinsip dan Praktik Keperawatan Jiwa Stuart*. Jakarta: Elsevier Ltd.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Sussman, C. J., Harper, J. M., Stahl, J. L., & Weigle, P. (2018). Internet and Video Game Addictions. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 27(2), 307–326.
- Tashia. (2017). *Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia*. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika RI.
- Tobing, I. D. L. (2016). *Hubungan Durasi dan Frekuensi Bermain Game Online Dengan Masalah Mental Emosional pada Remaja di SMP Negeri 1 Medan TA 2015/2016*. Skripsi. Universitas Sumatera Utara.

- Ulfa, M., & Risdayati, R. (2017). Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja di mabes game center jalan hr. subrantas kecamatan tampan pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau*, 4(1), 1–13.
- WHO. (2019). Retrieved from World Health Organizatio. World Health Organization.
- Widiarto, I. K. (2018). *Hubungan antara Kesejahteraan Subjektif dan Kecanduan Game Online pada Remaja di Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Islam Indonesia.
- Yanti, N. F., Marjohan, M., & Sarfika, R. (2019). Tingkat adiksi game online siswa SMPN 13 Padang. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 19(3), 684–687.

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA
PERPUSTAKAAN