

DAFTAR PUSTAKA

- Anurogo, D & Usman, FS. (2014). 45 Penyakit dan Gangguan Saraf: Deteksi Dini & Atasi 45 Penyakit dan Gangguan Saraf. Yogyakarta: Rapha Publishing. hlm 199-200.
- American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (5th Edition). DC, USA: American Psychiatric Association.
- Anuryatin, PAS. (2015). Penerapan Teknik Self Control Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Driyorejo. Oktober 2015.
- Batubara, J. R. (2016). Adolescent Development (Perkembangan Remaja). *Sari Pediatri*, 12(1), 21-9.
- Durkan, J. A. (1991). A New Diagnostic Test for Carpal Tunnel Syndrome. *J Bone Joint Surg Am*, 73(4), 535-8.
- Chammas, *et al.* (2014). Carpal Tunnel Syndrome – Part I (Anatomy, Physiology, Etiology and Diagnosis), 428-436. doi: 10.1016/j.rboe.2014.08.001 2255-4971.
- Davista, O. A. (2016). Perbedaan Body Image Ditinjau dari Tahap Perkembangan (Remaja dan Dewasa Awal) dan Jenis Kelamin (Perempuan dan Laki-Laki) di Kelurahan Banyumanik Kecamatan Banyumanik Kota Semarang.
- Dharma, K. K. (2013). Metodologi Penelitian Keperawatan; Panduan Melaksanakan dan Menerapkan Hasil Penelitian. Jakarta: CV. Trans Info Media.
- Erikson, E. H. (2010). *Childhood and Society*. New York: W.W. Norton & Company. Diterjemahkan oleh Soetjipto, Helly, Prajitno, Soetjipto, Sri, Mulyantini. (2010). *Childhood and Society*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 241-279.
- Farhan, F. S dan Kamrasyid, A.A. (2018). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Timbulnya Carpal Tunnel Syndrome pada Pengendara Ojek. Jakarta. Vol.4, No.2, Hal.123-133.

- Gass, D. (2017). 10 Signs of Carpal Tunnel Syndrome. (<https://rmhealthy.com/10-signs-carpal-tunnel-syndrome/10/>) (Diakses pada 16 Maret 2019, Pukul 12.30 WIB).
- Gonzalez Del Pino, J., Delgado-Martinez, A. D., González González, I., & Lovic, A. (1997). Value of The Carpal Compression Test in The Diagnosis of Carpal Tunnel Syndrome. *Journal of Hand Surgery*, 22(1), 38-41.
- Hartinah, S. (2009). Konsep Dasar Bimbingan Kelompok. Bandung: Refika Aditama.
- Ho-Yeon, J *et al.* (2016). Prevalence and Related Characteristics of Carpal Tunnel Syndrome Among Orchardists in the Gyeongsangnam-do Region. *Jinju*. Hal. 903-913. doi: 10.5535/arm.2016.40.5.902
- Hurlock, E. B. (2011). Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Jakarta: Erlangga.
- Jaya, E. S. (2018). WHO Tetapkan Kecanduan Game Sebagai Gangguan Mental, Bagaimana “Gamer” Indonesia Bisa Sembuh?”. Jakarta: (<http://theconversation.com/who-tetapkan-kecanduan-game-sebagai-gangguan-mental-bagaimana-gamer-indonesia-bisa-semuh-99029>). Diakses pada tanggal 18 Februari 2019, Pukul 11.55 WIB.
- Junaidy, D. dan Surjaningrum, E. R. (2014). Perbedaan Kualitas Hidup pada Dewasa Awal yang Bekerja dan yang Tidak Bekerja. Vol. 3, No. 2, hlm. 102 – 107.
- Király, O, Nagygyorgy, K, Griffiths, M.D dan Demetrovics, Z. (2014). Problem Online Gaming. *Elsevier Inc.* Hlm. 61-97.
- Király, O., Slecza, P., Pontes, H.M., Urbán, R., Griffiths, M.D dan Demetrovics, Z. (2015). Addictive Behaviors: Validation of the Ten-Item Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10) and Evaluation of The Nine DSM-5 Internet Gaming Disorder Criteria. Nottingham, UK.
- Kuss, DJ., Griffith, MD., Pontes, HM. (2017). DSM 5 Diagnosis of Internet Gaming Disorder: Some Ways Forward in Overcoming Issue and Concerns in The Gaming Studies Field. May 2017, hlm. 133-141.
- Laconi, S., Pirès, S., dan Chabrol, H. (2017). Internet Gaming Disorder, Motives, Game genres and Psychopathology. Juni 2017. doi: 10.1016/j.chb.2017.06.012

