

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdiyati, M. A., & Irwansyah, D. (2018). Analisis Keterlibatan Komunitas Dalam Industri Permainan Game Online Di Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(2), 105–115.
- Anggraeni, D., Saryono. (2013). Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dalam Bidang Kesehatan. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Atmosko. (2022). Game Paling Banyak Didownload di Playstore. Diakses tanggal 28 Oktober 2022, Dari <https://temanggung.pikiran-rakyat.com/teknologi/pr-2615036634/5-game-paling-banyak-didownload-di-playstore-ini-wajib-tahu>
- Aulia Fitri, T., Harlia Putri, T., & Arisanti Yulanda, N. (2021). Hubungan Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game online Pada Remaja. *Tanjungpura Journal of Nursing Practice and Education*, 3(2).
- Ayu Setianingsih. (2018). Game online Dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Negeri 7 Bandar Lampung. Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Lampung.
- Cahyani, R. T., & Destiwati, R. (2021). Interaksi Simbolik Antar Gamers Pada Komunitas Game online Call Of Duty Mobile Zombiesky E'Sport (Kajian Komunikasi Interpersonal). *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2), 46–60.
- Candra, D. A., & Masya, H. (2016). Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Prilaku Gangguan Kecanduan Game online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2019. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(2), 103–118.
- Dewi Marlianti. (2015). Hubungan Kecanduan Bermain Game online Dengan Pola Tidur Dan Motivasi Belajar Anak Usia 10-12 Tahun Di Sd Mattoangin 2 Kecamatan Mariso Kota Makassar. Skripsi, Fakultas Ilmu Kesehatan UIN Alauddin Makassar, Makassar.
- Febriandari, D., Annis Nauli, F., & Rahmalia, S. H. (2016). Hubungan Kecanduan Bermain Game online Terhadap Identitas Diri Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(1), 50–56.

- Hakiki, C. (2019). Hubungan kecanduan game online mobile legend terhadap interaksi sosial. Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Inas, R. L. (2022). "Kota Penghasil Pro Player Mobile Legends di Indonesia". Di akses 27 september 2022, dari <https://kalbar.inews.id/berita/ini-kota-penghasil-pro-player-mobile-legends-di-indonesia-bukan-jakarta>
- Irawan, E., Tania, M., Sri, A., & Pratami, R. (2020). Hubungan Kontrol Diri Dengan Kecanduan Internet Pada Remaja di Sman 11 Bandung. *Jurnal Keperawatan BSI*, 8(2). <http://ejurnal.ars.ac.id/index.php/keperawatan/index>
- Irawan, S., & Siska, D. W. (2021). Faktor-Faktor Yang Berhubungan dengan Kecanduan Game online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19. <https://doi.org/10.24176/jkg.v7i1.5646>
- Juniarto, A., Apriliyani, I., & Rahmawati, A. N. (2021). Gambaran Kecanduan Game online Dilihat dari Durasi Lama Bermain pada Remaja di SMP Negeri 2 Randudongkal. *Jurnal Keperawatan*, 840–844.
- Juwi Rayfana Tiwa, O. I Palandeng Dan Jeavery Bawotong. (2019). "Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Game online Pada Anak Usia Remaja Di Sma Kristen Zaitun Manado", *Journal Keperawatan*, Vol. 7 No 1.
- Kemendes RI. (2022). Dampak Buruk Kecanduan Game pada Anak Usia Remaja. Diakses tanggal 28 Oktober 2022, Dari https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/1359/dampak-buruk-kecanduan-game-pada-anak-usia-remaja
- Kemendes RI. (2015). Situasi Kesehatan Reproduksi Remaja. Diperoleh tanggal 27 oktober 2022, dari <https://pusdatin.kemkes.go.id/?category=search&kyw=kesehatan%20remaja&searchoption=structure,content>
- Mais, F. R., Rompas, S. S. J., & Gannika, L. (2020). Kecanduan Game online Dengan Insomnia Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan (JKp)*, 8(2), 18–27.
- Manik, R. V. R. (2016). Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Coping To Change Terhadap Ambidexterity: Studi Pada Perawat Di Rumah Sakit Pusat Otak Nasional. *Jurnal Keperawatan*, XII(1).

- Masyita, A. R. (2016). Pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan game online. Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Nadeak, B. (2021). The Impact of Online Game Addiction on the Quality of Student Education During the COVID-19 Pandemic. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 54(3), 520–528. <https://doi.org/10.23887/jpp.v54i3.35480>
- 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., Widiyanti, E., & Herliani, Y. K. (2020). Gangguan Tidur Mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Padjadjaran Yang Mengalami Kecanduan Game online. *Jurnal Keperawatan BSI*, VIII(1), 32–41. <http://ejurnal.ars.ac.id/index.php/keperawatan>
- Permatasari, D. (2021). Komunitas Game PUBG Di Desa Ongko Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar.
- Piyeke, P. J., Bidjuni, H., & Wowiling, F. (2014). Hubungan Tingkat Stress Dengan Durasi Waktu Bermain Game online Pada Remaja Di Manado. *Jurnal Keperawatan*, 2(2), 1–7.
- Pratama, R. A., Widiyanti, E., & Hendrawati. (2020). Tingkat Kecanduan Game online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. *Jurnal Keperawatan*, 3(2), 110–118.
- Rahmawati, P. (2015). Pengaruh motivasi bermain game online dan dukungan sosial terhadap adiksi game online pada remaja di Tangerang. Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Rania, D. (2018). 7 kematian tragis gara-gara kecanduan game online. Diakses 13 Maret 2022, dari <https://www.hipwee.com/feature/7-kematian-tragis-gara-gara-kecanduan-game-mirisnya-kejadian-seperti-ini-makin-sering-terjadi/>
- Rayfana, J., Palandeng, T. O. I., & Bawotong, J. (2019). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Game online Pada Anak Usia Remaja. *E-Journal Keperawatan*, 7(1).
- Setyowati, W. (2018). Studi Pencapaian Tugas Perkembangan Remaja Pada Siswa-Siswi SMAN 1 Porong. *Hospital Majapahit*, 10(1), 51–62.

- Sri, A. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game online. *Jurnal Kopakasta*, 4(1), 28–40. www.journal.unrika.ac.id/JurnalKOPASTA
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Game Online dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1, 84–92.
- TIM APJII. (2018). Potret Zaman Now Pengguna dan Perilaku Internet Indonesia. *BULETIN APJII*, 23.
- TIM APJII. (2020). Survei Pengguna Internet APJII 2019-Q2 2020: Ada Kenaikan 25,5 Juta Pengguna Internet Baru di RI. *Buletin APJII*.
- Utami, T. W., & Hodikoh, A. (2020). Kecanduan Game online Berhubungan Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 17–22.
- World Health Organization 2018, 'Gaming Disorder'. WHO
- Wulansari, L., Idriansari, A., & Hikayat. (2015). Pengaruh Teknik Modelling Terhadap Intensitas Merokok Pada Remaja Awal Laki-Laki Perokok. *Jurnal Keperawatan Sriwijaya*, 2(2), 139–145.
- Wulandari, A. (2014). Karakteristik Pertumbuhan Perkembangan Remaja dan Implikasinya Terhadap Masalah Kesehatan dan Keperawatannya. *Jurnal Keperawatan Anak*, 2(1), 39–43.
- Yonandi, R. (2020). Kecanduan Game online. *Jurnal BK UNESA*, 11(5).