

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, N. (2020). Faktor Sosial dan Hiburan dalam Kebiasaan Bermain Game Online pada Remaja Usia 16-19 Tahun di Indonesia. *Jurnal Psikologi Indonesia*.
- Anggraeni, Novilia, Hendriati Agustiani, Langgersari Elsari Novianti, and Retno Hanggarani Ninin. 2021. "The Description of Internet Game Online Addiction Among Teenagers." *JPPP - Jurnal Penelitian Dan Pengukuran Psikologi* 10 (1): 5–17. <https://doi.org/10.21009/jppp.101.02>.
- APJII. (2024). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Survei Internet APJII .
- Ardi A. Peran Bimbingan Konseling Islam Mengatasi Kecanduan Game Online. *Ekspose J Penelit Huk dan Pendidik*. 2019;18(1):802–10.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azies, RN. 2011. Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi* (2 ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baggio, S., Dupuis, M., Studer, J., Spilka, S., Daeppen, J. B., Simon, O., ... Gmel, G. (2016). Reframing video gaming and internet use addiction: Empirical cross-national comparison of heavy use over time and addiction scales among young users. *Addiction*, 111(3), 513–522. doi: 10.1111/add.13192
- Bahagia, and Budi Satria. 2019. "Gambaran Tingkat Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas Xii Di Sma Negeri Banda Aceh." *Jim Fkep* 4 (1): 5. <https://jim.usk.ac.id/FKep/article/viewFile/11207/4967>.
- Cahyana, Cahyana, Euis Eti Rohaeti, and Maya Masyita Suherman. 2020. "Gambaran Siswa Sekolah Menengah Pertama Yang Mengalami Kecanduan Game Online." *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)* 3 (2): 40. <https://doi.org/10.22460/fokus.v3i2.4222>.

- Dayanti, and Muhammad Syafi. 2020. "Pengaruh Mengakses Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Dalam Bersosialisasi Remaja Di Kota Batam." *Scientia Journal* 2 (1): 1–8.
- Fadillah, R. (2022). Pengaruh Game Online terhadap Pembentukan Identitas Diri Remaja Usia 16-19 Tahun. *Jurnal Psikologi Remaja*.
- Febriandari, Nauli, and S H D Rahmalia. 2016. "Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja." *Jurnal Keperawatan Jiwa* 4 (1): 50–56.
- Gainau, Maryam B. 2021. *Pengantar Metode Penelitian*. Depok: PT Kanisius
- Ghuman, D., & Griffiths, M. D. (2012). A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play and social interactions among players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(1), 13–29.
- Haidar, Wildan Muhammad, and Eni Rindi Antika. 2022. "Prestasi Akademik Siswa Ditinjau Dari Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legends." *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 5 (3): 319–25. <https://doi.org/10.26539/teraputik.53872>.
- Ismi. N & Akmal. (2020). Dampak *game online* terhadap perilaku siswa di lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education* (ISSN: 2622-237X). Volume 3 (1) 2020
- Karo, Mestiana Br., Rotua Elvina Pakpahan, and Kristin M Sihombing. 2023. "Gambaran Kecanduan Game Online Dan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas Xi Di Sma Deli Murni Delitua Tahun 2022." *Jurnal Cakrawala Ilmiah* 3 (1): 37–44.
- Kimberly S. Young. 2017. "Internet Addiction Test By Dr. Kimberly S. Young," no. 30500.
- Kuss, D. J., van Rooij, A. J., Shorter, G. W., Griffiths, M. D., & van de Mheen, D. (2013). Internet addiction in adolescents: Prevalence and risk factors. *Computers in Human Behavior*, 29(5), 1987–1996.

