

## DAFTAR PUSTAKA

- Apsari, A. R. (2020). *Be A Positive Peers (Peer-Regulation as a Prevention For Game Online Addiction)*. Retrieved from Dunia Psikologi: <https://duniapsikologi.weebly.com/prevensi-adiksi-game.html>
- Ardianasari, L. (2013). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial pada Remaja di Malang* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). Diambil dari <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/1822>.
- Ayu, N. Z. (2019). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Penyesuaian Sosial pada Remaja*. Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim. Retrieved from <http://repository.uin-suska.ac.id/29111/1/GABUNGAN%20SKRIPSI%20KECUALI%20BAB%20IV.pdf>
- Ayu, L., & Saragih, S. (2016). Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online Pada Dewasa Awal. *Persona, jurnal Psikologi Indonesia Vol 5* (2), 167-173. Diambil dari <http://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/persona/article/view/734>.
- Azwar, S. (2010). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Batubara, J. R. (2010). Adolescent Development (Perkembangan Remaja). *Sari Pediatri Vol 12* (1), 21-29. Diambil dari <https://saripediatri.org/index.php/saripediatri/article/view/540>
- Benetti, S. P., Schwartz, C., Soares, G. R., Macarena, F., & Pattussi, M. P. (2014). Psychosocial Adolescent Psychosocial Adjustment in Brazil- Perception of Parenting style, stressful Events and Violence. *International Journal of Psychological Research*, 40-48. Diambil dari [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2011-20842014000100005](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2011-20842014000100005)
- BPS. (2019). *Statistik Pemuda Indonesia 2019*. Indonesia: BPS RI. Diambil dari <https://www.bps.go.id/publication/2019/12/20/8250138f59ccebff3fed326a/statistik-pemuda-indonesia-2019.html>
- Chappell, D., Eatough, V., Davies, M. N., & Griffiths, M. (2006). EverQuest: It's Just a computer Game Right? An Interpretative Phenomenological Analysis of Online Gaming Addiction. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4(3), 205-216. Diambil dari <https://link.springer.com/article/10.1007/s11469-006-9028-6>.
- Chen, C. Y., & Chang, S. L. (2008). An Exploration of The Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features. *Asian Journal of Health and Information Sciences Vol 4* (1-4), 1-4. Diambil dari [https://www.researchgate.net/publication/255590068\\_An\\_Exploration\\_of\\_the](https://www.researchgate.net/publication/255590068_An_Exploration_of_the)

[Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features.](#)

- Chen, L., Liu, R., Zeng, H., Xu, X., Zhu, R., Sharma, M., & Zhao, Y. (2018). Predicting the Time Spent Playing Computer and Mobile Games Among Medical Undergraduate Students Using Interpersonal Relations and Social Cognitive Theory: A Cross-Sectional Survey in Chongqing, China. *International Journal of Environmental Research and Public Health* Vol 15 (8), 1 - 13. Diambil dari <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/30082624/>.
- Choiriyah, N. (2016). *Penyesuaian Sosial Penderita Retardasi Mental*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya. Diambil dari <http://digilib.uinsby.ac.id/13338/>
- Edrizal. (2018). Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap Game Online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online) Di SMP 3 Teluk Kuantan. *Jurnal PAJAR* Vol 2 (6), 1001-1008. Diambil dari [Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap Game Online \(Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online\) Di SMP 3 Teluk Kuantan](#).
- Febriandari, D., Nauli, F. A., & HD, S. R. (2016). Hubungan Kecanduan bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa* Vol 4 (1) 50-56. Diambil dari <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKJ/article/view/3904>.
- Griffiths, M. D., Kuss, D. J., & King, D. L. (2012). Video Game Addiction: Past, Present and Future. *Current Psychiatry Reviews* Vol 8 (4), 1 - 11. Diambil dari [http://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/5976/1/211418\\_PubSub798\\_kuss.pdf](http://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/5976/1/211418_PubSub798_kuss.pdf).
- Gunarta, M. E. (2015). Konsep Diri, Dukungan Sosial dan Penyesuaian Sosial Mahasiswa Pendatang Di Bali. *Persona, Jurnal Psikologi Indonesia*, IV(2), 183-194. Diambil dari <http://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/persona/article/view/560>
- Hardanti, H. A., Nurhidayah, I., & Fitri, S. Y. (2013). Faktor-faktor yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Keperawatan Padjajaran* Vol 1 (3), 166-175. Diambil dari <http://jkp.fkep.unpad.ac.id/index.php/jkp/article/view/65>.
- Hurlock, E. B. (2012). *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Terjemahan)*. Jakarta: Erlangga.
- Indotelko.com. (2019, October 17). *Mobile Legends: Bang-bang dimainkan 31 Juta Orang Di Indonesia*. Retrieved from Indotelko.com: <https://www.indotelko.com/read/1571267366/mobile-legends-indonesia>.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana.
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2014). The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. *PLoS ONE*, 8(4).

