

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, Sari. (2012). *Hubungan Prilaku Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Di SMPN 4 Padang Tahun 2012*. Fakultas Keperawatan Universitas Andalas. (Skripsi).
- Arda, Firsha Vellya. 2016. *HUBUNGAN PENGETAHUAN, SIKAP DAN DUKUNGAN IBU DENGAN TINGKAT KECEMASAN REMAJA MENGHADAPI MENARCHE DI KELURAHAN PARUPUK TABING TAHUN 2016*. Skripsi . Padang : Fakultas Keperawatan Universitas Andalas.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic And Statistical Manual of Mental Disorder Edition "DSM 5"*. Washinton DC: American Psychiatric Publishing. Washinton DC.
- Anggraini, Rizky. 2018. *DAMPAK PENGASUHAN ORANG TUA YANG KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK*. Skripsi. Yogyakarta : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Agus, Riyanto, 2011. *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. Jakarta : EGC
- Anggraeni, D.M & Saryono. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dalam Bidang Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Birk, M. V., Vanden Abeele, V., Wadley, G., & Torous, J. (2018). *Forum on Video Games for Mental Health*. 683–688. <https://doi.org/10.1145/3270316.3271551>
- Cooper. (2009) *Tips Mengatasi Kecanduan Smartphone*. Diakses dari <http://www.birotiket.biz/2012/03/tips-mengatasi-kecanduan-smartphone.html>
- Dogan, A., 2014. *Prevention and Treatments of Games Addiction: NonPharmacological Approaches for Game Addiction*. In S. Gunuc, ed. *Epidemiology of Game Addiction*. California: OMICS Group. Available at: <http://esciencecentral.org/ebooks/epidemiology/prevention-and-treatmentsof-games-addiction-nonpharmacological-approaches-for-gameaddiction.php>.
- Donsu, Jenita Doli Tine. (2016). *Metodologi Penelitian Keperawatan*. Yogyakarta : Pustakabarupres
- Harsono, M, 2014, *Pengaruh Bermain Game terhadap Perkembangan Remaja*, Surya University, Serpong
- Hurlock, E.B. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.

<http://www.depkes.go.id/article/view/18062500003/kemenkes-kecanduan-game-adalah-gangguan-perilaku.html> di akses pada 03 Maret 2019

Indonesia, P. P. dan P. A. I. dan I. dan K. P. B. P. dan P. S. D. M. K. K. dan I. R. (2017). *Survey Penggunaan Tik*. 1–30.

Kolipah, S., & Devy, S. R. (n.d.). *Bermain Game Online Pada Siswa Sd Di Kelurahan the Influence of Family Resilience To a Craze for Playing*. 104–115.

Kaptsis, D., King, D. L., Delfabbro, P. H., & Gradisar, M. (2016). Withdrawal symptoms in internet gaming disorder: A systematic review. *Clinical Psychology Review*, 43, 58–66. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2015.11.006>

kyle & Carmen. (2015). *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik Edisi 2*. Diterjemahkan oleh Devi Yulianti dan Dwi Widiarti. Jakarta : EGC.

Lemmens, J.D, Velkenburg, P.M. & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescent. *media Psychology*, 12 (1), 77-95

Nursalam. (2013). *Konsep Penerapan Metode Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.

Putra, Arif Satria. 2017. *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (mobile online games) terhadap Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung*. Fakultas Kedokteran Universitas Negeri Lampung.

Putri, Sukawati. 2016. *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kecemasan Pada Remaja Pengujung Di wilayah Jebres Surakarta*. Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret.

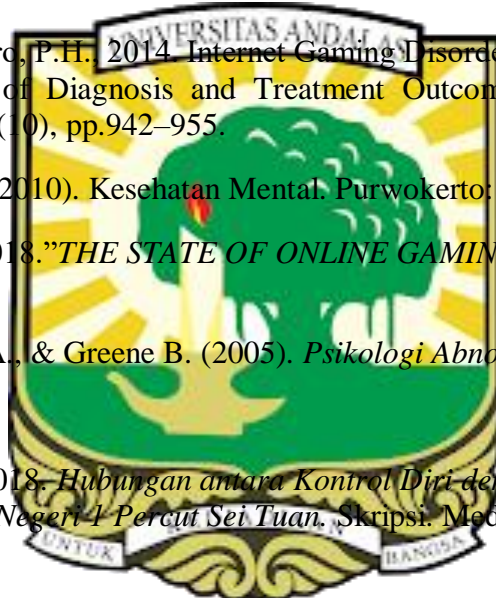
Stuart W Gail. 2012. *Buku Saku Keperawatan Jiwa Edisi 5 Revisi*. Yogyakarta : Gava Media