- Kustiyani, Ria. 2021. "Adiksi Game Online Mobile Legend Pada Anak." *Jurnal Psikologi Terapan (JPT)* 2 (1): 24. <https://doi.org/10.29103/jpt.v2i1.3627>.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., dan Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Masfiah, Sofi, and Resti Vidia Putri. 2019. "Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online." *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)* 2 (1): 1. <https://doi.org/10.22460/fokus.v2i1.2970>.
- Masya, H., & Candra, D. A. (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*, 3(1), 153-169.
- McLuhan, Marshall. (1969). *Technological Determinism* (Canada:MassCommTheory.com).
- Nizar, A., & Hajaroh, S. (2019). Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa. *El Midad*, 11(2),169–192.<https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1901>
- Nuzuli, Ahmad Khairul Nuzuli, Mike Surya Ningsih, Piyoni Budia Astri, M Fazli, Nabila Rezki Palenza, and Ahmad Gazali. 2023. "Prestasi Akademik Siswa Ditinjau Dari Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legends." *Jurnal PIKMA : Publikasi Ilmu Komunikasi Media Dan Cinema* 5 (2): 261–71. <https://doi.org/10.24076/pikma.v5i2.910>.
- Ponda, Rilla Ernita Kassari, Budi Satria, and Asniar. 2022. "The Effectivity of Self-Control Training in Adolescents at Risk of Addiction to Online Games." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Keperawatan* 7 (3): 1–11. <https://jim.usk.ac.id/FKep/article/view/25248>.
- Pramesty, Brigietta Irna. 2021. "Diskriminasi Pada Pemain Game Online Perempuan." *Jurnal Audience* 4 (02): 234–48. <https://doi.org/10.33633/ja.v4i2.4498>.

- Pratama, R. A., Widiyanti, E., & Hendrawati. (2020). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. 3(2), 110–118.
- Pratiwi, R, R, Yakub, E.,& Umari, T., 2018. Siswa yang kecanduan *game online* dan perilaku agresif di SMP N 14 Pekanbaru. , 5(1).
- Salsa, Ghina, Tarisa Yuliantini Budiman, Moch Juandi Ramdhani, and Zikri Fachrul Nurhadi. 2023. “Adiksi Game Online Mobile Legend Pada Remaja.” *Jimsi: Jurnal Mahasiswa Komunikasi* 3 (2): 52–61. <http://jurnal.utu.ac.id/JIMSI>.
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : ALFABETA
- Surbakti, Tri Prayuda Dwipha, Imas Rafiyah, and Setiawan Setiawan. 2023. “Level of Online Game Addiction on Adolescents.” *Journal of Nursing Care* 5 (3). <https://doi.org/10.24198/jnc.v5i3.39044>.
- Suryanto, 2015. *Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar*. Vol 2.
- Syahrani, R. 2015. Perilaku Yang Ditimbulkan Dari Kecanduan Game Online Pada Siswa SMP Negeri 1 Palu. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537>
- Syahril Ramadhan, Nuzul, and Zaka Hadikusuma Ramadan. 2023. “Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Mobile Legend Pada Siswa.” *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4 (2): 430–41. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.343>.
- Weinstein, A.M. (2010). *Computer and Video Game Addiction a Comparison Between Game Users and Non Game Users*. *The American Journal of*

Drugand Alcohol Abuse, 36, 268–276. Doi: 10.3109/009529902010491879.

Yee, N. (2007). Motivations of Play in Online Games. *Cyberpsychology dan Behavior*.

Yogatama, I Ketut Sidharta; Agi; Lutfi. (2019). “Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!)”. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.

Young, K. S. (2009). “Understanding Online Gaming Addiction and Treatment issues for adolescents”. *The American Journal of Family Therapy*. 37: 355-372.

Yuliana, Putri, and Titik Haryati. 2023. “Pengaruh Adiksi Game Online Mobile Legend Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa.” *Jurnal Ilmiah Global Education* 4 (3): 1731–39. <https://doi.org/10.55681/jige.v4i3.1214>.

ZAHRA, A. (2023). *Gambaran Kesulitan Regulasi Emosi Remaja Awal Yang Mengalami Kecanduan Game Online*. Universitas Negeri Jakarta.

Intelligentia - Dignitas