

DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic And Statistical Manual of Mental Disorder Edition "DSM-5"*. Arlington: American Psychiatric Publishing. Washinton DC.
- Alsa, A. (2010). *Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif serta Kombinasinya dalam Penelitian Psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Ardianto, E. (2016). *Metodologi Penelitian untuk Public Relations Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Charlton, J. P., & Danforth, I. D. W. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*, 23, 1531-1548.
- Ekowarni, E. (2001). Pola Perilaku Sehat dan Model Pelayanan Kesehatan Remaja. *Jurnal Psikologi*, (2), 97-104.
- Hrustic, A. (2017, Maret 1). 7 Surprising Ways You Wreck Your Body When You Don't Get Off Your Butt. *Men'sHealth.com*. Diunduh dari <https://www.menshealth.com/health/effects-of-sedentary-lifestyle>
- Kasnodihardjo, & Musadad, D. A. (2009). Perilaku Hidup Bersih dan Sehat yang Terkait dengan Higiene Perorangan, Gaya Hidup dan Kondisi Sanitasi Lingkungan di Kepulauan Seribu, DKI Jakarta. *Jurnal Ekologi Kesehatan*, 8 (1), 886-894.
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23, 212-218.

- Mardani. (2008). *Penyalahgunaan Narkoba dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Pidana Nasional*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- 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*, 03 (1), 153-169.
- Notoatmodjo, S. (2010). *Promosi Kesehatan Teori & Aplikasinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Parmitasari, R. & Alfian, I. N. (2012). Hubungan Antara Kematangan Emosi dengan Kecenderungan Memaafkan Pada Remaja Akhir. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 1 (02).
- Purwanto. (2008). *Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi dan Pendidikan*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Sarwono, S. (2004). *Sosiologi Kesehatan Beberapa Konsep Beserta Aplikasinya*. Yogyakarta : Gadjah Mada University.
- Say. (2016, Agustus 9). Remaja Ini Meninggal Dunia Saat Asyik Bermain Game. *Tribunjogja.com*. Diunduh dari <http://jogja.tribunnews.com/2016/08/09/remaja-ini-meninggal-dunia-saat-asyik-bermain-game>
- Setyorini, D., & Wibhowo, C. (2008). *Pengantar Psikologi Eksperimen*. Semarang : Universitas Katolik Soegijapranata.
- Spekman, M. L. C., Konijn, E. A., Roelofsma, P. H. M. P., & Griffiths, M. D. (2013). Gaming addiction, definition and measurement : a large-scale empirical study. *Computers in Human Behavior*, 29, 2150-2155.

Sujarweni, V. W. (2014). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : PustakaBaruPress.

Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1 (1), 84-92.

Taylor, S. E. (2009). *Health Psychology* (Seventh Edition). New York : The McGraw-Hill Companies.

Wahono, T. (2011, Agustus 1). Duh, Tewas Setelah Main “Game” 12 Jam Nonstop. *Kompas.com*. Diunduh dari <http://tekno.kompas.com/read/2011/08/01/23104261/Duh..Tewas.Setelah.Main.Game.12.Jam.Nonstop>

Wahyudi, R. (2012, Februari 7). Lagi, Gamer Ditemukan Meninggal di Depan Komputer. *Kompas.com*. Didapat dari <http://tekno.kompas.com/read/2012/02/07/08305248/lagi.gamer.ditemukan.meninggal.di.depan.komputer>

