

DAFTAR PUSTAKA

- Adisty, N. (2022). *Mengulik Perkembangan Penggunaan Smartphone di Indonesia*. Goodstats.Id. <https://goodstats.id/article/mengulik-perkembangan-penggunaan-smartphone-di-indonesia-sT2LA>
- Annur, C. M. (2021). *Mayoritas Gamers Indonesia Habiskan Waktu 4 Sampai 7 Jam Per Minggu*. Databoks.Katadata.Co.Id. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/22/mayoritas-gamers-indonesia-habiskan-waktu-4-sampai-7-jam-per-minggu>
- Aqib, Z. (2020). *Bimbingan dan Konseling*. Yrama Widya.
- Budiono, B. A., & Hasmira, M. H. (2020). *Pola Perilaku Gamers di Kota Padang*. *Jurnal Perspektif*, 3(4), 548. <https://doi.org/10.24036/perspektif.v3i4.313>
- Candrasari, S. (2020). *Strategi Komunikasi Konseling Dalam Menangani Permasalahan Akademik Mahasiswa*. In *Jurnal Professional FIS UNIVED* (Vol. 7, Issue 1).
- Charulatha, R. J., R, Umadevi., & B, Krishnaprasanth. (2021). *Distribution of Phantom Vibration Syndrome and Its Association on Psychological Morbidity among Medical Students, South India*. *National Journal of Community Medicine*, 12(12). <https://doi.org/10.5455/njcm.20211106050942>
- Fahlevi, A. I. (2021). *4 Gangguan Psikologis Akibat Sering Bermain Gawai*. Tagar.Id. <https://www.tagar.id/4-gangguan-psikologis-akibat-sering-bermain-gawai>
- Fiantika, F. R., Wasil, M., Jumiayati, S., & Honesti, L. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT.Global Eksekutif Teknologi.
- Firdaus, Y. et al. (2018). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online*. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 3(Manajemen Aset Bagi Optimalisasi Pengelolaan Aset Tetap), 40–51.

- Firdaus, & Zamzam, F. (2018). *Aplikasi Metodologi Penelitian*. Deepublish.
- Hanani, S. (2017). *Komunikasi Antarpribadi Teori dan Praktik*. Ar-ruzz Media.
- Helaluddin, & Wijaya, H. (2019). *Analisi Data Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori & Praktik*. Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Hermawan, H., Komalasari, G., & Hanim, W. (2019). *Strategi Layanan Bimbingan Dan Konseling Untuk Meningkatkan Harga Diri Siswa: Sebuah Studi Pustaka*. JBKI (Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia), 4(2).
<https://doi.org/10.26737/jbki.v4i2.924>
- Hidayat, M. (2017). *Sering Merasakan "Getaran Palsu" dari Smartphone? Ini Solusinya*. Www.Liputan6.Com.
<https://www.liputan6.com/tekno/read/2949069/sering-merasakan-getaran-palsu-dari-smartphone-ini-solusinya>
- Hutama, N. A., & Irawanto, B. (2022). *Menjadi Sesuatu Yang Berbeda: Studi Etnografi Gamer Perempuan di Yogyakarta*. Jurnal Media Dan Komunikasi Indonesia, 3.
- IPB TV. (2021). *IPB Pedia: Mengenal Phantom Syndrome*. www.youtube.com.
<https://youtu.be/8IQr2abepHk>
- Iqra, P. N., Pandang, A., & Siring, A. (2021). *Phantom Vibration Syndrome Dan Penanganannya (Studi Kasus Pada 1 Mahasiswa Di Universitas Negeri Makassar)*. PINISI JOURNAL OF EDUCATION, 1–27.
- Jaya, I. M. L. M. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori, Penerapan, dan Riset Nyata*. In Anak Hebat Indonesia.
- Kemp, S. (2021). *Digital 2021 October Global Statshot Report*. Datareportal.Com. <https://datareportal.com/reports/digital-2021-october-global-statshot>
- Mardawani. (2020). *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data Dalam Perspektif Kualitatif*. Deepublish.

- Mohammadbeigi, A., Mohammadsalehi, N., Moshiri, E., Anbari, Z., Ahmadi, A., & Ansari, H. (2017). *The prevalence of phantom vibration/ringing syndromes and their related factors in Iranian ' students of medical sciences. Asian Journal of Psychiatry, 27*. <https://doi.org/10.1016/j.ajp.2017.02.012>
- Muflih, M., Hamzah, H., & Puniawan, W. A. (2017). *Penggunaan Smartphone Dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di Sma Negeri I Kalasan Sleman Yogyakarta. Idea Nursing Journal, 1*(1).
- Mukarom, Z. (2021). *Teori-Teori Komunikasi Berdasarkan Konteks*. PT Remaja Rosdakarya.
- Pareek, S. (2017). *Phantom Vibration Syndrome: An Emerging Phenomenon. Asian Journal of Nursing Education and Research, 7*(4), 596. <https://doi.org/10.5958/2349-2996.2017.00116.1>
- Salman, Candrasari, S., & Rewindinar. (2016). *Strategi Komunikasi Konseling dalam Meningkatkan Kualitas Hidup Remaja. Jurnal Bisnis Dan Komunikasi, 3*(2), 71–80.
- Sarosa, S. (2017). *Penelitian Kualitatif: Dasar-Dasar*. Indeks.
- Sativa, R. L. (2017). *Berapa Lama Waktu Ideal Gunakan Gadget?* Inet.Detik.Com. <https://inet.detik.com/cyberlife/d-3398914/berapa-lama-waktu-ideal-gunakan-gadget?>
- Setianingrum, A. Y. (2017). *Hubungan Phantom Vibration Syndrome Terhadap Sleep Disorder dan Kondisi Stress. Jurnal Optimasi Sistem Industri, 16*(2), 158. <https://doi.org/10.25077/josi.v16.n2.p158-166.2017>
- Suryadi, E. (2021). *Strategi Komunikasi: Sebuah Analisis Teori dan Praktis di Era Global*. PT Remaja Rosdakarya.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D*. In Bumi Aksara.