

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2020). *Fundamental of Game Design third edition*. San Francisco: New Riders.
- Alda, M. (2020). Sistem Informasi Pengelolaan Data pada Kantor Desa Sampean Berbasis Android. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, Vol 4, No(1548–8368), 1–8.
- Arif, M. (2018). *Penetrasi dan Profil Penggna Internet Indonesia*. Indonesia Internetservice Provider Association.
- Astuti, D., & Kulsum, U. (2020). Pola menstruasi dengan terjadinya anemia pada remaja putri. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 11(2), 314–327.
- Batsch, K., & Evelyn. (2021). *The Wounded Healer (Terjemahan)*. Smarang : Panji Graha.
- 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.
- Dahlan, M. S. (2016). *Statistik Untuk Kedokteran dan Kesehatan*. Jakarta : Salemba Medika.
- Fariz, A. (2019). *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.
- Harsono M. (2019). *Pengaruh Bermain Game Terhadap Perkembangan Remaja*. Serpong: Surya University
- Haryono, R. (2016). *Siap Menghadapi Menstruasi dan Menopause*. Yogyakarta: Gosen Publishing.
- Hidayat, R. (2019). pengaruh pelaksanaan SOP perawat pelaksana terhadap tingkat keserasan pasien. *Jurnal Ners*, Vol. 3, NO, 84–96.
- 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.

- Ingkiriwang, O., Kawengian, D.D.V., & Pasoreh, Y. (2021). Analisis Tentang Kecanduan Game Online Pubg Mobile Pada Remaja Di Desa Tounelet Kecamatan Kakas. *Acta Diurna Komunikasi*, 3(2), Pasal 2.
- Irfannuddin. (2019). *Cara Sistematis Berlatih Meneliti Merangkai Sistematika Penelitian Kedokteran Dan Kesehatan*. Jakarta Timur: Rayyana Komunikasindo.
- Kemp, S. (2019). *Global Internet Use Accelerate*.
- Kurniawan, D. E. (2020). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1), 2460–1187.
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. (2019). *Jangan Suka Game Online*. Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Liasna, M. (2020). *Gambaran Adiksi Online Game pada Remaja di Kelurahan Padang Bulan, Medan*. Skripsi. Universitas Sumatera Utara.
- Masutri. (2017). *Hubungan Tingkat Stres dengan Siklus Menstruasipada Mahasiswi Keperawatan Semester VIII UIN Alauddin Makassar*. Skripsi: Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan universitas Islam Negerialauddin Makassar.
- 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.
- Nirmala, C., & Kartasasmita, S. (2020). Gambaran Mindfulness pada Remaja yang Kecanduan Bermain Game online 3465
- Notoatmodjo, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan* (3rd ed.). Jakarta: Rienka Cipta.
- 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 Agravitas Gamers*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Nursalam. (2016). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan* (4th ed.). Jakarta: Salemba Medika.

- Pratama, B. Y. (2020). *Hubungan Tingkat Adiksi Game Online Kekerasan dan Intensitas Perilaku Kekerasan Remaja di Daerah Istimewa Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Pribadi, C. L. (2022). *Gejala Stres Pada Remaja Pecandu Game Online Di Desa Cokromenggalan*. Iain Ponorogo.
- Priyoto. (2014). *Konsep Manajemen Stres*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Prof. Dr. Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. ALFABETA, cv Bandung.
- Putri, A. S. (2012). *Hubungan Kecanduan Online Game dengan kecemasan pada Remaja Pengunjung Game Centre di Kelurahan Jebres Surakarta*. Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret.
- Rexy, R. A. P., & Barimbing, M. A. (2022). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosional Pada Remaja Di Smp Kristen Citra Bangsa Kupang. *Chmk Nursing Scientific Journal*, 6(1), 10–17.
- Repi, A. A., Dewi, N. M., & Santoso, J. E. . (2018). *Aku Remaja yang Positif*. Jakarta: PT Elex Media.
- Roflin, E. (2021). *Pengelolaan dan Penyajian Data Penelitian Bidang Kedokteran*. Nasya Expanding Manajemen.
- Rokom. (2018). *Inilah Dampak Kecanduan Game Online*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Sari, E. (2019). *Candu Game Online Tenggelamkan Pemuda Indonesia*. Rudiantra.
- Sherwood, L. (2020). *Fisiologi Manusia dari sel ke Sistem* (6th ed.). Jakarta: EGC.
- 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.
- Siregar, S. I. (2021). *Statistik Parametri Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Pt Bumi Askara.
- Sugiyono, P. D. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Swarjana, I. K. (2016). *Statistik Kesehatan*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Syoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media.

Tashia. (2017). *Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia*. Jakarta: Kementrian Komunikasi dan Informatika RI.

WHO. (2019). *Retrieved from World Health Organizatio*. World Health Organization.

Widiarto, I. K. (2020). *Hubungan antara Kesejahteraan Subjektif dan Kecanduan Game Online pada Remaja di Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Islam Indonesia.

PERPUSTAKAAN
JENDERAL ACHMAD YANI
UNIVERSITAS YOGYAKARTA