Wang, C.-Y., Wu, Y.-C., Su, C.-H., Lin, P.-C., Ko, C.-H., & Yen, J.-Y. (2017). Association between Internet gaming disorder and generalized anxiety disorder. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(4), 564–571. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.088>

Wittek, C. T., Finserås, T. R., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Hanss, D., Griffiths, M. D., & Molde, H. (2016). Prevalence and Predictors of Video Game Addiction: A Study Based on a National Representative Sample of Gamers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 14(5), 672–686. <https://doi.org/10.1007/s11469-015-9592-8>



- Wijayanto, Randes Hestu. 2018. *Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Kecemasan Akademik Siswa Kelas 2 SMP Negeri 1 muntilan*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rokkum, J. N., Blanco-Herrera, J. A., Faulhaber, M. E., & Gentile, D. A. (2018). Internet gaming disorder. *Technology and Adolescent Mental Health*, 3–20. https://doi.org/10.1007/978-3-319-69638-6_9
- Ramos-Diaz, J., Guevara-Cordero, C., Kiraly, O., Demetrovics, Z., & Griffiths, M. D. (2018). Excessive gaming and internet use: Preliminary results with anxiety and depression among highly engaged Peruvian gamers. *Proceedings of the 2018 IEEE 25th International Conference on Electronics, Electrical Engineering and Computing, INTERCON 2018*. <https://doi.org/10.1109/INTERCON.2018.8526465>
- King, D.L. & Delfabbro, P.H. 2014. Internet Gaming Disorder Treatment : A Review of Definitions of Diagnosis and Treatment Outcome. *Journal Of Clinical Psychology*, 70(0), pp.942–955.
- Kholil Lur Rochman. (2010). *Kesehatan Mental*. Purwokerto: Fajar Media Press.
- Networks Limelight.2018."THE STATE OF ONLINE GAMING". Europe : Market Research
- Nevid, J.S, Rathus, S.A., & Greene B. (2005). *Psikologi Abnormal*. Jakarta: Erlangga.
- Nur,Muthiah Lailan. 2018. *Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game pada Siswa SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan*. Skripsi. Medan : Universitas Medan Area.
- Noviyeni. 2017 *HUBUNGAN TINGKAT KECEMASAN DAN PERILAKU MEROKOK DENGAN KEJADIAN INSOMNIA PADA MAHASISWA ANGKATAN 2012 FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS ANDALAS*. Padang : Fakultas Keperawatan Universitas Andalas.
- Nurazmi, Anita. 2018. *HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP REGULASI EMOSI PADA REMAJA*. Jurnal. Riau : Universitas Riau.
- Nursalam. (2013). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan, pendidikan praktis*, Edisi 3. Jakarta: Slemba Medika
- Pontes, H. M., Kuss, D. J. & Griffiths, M. D., 2015. Clinical Psychology of Internet Addiction: A Review of it's Conceptualization, Prevalence, Neuronal Processes, and Implications for Treatment. *Dove Press Journal Neuroscience and*



Neuroeconomics, Volume 4, pp. 11-23.

Putro, K. Z. (2017). Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *APLIKASIA: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*, Vol. 17, No. 1, 1-8

Rooij, A.J. Van, 2011. Online video game addiction: Exploring a new phenomenon [PhD Thesis], Rotterdam: The Netherlands: Erasmus University Rotterdam.

Suryani, Anita Destri. 2016. *HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE YANG MENGANDUNG UNSUR KEKERASAN DENGAN PERILAKU AGRESIF ANAK USIA SEKOLAH DI SDN 15 ULU GADUT KECAMATAN PAUH KOTA PADANG TAHUN 2016*. Skripsi. Padang : Fakultas Keperawatan Universitas Andalas.

Santrock, J. W. (2003). *Adolescence: Perkembangan Remaja*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Smart. (2010). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Permainan Internet*. Yogyakarta : A. Pus

Stuart, G.W., and Sundenen, S.J. (2013). *Buku saku keperawatan jiwa*. 6 thediton. St. Louis: Mosby Yearst Book.

Varcarolis, E. M. & Halter, M. J. (2010). *Foundation of Psychiatric Mental Health Nursin: a Clinical Approach*. Louis: Missouri.

World Health Organization. (2018). *Gaming disorder*. Diperoleh Tanggal 03 Maret 2019, dari <http://www.who.int/features/qa/gamingdisorder/en/>

Young, K. S (2007). *Treatment out comes with internet addicts*. Clinical Director Center For Internet Addiction Recovery Published In *Cyberpsychology & Behavior*, 2007. 16 (5) 671-679.

Young, K. S.(2009). Internet Addiction: The Emergence Of A New Clinical Disorder. *Cyber Psychology and Behavior*. Vol 1. No. 3 : 237-244.

