

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, E. & Rollings, A. (2012). *Fundamental of Game Design*. Barkeleyes CA: New Riders
- Adiningtyas. (2017). *Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online*. Universitas Keoulauan Riau, Batam.
- Amanda, R. (2016). *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Di Samaranda*.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Fifth Edition, DSM-5™*. Arlington : VA, American Psychiatric Association
- APJII, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2016) . *Data Statistik Pengguna Internet Indonesia Tahun 2016*. From : <http://isparmo.web.id> 2016/11/21/ datastatistik-pengguna- internetindonesia- 2016/ diakses : Rabu, 17 Januari 2018.
- Hikmah Arif (2009). *Pengertian Tentang Dampak*. Alfabeta; Bandung
- Aziz, A. (2018). *Kecanduan Game Online, 10 Anak Banyumas Alami Gangguan Mental*. Diakses 7 September 2019, dari <https://www.merdeka.com/peristiwa/kecanduan-game-online-10-anak-dibanyumas-alami-gangguanmental.html>
- Canadian Paediatric Society. (2017). *Temperature measurement in paediatrics*. <https://www.cps.ca/en/documents/position/temperature-measurement>.
- Chen, C. Y. & Chang. S, L, (2009). *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Feature*. Asian journal of Healt and Information Sciences. Vol 3. 1-4 Taiwan.
- Dahwilani, Dani. (2020). *Survei: 16,5 Persen Masyarakat Habiskan Waktu Main Game Online Selama Pandemi Covid-19*.
- Dharma, K. K. (2011). *Metodologi Penelitian Keperawatan*. Trans Info Media.
- Fagan. (2006). *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Gramedia .
- Hidayat, I. S. (2017). *Waktu Ideal Bermain Game Yang Disarankan Para Ahli Untuk Anak-anak*. Diakses pada 29 Maret 2022 dari https://www.murdockcruz.com/2017/11/08/waktu-ideal-bermain-game-yang-disarankan-para-ahli-untuk-anak-anak/#.Yo-P5_1BzIU
- Inaya, C. S. (2018). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Smp Negeri 1 Mojoanyar Mojokerto*.

- Iswidharmanjaya, D, B. A. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
- Jordan, C. J., & Andersen, S. L. (2016). *Sensitive periods of substance abuse: Early risk for the transition to dependence*. *Developmental Cognitive Neuroscience*, 25(10), 29–44. doi: 10.1016/j.dcn.2016.10.004
- KBBI. (2019). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Dipetik 12 25, 2019, dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI): <https://kbbi.web.id/main>
- Kemenkes, RI. (2018). *Kecanduan Game Adalah Gangguan Perilaku*. Diakses dari <https://www.kemkes.go.id/article/view/18062500003/kemenkes-kecanduan-game-adalah-gangguan-perilaku.html>.
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. (2019). *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Maulida, Lely. (2018, October). *Jumlah Gamer Di Indonesia Capai 100 Juta Di 2020*.
- Marselima Tas'au, dkk. (2017). *Hubungan Frekuensi Bermain Game online Dengan Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah (10-12 Tahun) Di SD Bandulan 4 Malang*. *Nursing News*
- Merita, A. L. (2018). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja*. *Stikes Insan Cendekia Jombang*
- Novrialdy, E. (2019). *Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya*. *Universitas Negeri Padang*
- Permana, Dwi Iman. (2012). *Profil Kecenderungan Perilaku Agresif Remaja yang Bermain Online Game*. Diakses dari: http://aresearch.upi.edu/operator/upload/s_bk_0703953_chapter1.pdf
- Pitakasari, A.A, dkk. (2017). *Hubungan Paparan Game Online Berunsur Kekerasan Terhadap Kejadian Perilaku Agresif Pada Remaja*. *Jurnal Keperawatan Jiwa*
- Putri, A. A. (2021). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Dusun Kerokan Desa Jetak Kecamatan Montong Kabupaten Tuban*. *Institut Ilmu Kesehatan Nahdatul Ulama Tuban*
- Ramadhani, Ardi. (2015). *Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal*. (Studi Kasus di Warnet Zerowings, Kandela, dan Mutant di Samarinda)

- Resna, N. (2020). *Ragam Manfaat Aktivitas Fisik Bagi Kesehatan Tubuh Dan Mental*. Diakses pada 29 Maret 2022 dari <https://www.sehatq.com/artikel/ragam-manfaat-aktivitas-fisik-bagi-kesehatan-tubuh-dan-mental>
- Rudhiati, F., Apriany, D., & Hardianti, N. (2015). *Hubungan durasi bermain video game dengan ketajaman penglihatan anak usia sekolah*. *Skolastik Keperawatan*, 1(2), 12–17.
- Rondo, A. A., Wungouw, H. I., Onibala, F. (2019). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di SMA N 2 Tuban*. Universitas Sam Ratulangi
- Santrock, J. W. (2017). *Adolescence:PerkembanganRemaja*. Alih Bahasa, Shinto B, Adelar, Sherly Saragih, Jakarta: Erlangga
- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence :Perkembangan Remaja (edisi keenam)*. Jakarta: Erlangga
- Santrock, J. W. (2007). *Remaja*. Jakarta: Erlangga
- Saputra, dkk. (2009). *Sejarah Perkembangan Game Online*. Jakarta; Rineka Cipta
- Surbakti, K. (2017). *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*. Universitas Quality
- Trisnani, R. P. & Wardani, S. Y. (2018). *Stop Kecanduan Game Online*. Madiun; UNIPMA PRESS
- Young, K. (2009). *Understanding Onlinegaming Addiction And Treatment Issuesfor Adoles Cents*. *The jurnal of Family Therapi*, 37,355-372. Diperoleh tanggal 29 September 2012.
- Waralah Cristo, 2008, Hikmah Arif, 2009 . *Pengertian Tentang dampak*, Jakarta Bandung Alfabeta.
- Wilis, Sofyan. S. (2017). *Remaja Dan Masalahnya Mengupas Berbagai Bentuk Kenakalan Remaja Narkoba, Free Sex Dan Pencegahannya*, Bandung. Alfabeta
- Hallosehat.com. (2021). *Berapa Lama Waktu Bermain Video Game yang Pas untuk Anak?*. Diakses pada 15 Januari 2022, dari <https://hallosehat.com/parenting/anak-6-sampai-9-tahun/perkembangan-anak/waktu-bermain-video-game-anak>

JabarEkspress.com. (2018). *Cara Mengatur Waktu Bermain Game Agar Jadi Gamer Bijak!*. Diakses pada 20 Januari 2022, dari <https://jabarekspres.com/berita/2018/10/08/cara-mengatur-waktu-bermain-game-agar-jadi-gamer-bijak/>

CNNIndonesia.(2020). *Pengguna Gim Online Meningkat 75 Persen Kala Corona*. Diakses pada tanggal 20 Januari 2022, dari <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200331163816-185-488789/pengguna-gim-online-meningkat-75-persen-kala-corona>