- doi:10.1371/journal.pone.0061098.Jap et al, 2014. Diambil dari <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0061098>
- Kemenkes. (2018, Juni 23). *Kemenkes: Kecanduan Game Adalah Gangguan Perilaku*. Retrieved from Kementerian Kesehatan Republik Indonesia: <https://www.kemkes.go.id/article/view/18062500003/ministry-of-health-game-addiction-is-behavior-disorder.html>.
- Kim, H. J., Yang, H. S., & Park, Y. P. (2002). Improving the Vehicle Performance with Active Suspension Using Road-Sensing Algorithm. *Elsevier Vol 80*, 1569-1577. Diambil dari [https://www.researchgate.net/publication/222375050\\_Improving\\_the\\_vehicle\\_performance\\_with\\_active\\_suspension\\_using\\_road-sensing\\_algorithm](https://www.researchgate.net/publication/222375050_Improving_the_vehicle_performance_with_active_suspension_using_road-sensing_algorithm)
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. (2019). *Jangan Suka Game Online*. Magetan: CV. Media Grafika.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of A Game Addiction Scale for Adolescents. *Routledge Taylor & Francis Group Vol 12 (91)*, 77-95. Diambil dari <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/15213260802669458>
- Maulida, A., Imawati, D., & Umaroh, S. K. (2019). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Motivasi Vol 7 (1)*. Diambil dari <http://ejournal.untag-smd.ac.id/index.php/MTV/article/view/4496>.
- Nirwanda, C. S., & Ediati, A. (2016). Adiksi Game Online dan Keterampilan Penyesuaian Sosial pada Remaja. *Jurnal empati*, 5(1), 19-23. Diambil dari <https://media.neliti.com/media/publications/62771-ID-adiksi-game-online-dan-ketrampilan-penye.pdf>.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi, Vol 27 (2)*, 148 - 158.
- Nurdin. (2009). Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Penyesuaian Sosial Siswa di Sekolah. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 86-108. Diambil dari [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_ADMINISTRASI\\_PENDIDIKAN/1979071220\\_05011-NURDIN/KARYA\\_ILMIAH\\_8.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._ADMINISTRASI_PENDIDIKAN/1979071220_05011-NURDIN/KARYA_ILMIAH_8.pdf)
- Nurhusni, P. A. (2017). Profil Penyesuaian Sosial Remaja yang Mengalami Kecanduan Mengakses Facebook. *Indonesian Journal of Educational Counseling Vol 1 (2)*, 129-144. Diambil dari <https://www.neliti.com/id/publications/90254/profil-penyesuaian-sosial-remaja-yang-mengalami-kecanduan-mengakses-facebook>.
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2009). *Human Development*. (X, Ed.) Jakarta: Salemba Humanika.
- Prasetyo, R. A. (2017). *Hubungan Antara Kecanduan Gadget (Smartphone) Dengan Empati pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas*

