

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, putri & Hamdani, Syam. (2017). *Hubungan Intesitas Bermain Game Online Berunsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif Anak Di Banda Aceh*. www. Jim.unsyiah. ac.id/FISIP.
- Adiningtiyas, Sri Wahyuni. (2017). *Peran Guru dalam Menghadapi Kecanduan Game Online*. Jurnal Kopasta. 4(1), (2017) 28-40.
- Anwar, Ali. (12 September 2018). *KPAI: Tawuran Pelajar 2018 Lebih Tinggi dibanding Tahun lalu*. Metro Tempo. Com.
- Arifuddin, Moh Lathif .(2015). *Regulasi Emosi Pecandu Game Online*. Naskah Publikasi S1Psikologi Universitas Negeri Sunan Ampel.
- Baqi, Safiruddin. A & Sista, Taufik. R .(2018). *Pengaruh Pelatihan Manajemen Emosi dan Ekspresi Emosi dalam Konteks Keluarga*. Jurnal sains Psikologi. Jilid& No.1, hlm 81-87
- BNN RI. (2019). *Penggunaan Narkotika Dikalangan Remaja Meningkat*.
- Clark, N & Scot, P. S. (2009). *Game Addiction: The Experience And The Effect*. NorthCarolina: McFarland & Company Inc.
- Coralia, F & Putri, Shelvia . D. (2019). *Hubungan Dukungan Sosial Dengan Regulasi Emosi Pada Siswa Korban Bullying DI SMP "X" Kota Bandung*. Prosiding Psikologi. Vol. 5 No. 1 Tahun 2019.
- Depkes RI. (2019). *Kemenkes: kecanduan game adalah gangguan perilaku*, 1–2.
- Dapodik. (2019). *Data Pokok SMA Kota Padang*.
- Dinas pendidikan Kota Padang. (2019). *Data Bos SMA Provinsi Sumatera Barat*.
- Donsu, Jenita. D. T. (2016). *Metodologi Penelitian Keperawatan*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Evren, Bilge., et al. (2018). *Relationship Of Internet Addiction Severity With Probable ADHD And Difficulties In Emotion Regulation Among Young Adult*. Psychiatry Research. [https:// doi. org/ 10.1016/ j. psychres. 2018.08.112](https://doi.org/10.1016/j.psychres.2018.08.112).

- Fakultas Keperawatan UNAND. (2015). *Pedoman Penulisan Skripsi tahun 2015*. Padang:Fakultas Keperawatan UNAND
- Gratz, Kim. L & Roemer, Lizabeth. (2004). *Multidimensional Assesment Of Emotion Regulation and Dysregulation: Development, Factor Structure, and Initial Validation Of The Difficulties in Emotion Regulation Scale*. Journal Of Pschopathology. Vol. 26. No. 1,
- Gross, James J. (2014). *HandBook Of Emotion Regulation, Second Two*. New York:The Guild Ford Press.
- Gross, James J & John, Oliver P. (2003). *Individual Differences In Two Emotion Regulation Process: Implication For Affect, relationships and Well-Being*. Vol. 85, No. 2, 348-362.
- Howells, Lawrence. (2018). *Cognitive Behavioural Therapy for Adolescents and Young Adults*.New York & London: Routledge Taylor Francis Group.
- Hurlock, Elizabeth B (2011). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Edisi kelima*. Jakarta: Erlangga.
- \_\_\_\_\_. (2017). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Edisi kelima*. Jakarta: Erlangga.
- InfoDatin. (2018). *Kekerasan terhadap Anak dan Remaja*.
- Kahfi, Agus. S & Hartono, Fajar. (2016). *Hubungan Antara Komitmen Beragama Islam Dengan Regulasi Emosi Pada Santri Remaja Vila Qur'an Desa Cimeyan Kabupaten Bandung*. Prosiding Psikologi. Vol. 2 No. 2.
- Kholidiyah, Ulfi. (2013). *Hubungan Antara Intesitas Bermain Game Online dengan Kecerdasan Emosi*. Naskah Publikasi Fakultas Psikologi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Kumparan (2019). *Makin di Gemari Game Online Dihiasi Iklan*. Kumparan. Com
- Kustiawan, Andri Arif & Utomo, Andy W. B. (2019). *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahannya*. Solo: CV. Ae Media Grafika.
- Leblanc, C. A. E. S., & Ollendick, T. H. (2017). *Emotion Regulation and Psychopathology in Children and Adolescents*. New York: Oxford University Press

