

DAFTAR PUSTAKA

- Ainun, D.L. (2016). Konflik sosial remaja akhir (studi psikologi perkembangan masyarakat Negeri Mamala dan Morella Kecamatan Leihitu Kabupaten Maluku Tengah. *Jurnal Fikratuna*. 1(2), 23.
- Ali, M., & Asrori, M. (2012). *Psikologi Perkembangan Peserta didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arthy, & Chias, C. (2019.). Validitas dan Reliabilitas Game Addiction Scale (GAS) versi Bahasa Indonesia. *Departemen Psikiatri*. Retrieved from <http://respository.usu.ac.id>
- Devianti, E. (2016). Hubungan adiksi internet dengan interaksi sosial pada remaja di SMAN 6 Padang. Retrived from <http://scholar.unand.ac.id>
- Dewi, N.P (2014). Hubungan antara intensitas bermain game online dengan interaksi sosial pada remaja. *Jurnal Psikologi*. Retrieved from http://eprints.ums.ac.id/31789/13/naskah_publicasi.pdf
- Donsu, J. (2016). *Metodologi penelitian keperawatan*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Drago, E. (2015). The effect of technology on face-to-face comunication. *The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, 6(1), 1-2.
- Fauziah, E.R (2013). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku anak

SMPN 1 Samboja. *Ejournal Ilmu Komunikasi*, 1(3), 1-16.

Gerungan. (2010). *Psikologi sosial*. Bandung: PT Refika Aditama.

Griffiths, M. D., Thalemann, R., Hussain, Z., & Lefever, H. (2011). Social interactions in online gaming. *International Journal of Game-Based Learning*, 1(4), 20–36. <https://doi.org/10.4018/ijgbl.2011100103>

Hapsari, & Ariana. (2015). Hubungan antara kesepian dan kecenderungan kecanduan internet pada remaja. *Klinis Dan Kesehatan Mental*, 4(3), 161–171.

Hurlock. (2010). *Psikologi perkembangan suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* (6th ed.). Jakarta: Erlangga.

Jap, T. Triati, S, Jaya, E.S., & Suteja, M.S. (2013). The development of Indonesian online game addiction questionnaire. *Departemen of Phsycology*, 8(4). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0061098>

Jin Lee, E. (2011). A case study of internet game addiction. *Juornal of Addiction Nursing*22, 22(4), 208–213.

Jung, R, M., Lee, H., & Choi, Y. (2017). Risk factors for internet gaming disorder : Psychological factors and internet gaming characteristic. *International Journal Environment Research and Public Health*, 15(1), 40. <https://doi.org/Doi:10.3390/ijerph15010040>

Kurnia, I. (2019). Hubungan kecanduan game online dengan kecemasan pada remaja

di SMKN 1 Kota Padang. Retrived from <http://scholar.unand.ac.id>

Kustiawan, A.A. (2018). *Jangan suka game online, pengaruh game online dan tindakan pencegahannya*. Jawa Timur: Media Grafika.

Liasna, M. (2017). Gambaran adiksi online game pada remaja di Kelurahan Padang Bulan, Medan. Retrived form <http://schooler.google.com>

Masya, H., & Adi Candra, D. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 03(2), 103–118.

Notoatmodjo, S. (2012). *Metodelogi penelitian ilmu keperawatan: Pendekatan praktis* (3rd ed.). Jakarta: Salemba Medika.

Novrialdi, E., & R, A. (2019). Online game addiction in addolescent: What should school counselor do. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 7(3), 97–103. <https://doi.org/https://dpo.org/10.29210/132700>

Octavia, S.A.(2020). *Motivasi belajar dalam perkembangan remaja*. Yogyakarta. Yogyakarta: Budi Utama.

Orbatu, D., Alaygut, D., & Eliacuk, K. (2019). Internet gaming disorder in adolescents. *Moj Women's Health*, 8(6). <https://doi.org/10.15406/mojwh.2019.08.00259>

Potter, & Perry. (2010). *Fundamental keperawatan* (7th ed.). Jakarta: Salemba Medika.

Racmawati, D. (2018). Hubungan kecanduan internet terhadap interaksi sosial remaja. Retrived from <http://scholar.google.com>

Sandri. (2020). Hubungan kecanduan game online dengan regulasi emosi pada pelajar di SMAN 12 Padang. Retrived from <http://scholar.unand.ac.id>

Sarwono. (2011). *Psikologi remaja*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Soekonto, S. (2012). *Sosiologi suatu pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sugaya, N., Shirasaka, T., Takahashi, K., & Kanda, H. (2019). Bio-Psychosocial factors of children and adolescents with internet gaming disorder: A systematic review. *Bio Phychosocial Medicine*, 13(3). <https://doi.org/doi: 10.1186/s13030-019-0144-5>

Sutarjo, D. A. P. (2014). Hubungan antara interaksi sosial teman sebaya dengan penerimaan sosial pada siswa kelas X SMAN 9 Yogyakarta. *Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Yogyakarta*.

Sunaryo. (2011). *Taksnonomi berpikir*. Bandung: PT Remaja. Rosdakarya.

Twenge, J.M, H. Spitzberg, B., & Keith. (2019). Less in-person social interaction with peers among U.S adolescents in the 21st century an links to loneliness. *Journal of Social and Personal Relationship*, 36(6), 1892-1913.

<https://doi.org/https://doi.org/10.1177/0265407519836170>

Utami, T.W & Hadikoh, A. (2020). Kecanduan game online berhubungan dengan penyesuaian sosial pada remaja. *Jurnal Keperawatan*. 12(1), 17-22.

Utami, T.W & Nurhayati, F. (2019). Kecanduan internet berhubungan dengan interaksi sosial remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 7(133–38).

Wahyudi, T., Sukmawan, F., & Asha, D. (2013). Media sosial dan pengembangan hubungan interpersonal remaja di Sidoarjo, 2(1), 1–106.

Waty, A. (2017). Hubungan interaksi sosial dengan perkembangan moral pada remaja di SMA UISU Medan. *Jurnal Psikologi Konseling*, 10(1).

Wahyuni, S.A. (2018). Psikoterapi pada adiksi game online. *Jurnal Kopasta*. 4(1). 28-40

WHO. (2018). World health organization. Retrieved from who.int/internet-gaming-disorder

Wiguna, Ganda,Y, & Yohanes,K. H. (2018). Coping pada remaja yang kecanduan game online. *Psikologi Udayana*. 5(3).669-678

Wittek, C. T., Reiten, T., & Molde, H. (2016). Prevelence and predictors of vidio game addiction : A study based on a National representative sample of gamers. *International Journal Mental Health Addiction*, 14, 672–682. <https://doi.org/Doi10.1007/s11469-015-9592-8>

Yusuf, A., Krisnana, I., & Ibrahim, A. (2019). Hubungan kecanduan game online dengan komunikasi sosial dan interaksi sosial remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*. 1(2). <http://dx.doi.org/10.20473/pnj.v1i2.13591>.

Zhafira, T. (2018). Sikap asosial pada remaja era millennial. *Sosietas*, 8(2), 501–504.
Retrieved from <http://scholar.google.ac.id>

