

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, E. (2013). *Fundamentals of construction and simulation game design* (J. Karyn (ed.)). New Riders Publishing.
- Ali, M., & Salamah, F. N. (2021). Korelasi Antara Adiksi Game Online dengan Perilaku Empati pada Remaja di Kabupaten Semarang. *IJIP : Indonesian Journal of Islamic Psychology*, 3(1), 71–94.
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi*. Pustaka Pelajar.
- Cooper, A. (2000). *Cybersex: The dark side of the force: A special issue of the Journal Sexual Addiction and Compulsion* (G.H. Buchanan (ed.); 1st Editio). Taylor&Francis Group.
- Dwiyanti, R. (2020). *Pengaruh Fear of Missing Out Terhadap Kecenderungan Adiksi Media Sosial Pada Generasi Z*. 1–126.
- Fadli Adzani. (2022). No Title. *Tanda-Tanda Anak Kecanduan Game Online Dan Cara Mengatasinya*.
- Gunawan, A., & Tria Ningsih, Y. (2021). Hubungan Antara Kecerdasan Emosi dengan Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa yang Bermain Game Online X Di Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 10471–10476. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2650>
- Ip, B., Jacobs, G., & Watkins, A. (2008). Gaming frequency and academic performance. *Australasian Journal of Educational Technology*, 24(4), 355–373. <https://doi.org/10.14742/ajet.1197>
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. A. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(3), 202–212. <https://doi.org/10.35508/jhbs.v2i3.2232>
- 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. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Masfiah, S., & Putri, R. V. (2019). Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.22460/fokus.v2i1.2970>
- Maslim, R. (2013). *Buku Saku: Diagnosis Gangguan Jiwa: Rujukan Ringkas dari PPDGJ-III, DSM-5, ICD-11*. Bagian Ilmu Kedokteran Jiwa FK-Unika AtmaJaya.

- Neils, C., & Shavaun, S. P. (2009). *Game Addiction The Experience and The Effects*. McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nursyifa, F. I., Widianti, E., & Herliani, Y. K. (2020). Gangguan Tidur Mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Padjajaran Yang Mengalami Kecanduan Game Online. *Jurnal Keperawatan*, VIII(1), 32–41.
- Periantalo, J. (2016). *Penelitian kuantitatif untuk psikologi*. Pustaka Pelajar.
- Pirantika, A., & Purwanti, R. S. (2017). Adiksi Bermain Game Online pada Siswa Sekolah Dasar. *PGSD Indonesia*, 3(3), 5.
- Piyeye, P. J., Bidjuni, H., & Wowiling, F. (2014). Hubungan Tingkat Stres Dengan Durasi Waktu Bermain Game Online Pada Remaja Di Manado. *Jurnal Keperawatan*, 2(2), 1–7.
- Rohman, K. (2019). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 2(1). <https://doi.org/10.21274/martabat.2018.2.1.155-172>
- Romadhoni, B. A. (2021). *Kecanduan Game Online Mobile Legend, Anak di Banyumas Meninggal Dunia*. Suarajatengah.Id. <https://jateng.suara.com/read/2021/05/26/180539/kecanduan-game-online-mobile-legend-anak-di-banyumas-meninggal-dunia>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 29. <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20/22>
- Yee, N. (2002). Ariadne-Understanding MMORPG Addiction. In *Unpublished manuscript* (Vol. 15).