Lestari, R. (2016). *Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas XI AP SMK Swasta Budisatrya Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016.*

Lemmens, Jeroen S. Et al (2009). *Development And Validation Of a GameAddiction Scale For Adolescents.* Media Pschylogy. <http://dx.doi.org/10.1080/15213260802669458>

Luthfi, Farisa. (2014). *Hubungan Antara Sikap Terhadap Program Mentoring Agama Islam dan Regulasi Emosi Pada Remaja di SMAN 1 Padang.* (Skripsi).Universitas Andalas.

NewZoo. (2019). *The Global Game Market Will Generate \$152. Billion In 2019 As The U.S OverTakes China As The Biggest Market.*

NewZoo. (2017). *The Indonesian Gamers Key Consumer Insights.* NewZoo. Com

Nevid, Jeffrey S, (2017). *Psikologi Abnormal.* Jakarta: Erlangga.

Nirwana, Ade. B. (2011). *Psikologi Ibu,Bayi & Anak.* Yogyakarta:Nuha Medika.

Notoatmodjo, Soekidj. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan.* Jakarta: Rineka Cipta.

Nursalam. (2011). *Metodelogi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis Edisi3.*Jakarta: Salemba Medika.

Nurdilla, dkk. (2018). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Remaja.* Jom Fkp. Vol 5. No. 2.

Nurazmi, dkk. (2018). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online. Terhadap Regulasi Emosi Pada Remaja.* Jom FKp. Vol. 5. No.2.

Malik, dkk. (2018). *Kecanduan Game Online Pada Regulasi Emosi Remaja Di Game Center Panglima Batur Banjarbaru.* Dinamika Kesehatan. Vol. 9, No. 1 Juli 2018.

Masfiah, Sofi & Putri, Resti Vidia. (2019). *Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online.* Fokus. Vol. 2, No. 1 Januari 2019.

Makmuroch. (2014). *Keefektifan Pelatihan Keterampilan Regulasi Emosi terhadap Penurunan Tingkat ekspresi Emosi Pada Caregiver Pasien Skizofrenia Di Rumah Sakit Jiwa Daerah Surakarta.* Jurnal psikologi. Vol 6, 13-34.

- Masya, Hardiyansyah & Candra, Dian adi. (2016). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah AL-Furqan Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*. Jurnal Bimbingan dan Konseling. 03(1)(2016) 153-169
- Mobile Marketing Association. (2019). *Gaming Y Publicidad El Nuevo Playbook De Ia Mobile Marketing Association*. Mutia, Mawardah. (2010). *Hubungan Antara Regulasi Emosi Dengan Kecendrunga Perilaku Bullying*. Jurnal Ilmia Psyche. Vol. 4, No. 2.
- Muhith, Abdul (2015). *Pendidikan Keperawatan Jiwa Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Oktavian, dkk. (2018). *Pengaruh Durasi Bermain Terhadap Adiksi Game Online pada Remaja*. Penerbitan Artikel Ilmiah Mahasiswa, 72–82.
- Piyeke, Phainel Jhonly, dkk. (2014). *Hubungan Tingkat Stres Dengan Durasi Waktu Bermain Game Online Pada remaja Di Manado*.
- Ramadhani, Neila., Wimbari, Supra & Susetyo, Yuli. F. (2016). *Psikologi untuk Indonesia Tangguh dan Bahagia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rini, A. (2011). *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina.
- Rizkyta, Della Putri & Nur,Aini Fardana N. (2017). *Hubungan Antra Persepsi Keterlibatam Ayah Dalam Pengasuhan Dan Kematangan Emosi Pada Remaja*. Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan. Vol. 6 pp 1-13.
- Safaria, Triantoro & Saputra, Nofrans. E. (2012). *manajemen Emosi Sebuah Panduan Cerdas Bagaimana mengelola Emosi Positif Dalam Hidup Anda*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sarwono, Sarlito Wirawan (2010). *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Saputri, Indah Kurnia Eka & Sugiariyanti (2016). *Hubungan Sibling Rivalry Dengan Regulasi Emosi Pada Masa kanak Akhir*. Jurnal Ilmiah Psikologi. 8(2)(2016).
- Seo, et. al. (2012). *Emotional Competence and Online Game Use In Adolescents*. CIN (Computer, Informatics, Nursing ). Vol. 30, No. 12, 640-646. Wolters

