

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E dan Rollings, 2010, *Fundamentals of game design (2nd ed)*, New York: New Riders.
- American Psychiatric Association, 2013, *Diagnostic and statistical manual of mental disorders, Fifth Edition*, Arlington.
- Ardhianto, R; 2017, Pengaruh penggunaan *game online dota 2* terhadap perilaku sosial mahasiswa UMS Fakultas Komunikasi 2013- 2016, *Skripsi*, Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Aslinawati, E; Minarti, S; 2017, Keterlambatan penyelesaian skripsi mahasiswa angkatan 2012 (Studi Kasus di Jurusan Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang), *Jurnal Pendidikan Ekonomi* 10 (1) DOI: 10.17977/UM014v10il2017p023
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), 2013, *Profil pengguna internet Indonesia*, Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, diakses 16 Desember 2018.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). 2017, *Penetrasi dan perilaku pengguna internet Indonesia*, diakses 5 Januari 2019, <http://www.apjj.or.id/>.
- Bai, F; 2015, Perbedaan kecanduan *game online* antar remaja antara gaya pengasuhan, *Skripsi*, Program Studi Psikologi Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
- Baran, Stanley J. dan Dennis K. D., 2010, *Teori Komunikasi Massa Dasar, Pergolakan, dan Masa Depan*, Jakarta: Salemba Humanika.
- Dalman, 2014, *Keterampilan menulis*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dennis, O, D dan Jennifer, G.C. 2017, Conference paper online gaming: Impact on the akademik performance and sosial behaviour of the students in polytechnic University of the Philipppnes laboratory high school. *KnE Social Science IRCHE 2017*. Vol. 2018. Polytechnic University of the Philippines, pp. 1205-1210.
- Departemen Kesehatan RI, 2009, Kategori usia dalam <http://kategori-umur-menurut-Depkes.html>. Diakses pada tanggal 18 Desember 2018.

- Gunawati, 2006, Hubungan antara Efektivitas komunikasi mahasiswa dosen pembimbing utama skripsi dengan stres dalam menyusun jurnal penelitian: Program studi psikologi Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro, *Jurnal Psikologi* 3 (2): 93-115
- Guno, D. C.& Wulanningrum, D; 2018, Gambaran perilaku kecanduan *game online* pada anak usia sekolah di wilayah Kecamatan Magetan, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Hartato, U; 2016, Faktor–faktor yang mempengaruhi penyelesaian tugas akhir skripsi (Tas) mahasiswa program studi pendidikan akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2011, *Skripsi*, Program Studi Pendidikan Akuntansi Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Heryanti, A., & Galih, H; 2013, Game shopping Time, *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)* 2 (1): 55-60.
- Hung, J. C; Ding, M. H; Kao, W. H; & Wang, P. C; 2016, The Analysis for online game addiction, *International Conference on Frontier Computing* 4 (22): 305-316.
- Imanuel, N; 2009, Gambaran profil kepribadian pada remaja yang kecanduan *game online* dan yang tidak kecanduan *game online*, *Skripsi*, Universitas Indonesia, Depok.
- Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. 2015, Hubungan kecanduan game dengan motivasi belajar siswa dan implikasinya terhadap bimbingan dan konseling, *Konselor* 4 (4): 200-207.
- Kasdin, S., dkk, 2012, *Critical thinking “membangun pemikiran logis”*, Jakarta : Pustaka Sinar Harapan.
- Korir, D; Kipkemboi, 2014, The impact of school environment and peer influence on students Academic Performance in Vihiga Country Kenya, *International Journal of Humanities and Social Science* 4 (5): 240-251.
- Kurniawan, D. E; 2017, Pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling Universitas PGRI Yogyakarta, *Jurnal konseling GUSJIGANG*, 3(1): 97-103.

