

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustriyana, Nur Astuti, and Suwanto Insan. 2017. "FULLY HUMAN BEING PADA REMAJA SEBAGAI PENCAPAIAN PERKEMBANGAN IDENTITAS." 2:9–11.
- Ardanareswari Ayu Pitaloka. 2013. "Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi Tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar Di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen Tahun 2013)." 1–12.
- BadanPusatstatistik. 2016. "Pembangunan Ketahanan Keluarga."
- Cahyaningyas, anisah, tenrisana asih Amperina, Dewi Triana, agus dwi Prastiwi, and hadi eko Nurcahyo. 2016. *Pembangunan Ketahanan Keluarga Oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan Dan Pelindungan Anak*.
- Febriandari, Dona, Fathra Annis Nauli, and Siti Rahmalia. 2016. "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja." *Jurnal Keperawatan Jiwa* 4(1):50–56.
- Fitri, Emria, Lira Erwinda, and Ifdil Ifdil. 2018. "Konsep Adiksi Game Online Dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling."
- Gunardi. 2005. "Kerangka Konsep Dan Kerangka Teori Dalam Penelitian Ilmu Hukum."
- Handayani, Dwiza. 2018. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Pada Remaja Kecamatan Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman Menggunakan Analisis Regresi Logistik." 966.
- Husna, Luthfi Syifa Miftahul. 2019. "INTERAKSI SOSIAL PADA MAHASISWA KECANDUAN GAME ONLINE (STUDI PADA MAHASISWA IAIN SURAKARTA)."
- Imran, Hasyim Ali. 2017. "Peran Sampling Dan Distribusi Data Dalam Penelitian Komunikasi Pendekatan Kuantitatif."
- Janna, Nilda Miftahul. 2018. "Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan Spss."
- Kemenkes RI. 2017. "Situasi Kesehatan Reproduksi Remaja." *Situasi Kesehatan Reproduksi Remaja (Remaja)*:1–8.
- Kolipah, Siti, and Shrimarti Roekmini Devy. 2015. "PENGARUH KETAHANAN

KELUARGA TERHADAP KEGEMARAN BERMAIN GAME ONLINE PADA SISWA SD DI KELURAHAN MULYOOREJO.” 104–15.

- Lemmens, Jeroen S., Patti M. Valkenburg, and Jochen Peter. 2014. “Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents.” (September 2014).
- Lolang, Enos. 2015. “HIPOTESIS NOL DAN HIPOTESIS ALTERNATIF.” (3):685–95.
- Masturoh, Imas, and Nauri Anggita. 2018. “Bahan Ajar Rekam Medis Dan Informasi Kesehatan (RMIK) : METODOLOGI PENELITIAN.”
- Mufsiroh, Mujahidatul, Sri Mulyani, Erindra Budi, Angesti Nugraheni, and Ika Sumiyarsi. 2019. “Analisis Faktor-Faktor Ketahanan Keluarga Di Kampung KB RW 18 Kelurahan Kadipro Kota Surakarta.” *Placentum* 7(2):61–66.
- Musfiroh, Mujahidatul, Sri Mulyani, Erindra Budi Cahyanto, Angesti Nugraheni, and Ika Sumiyarsi. 2019. “Analisis Faktor-Faktor Ketahanan Keluarga Di Kampung Kb Rw 18 Kelurahan Kadipro Kota Surakarta.” *PLACENTUM: Jurnal Ilmiah Kesehatan Dan Aplikasinya* 7(2):61.
- Notoatmodjo, Soekidjo. 1993. “Metodologi Penelitian Kesehatan.”
- Novrialdy, Eryzal, Fakultas Ilmu Pendidikan, and Universitas Negeri Padang. 2019. “Kecanduan Game Online Pada Remaja : Dampak Dan Pencegahannya Online Game Addiction in Adolescents : Impacts and Its Preventions.” 27(2):148–58.
- Nurchahyo, Brian Hesmu, and Imroatul Khasanah. 2016. “ANALISIS PENGARUH PERSEPSI HARGA, KUALITAS PELAYANAN, LOKASI, DAN WORD OF MOUTH TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN (Studi Pada Taman Joglo Cafe Semarang).” 5:1–16.
- Nurhayati, Tati. 2016. “PERKEMBANGAN PERILAKU PSIKOSOSIAL PADA MASA PUBERTAS.”
- Putra, Haris Rafiuddin, and Diah Ratnawati. 2020. “Hubungan Perilaku Bermain Game Online Dengan Carpal Tunnel Syndrome Pada Remaja.” *Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta* 2(1):1–12.
- Putro, Khamim Zarkasih. 2017. “Memahami Ciri Dan Tugas Perkembangan Masa Remaja.” 17:25–32.
- Ramadhan, Iqbal, Indah Nursupriah, and Hendri Raharjo. 2020. “Kecanduan Bermain, Game Online , Prestasi Belajar.” *Al Khawarizmi* 4(2):153–70.
- Sabri, Luknis, and Sutanto Priyo Hastono. 2014. “STATISTIK KESEHATAN.”

- Santosa, Nyoman Angga, and Luh Putu Ratna Sundari. 2018. "HUBUNGAN ANTARA DURASI BERMAIN GAME ONLINE DENGAN GANGGUAN TAJAM PENGLIHATAN PADA ANAK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) DI KOTA DENPASAR." 7(8).
- Setiawan, Heri Satria. 2018. "ANALISIS DAMPAK PENGARUH GAME MOBILE TERHADAP AKTIFITAS PERGAULAN SISWA SDN TANJUNG BARAT 07 JAKARTA." 146–56.
- Sixbey, Meggen Tucker. 2005. "DEVELOPMENT OF THE FAMILY RESILIENCE ASSESSMENT SCALE TO IDENTIFY FAMILY RESILIENCE CONSTRUCTS." (March):25–27.
- Sudaryaningtyas, Nanik. 2019. "HUBUNGAN ANTARA AKTIVITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN KEBUGARAN FISIK PADA REMAJA SMP DI KOTA DENPASAR." (071511533018).
- Sunarti, Euis. 2018. "Modul Ketahanan Keluarga." *Book*.
- Surbakti, Krista. 2017. "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP REMAJA." 01(01):28–38.
- Syamsuddin. 2018. *CAHAYA HIDUP: Pengasuhan Keluarga (Fungsionalisme Struktural Dan Interaksioneisme Simbolik)*.
- Ulfa, Mimi. 2017. "PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU REMAJA DI MABES GAME CENTER JALAN HR.SUBRANTAS KECAMATAN TAMPAN PEKANBARU." 4(1):1–13.
- Wirentanus, Lalu. 2019. "PERAN DAN WEWENANG PERAWAT DALAM MENJALANKAN TUGASNYA BERDASARKAN UNDANGUNDANG NOMOR 38 TAHUN 2014 TENTANG KEPERAWATAN."
- Yusfarani, Delia. 2020. "Pengetahuan Dan Sikap Mahasiswi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (Piaud) Tentang Kesehatan Reproduksi." *Jurnal 'Aisyiyah Medika* 5(1):21–35.
- Yusuf, Ah, Ilya Krisnana, and Achmad Ibrahim. 2019. "HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL DAN INTERAKSI SOSIAL REMAJA." 1(2):71–77.
- Zainul, Ulfahmi Azmawi. 2018. "PERAN KELUARGA TERHADAP KESEHATAN JIWA LANSIA DI WILAYAH KERJA PUSKESMAS SAMATA DAN PUSKESMAS BONTORAMBA."