*Kluwer Helth I Lippincott Williams & Wilkins.*

Silaen, Anastasia. C & Dewi, Kartika. S. (2015). *Hubungan antara Regulasi Emosi dengan Asertivitas (Studi Korelasi pada Siswa Di SMA N 9 Semarang)*. Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan. Vol. 4(2), 175-181.

Sobur, Alex (2011). *Psikologi Umum Dalam Lintasan Sejarah*. Bandung: CV.Pustaka Budi setia

Stuart, Gail. W. (2016). *Prinsip dan Praktik Keperawatan Jiwa Stuart*. Singapore:Elsevier.

Sugiyono (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung : Alfabeta.

Syahrani, Ridwan. (2015). *Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya*. Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling. Vol. 1 Nomor 1 Juni 2015. Hal 84-92.

Tejena, Natassa. R, & Sukmayanti, Luh. M. K. (2018). *Meditasi Meningkatkan Regulasi Emosi Pada Remaja*. Jurnal Psikologi Udayana. Vol. 2 No. 5, 370-381.

Pamungkas, Pandu Dwi, dkk. (2019). *Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Pemain MMORPG*. Vol. 15. No. 1 April 2019. DOI: 10.32528/ins.v15i1.1643

Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2014. <http://kesga.kemkes.go.id>

Watianan, Puspa Sari ( 2018). *Relationship Between Emotion Regulation With Subjective Well Being Eks Leprae in Sumberglagah, Mojokerto*. Faculty Of Psychology University Of 17 Agustus Surabaya.

Wiguna, Ganda Y & Herdiyanto, Yohanes K. (2018). *Coping Pada Remaja yang Kecanduan Game Online*. Jurnal Psikologi Udayana. Vol. 5, No. 3, 669-678.

Wu, et al (2019). *A Nationwide Survey Of The Prevalence And Pschososial Corellates Of Internet Addictive Disorders In Taiwan*. Journal of the Formosan Medical Association (2019) 118, 514e523

Uci, lin. R (2019). *Hubungan Antara Keberfungsian Keluarga Dengan Regulasi Emosi Pada Siswa Di SMA X Surabaya*. Jurnal Psikologi Vol. 6, No. 2.

Yen, J., Et al. (2018). *Emotional Regulation in Young Adults with Internet Gaming Disorder*. *Environmental Research and Public Health*, 1–11.  
<https://doi.org/10.3390/ijerph15010030>

Yogi, G & Kartika, Y. (2018). *Coping pada Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online*, 5(3), 669–678.

Young, Kimberly. S & Abreu, Cristiano. N. D. (2017). *Kecanduan Internet Konseling dan petunjuk untuk evaluasi dan penanganan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Young, K. S. (2009). *Understanding Online Gaming Addiction And Treatment Issues For Adolescent*. *The American Journal Of Family Therapy*. 37: 355-372.

Yusuf, Syamsu. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