- Lee, E. J., 2011, A case study of internet game addiction, *Journal of Addiction Nursing*, 22, 208-213.
- Lemmens, J.S; Valkenburg, P.M; Peter, J; 2009, *Development and validation of a game addiction scale for adolescents*. *Media Psychology*, 12(1): 77-95.
- Malahayati, D; 2012, Hubungan kebiasaan bermain *video game* dengan tingkat motivasi belajar pada anak usia sekolah, *Skripsi*, Universitas Indonesia.
- Muhammad, I; Novan, W; 2014, *Psikologi pendidikan: teori dan aplikasi dalam proses pembelajaran*, Jakarta: Arr-Ruzz Media.
- Nikmah, L. F; 2015, Hubungan antara kecanduan *game online* dengan motivasi belajar siswa laki-laki kelas VII SMP Negeri 13 Malang, *Skripsi*, Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Nuhan, M, Y, G; 2016, Hubungan intensitas bermain game online dengan prestasi belajar siswa kelas iv sekolah dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. *Basic Education*, vol. 5 no. 6, pp. 494-501.
- Nurazmi, A; Veny, E; Wan, E.D; 2018, Hubungan kecanduan bermain *game online* terhadap regulasi emosi pada remaja, *JOM FKP* vol 5 no. 2, pp.555-562.
- Ramadhani, A; 2013, Hubungan motif bermain *game online* dengan perilaku agresivitas remaja awal, *Ejournal Ilmu Komunikasi*, 1 (1): 136-158.
- Rismen Sefna; 2015, analisis kesulitan mahasiswa dalam menyelesaikan skripsi di prodi pendidikan STKIP PGRI, *Journal Lemma* 1 (2): 57-62.
- Rusmiasih, 2013, Pengaruh motivasi dan disiplin belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS di SMA N 10 Purworejo, *Jurnal OIKONOMIA* 2 (3): 189-194.
- Salwa, N; Fitriana; Wahyuni, S; 2014, Faktor-faktor yang mempengaruhi waktu penyusunan tugas akhir mahasiswa S1, *Jurnal Gradien* 10 (2): 1000-1004, Universitas Syiah Kuala.
- Santoso, Y.R.K dan Jusuf, T.P; 2017, Hubungan kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada remaja. *Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma*, 4 (1): 27-44.
- Saputra, W. R; 2008, Hidup dalam dunia *game*: perbedaan intensitas bermain *game online* ditinjau dari gaya hidup, *Skripsi*, Fakultas Psikologi Universitas Surabaya.

- Saputra, R; 2016, Hubungan kecanduan *game online clash of clans* terhadap prestasi akademik mahasiswa ilmu komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau, *Jom Fisip*, 3 (2): 1-14.
- Sari, I. M; & Prajayanti, E. D; 2017, Peningkatan pengetahuan siswa smp tentang dampak negatif *game online* bagi kesehatan, *GEMASSIKA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1 (2): 31-39.
- Saryono, 2011, *Metodologi penelitian keperawatan*, Purwokerto: Percetakan dan Penerbitan Universitas Jenderal Soedirman.
- Saryono & Anggraeni, 2013, *Metodologi penelitian kualitatif dalam kesehatan*, Yogyakarta: Nuha Medika.
- Shafura, I. L dan Tahlil, T, 2017, Kecanduan *game online* hubungannya dengan prestasi akademik remaja di Banda Aceh, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Keperawatan* 2 (3).
- Siang, J; 2009, *Cara cepat menyusun skripsi*, Yogyakarta: Media Pressindo.
- Siregar, P, 2013, Gambaran kecanduan *game online* pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sumatera Utara angkatan 2010, 2011, dan 2012, *Skripsi*, Fakultas Kedokteran Universitas Sumatera Utara.
- Sugiyono, 2009, *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2013, *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Supiana, 2013, Pengaruh motivasi terhadap hasil belajar siswa kelas xc pada mata pelajaran ekonomi di SMA, *Skripsi*, Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Suryanto, S; 2015, Dampak positif dan negatif permainan *game online* di kalangan pelajar, *Jurnal sosiolog* 2 (2): 1-15.
- Syahrani, R; 2015, Ketergantungan *online game* dan penanganannya, *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling* 1 (1): 84-92
- Ulfa, M; 2017, Pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku remaja di mabes game center jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru, *Journal JOM. Fisip*, 4 (1).

- Utama, P, N; 2011, Hubungan Antara Kecanduan Bermain PC *Game Online* Dengan Konsep Diri Pada Remaja, *Skripsi*, Fakultas Psikologi Sanatadarma Yogyakarta.
- Verdia, R. K; 2012, Studi kuantitatif tentang motivasi belajar pada remaja pengguna *game online* di Kecamatan Padamara Kabupaten Purbalingga, *Skripsi*, Universitas Muhamadiyah Purwokerto.
- Wangid, M; Sugiyanto, 2014, Identifikasi hambatan struktural dan kultural mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir, *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 6 (2): 19-28.
- Warsinah, *et all*, 2018, Panduan skripsi Fakultas Ilmu-ilmu Kesehatan Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto.
- Weaver, J., Kim, P., Richard, L., Julie, M. 2013, The impact of video games on student GPA, study habits and time management skills : what's the big deal?. *Issue Information System*, vol. 14, issue 1, pp : 122-128.
- Wijayanti, T.W; 2013, Motif dan adiksi pemain *game online*: studi deskriptif tentang motif dan adiksi pemain *game online* dragon nest di Surabaya, *Journal Media Commonline* 2 (1).
- World Health Organization, 2018, *Gaming disorder*, diakses 9 Januari 2019 dari <http://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>.
- Young, K.S;2007, Cognitive behavior therapy with internet addicts: treatment outcomes and implications, *Journal of Cyber psychology & Behavior*, 10(5).
- Young, K. S; 2009. Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents, *The American Journal of Family Therapy*, 37(5): 355-372.
- Zaen, N; 2016, Hubungan dukungan teman sebaya dengan motivasi mahasiswa mengerjakan skripsi, *Skripsi*, Universitas Islam Negeri Sunan kalijaga.