- Mahadewa, T.G.B. (2013). *Saraf Perifer Masalah dan Penanganannya*. Jakarta: PT Indeks. Hal 168-186.
- Masya, H. dan 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 Ajaran 2015/2016, Mei 2016, hlm.153-169.
- Mustofah, D.A., *et al.* (2016). Carpal Compression, Phalen's And Tinel's Test: Which One Is More Suitable for Carpal Tunnel Syndrome?
- Nurazmi, A., Elita, V., dan Dewi, N. (2018). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Regulasi Emosi pada Remaja. *JOM FKp*, Vol. 5 No. 2. Desember 2018.
- Papalia, E. D. dan Feldman, R. T. (2014). *Menyelami Perkembangan Manusia: Experience Human Development*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Permana, I. M. D. dan Tobing, D. H. (2019). Peran Intensitas Bermain Game Online dan Pola Asuh Permisif Orangtua Terhadap Tingkat Agresivitas Pada Remaja Awal di Kota Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(2), 1144-1156.
- Pieter, H.Z. dan Lubis, N.L. (2010). *Pengantar Psikologi dalam Keperawatan*. Jakarta: Kencana.
- Prasetiawan, H. (2016). Konseling Teman Sebaya (Peer Counseling) Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(1), 1-13.
- Ramadhan, B. (2018). Inilah Perkembangan Digital Indonesia Tahun 2018. Jakarta: (<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2018/02/06/inilah-perkembangan-digital-indonesia-tahun-2018>). Diakses pada 18 Februari 2018, Pukul 11.40 WIB.
- Salawati, L. dan Syahrul. (2014). Carpal Tunnel Syndrome. Vol 14. No.1 Hal 29-37.
- Sanjaya, F.F. (2016). Hubungan Durasi Bermain Gitar Dengan Risiko Carpal Tunnel Syndrome. Naskah Publikasi tahun 2016.
- Santrock, J. W. (2012). *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga

- Setiawan, S.R.D. (2017). Tahun 2017, Pengguna Internet di Indonesia Mencapai 143,26 Juta Orang. Jakarta: (<https://ekonomi.kompas.com/read/2018/02/09/161115126/tahun-2017-pengguna-internet-di-indonesia-mencapai-14326-juta-orang>). Diakses pada 18 Februari 2018, Pukul 12.30 WIB.
- Soewardi, H., Anugraheni, A.R. dan Shabrina, N. (2015). Analysis of Electromyography on Computer Interaction Devices to the Risk of Carpal Tunnel Syndrome. Yogyakarta. doi: 10.17706/jcp.10.5.347-353.
- Syah, D.Z.R. dan Nofiyanto, M. (2017). Upaya Peningkatan Kinerja Perawat Gawat Darurat Melalui Berbagai Gaya Kepemimpinan di RSUD Daerah Istimewa Yogyakarta. Vol.6, No. 3, MIK. doi: <https://doi.org/10.30989/mik.v6i3.248>
- Trisnani, R. P. dan Wardani, S. Y. (2018). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. In *Prosiding Seminar Nasional & Internasional* (Vol. 1, No. 1).
- Ulfa, M. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Canter Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. Vol 4, hlm. 1–13.
- Wipperman, J. dan Goerl, K. (2016). Carpal Tunnel Syndrome: Diagnosis and Management. *American family physician*, 94(12).
- Young, KS. dan De Abreu, CN. (2017). Kecanduan Internet: Panduan Konseling dan Petunjuk untuk Evaluasi dan Penanganan, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.