- Muhammadiyah Surakarta. Solo: Universitas Muhammadiyah Surakarta. Diambil dari <http://eprints.ums.ac.id/57360/1/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf>
- Pratama, R. A., Widiarti, E., & Hendrawati. (2019). *Gambaran Tingkat Kecanduan Game Online pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Padjadjaran PSDKU Garut*. Bandung: Universitas Padjadjaran. Diambil dari <http://jurnal.unpad.ac.id/jnc/article/downloadSuppFile/22850/4205>.
- Rahmat. (2021, May 01). *Indonesia Miliki Jumlah pemain Aktif PUBG Mobile Terbanyak di Dunia*. Retrieved from Balinesia.id: <https://balinesia.id/read/indonesia-miliki-iumlah-pemain-aktif-pubg-mobile-terbanyak-di-dunia>
- Santhika, E. (2017, December 27). *WHO Akan Masukkan Kecanduan Main Game Jadi Kelainan Mental*. Retrieved from CNN Indonesia: <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20171227151823-185-265009/who-akan-masukkan-kecanduan-main-game-jadi-kelainan-mental>.
- Santoso, Y. R., & Purnomo, J. T. (2017). Hubungan kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada remaja. *PAX HUMANA: Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma*, 27-44. Diambil dari <http://download.garuda.ristekdikti.go.id/article.php?article=510492&val=10436&title=Hubungan%20Kecanduan%20Game%20Online%20Dota%20%20terhadap%20Penyesuaian%20Sosial%20pada%20Remaja>.
- Santrock, J. W. (2007). *Adolescence: Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- 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, Vol 3(2)*. Diambil dari <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFISIP/article/view/11320>.
- Setianingsih, E., Uyun, Z., & Yuwono, S. (2006). Hubungan antara Penyesuaian Sosial dan Kemampuan Menyelesaikan Masalah dengan Kecenderungan perilaku Delinkuen pada Remaja. *Jurnal Psikologi Universitas Diponegoro, Vol III (1)*, 29-35. Diambil dari <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/psikologi/article/view/689/552>.
- Shepherd, P. (2013). *Bristol Social Adjustment Guides at 7 and 11 Years*. London: ESRC.
- Siregar, S. (2017). *Statistik Parametrik: Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Bumi aksara.
- Siswanto. (2007). *Kesehatan Mental, Konsep Cakupandan Perkembangannya*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Soekanto, S. (2012). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Suliyanto. (2018). *Metode Penelitian Bisnis : Untuk Skripsi, Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: PT Andi Offset.

- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makassar. *Jurnal Jaffray* 15 (2), 176-200. Diambil dari <https://ois.sttjaffray.ac.id/JJV71/article/view/261>
- Suryanto , R. N. (2015). Dampak Positive dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar. *JOM FISIP Vol 2 (2)*, 1-15. Diambil dari <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFISIP/article/view/6826/0>
- Utami, T. W., & Hodikoh, A. (2020). Kecanduan Game Online Berhubungan dengan Penyesuaian Sosial pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 17-22. Diambil dari <https://journal.stikeskendal.ac.id/index.php/Keperawatan/article/view/700>
- WHO. (2018, September 14). *Gaming Disorder*. Retrieved from World Health Organization: <https://www.who.int/news-room/q-a-detail/gaming-disorder>.
- WHO. (2022). *Adolescent Health*. Retrieved from World Health Organization: <https://www.who.int/southeastasia/health-topics/adolescent-health>
- Yoltukhivskyi, M., Loiko, L., & Tysevych, T. (2017). Criteria for Determining The Adaptive Capacity Of Students of Higher Medical Institutions. *Galician Medical Journal Vol 24 (4)*, 1-7. Diambil dari [https://www.researchgate.net/publication/322579911\\_Criteria\\_for\\_Determining\\_the\\_Adaptive\\_Capacity\\_of\\_Students\\_of\\_Higher\\_Medical\\_Institutions](https://www.researchgate.net/publication/322579911_Criteria_for_Determining_the_Adaptive_Capacity_of_Students_of_Higher_Medical_Institutions)