

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. I. B. 2017. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Konseptual*. Jakarta: Kencana.
- Alwison. 2018. *Psikologi Kepribadian*. Malang: Universitas Muhamadiyah Malang.
- Andrita, A., Rondo, A., & Wungouw, H. I. S. 2019. *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Sma N 2 Ratahan*. 7(1).
- Anggito, A., & Setiawan, J. 2018. *Metodologi penelitian kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- BKKBN. 2019. *KALAU TERENCANA, SEMUA LEBIH INDAH*. <https://doi.org/No.RILIS/45/B4/BKKBN/VII/2019>
- Bonnaire, C., & Phan, O. 2017. Relationships between parental attitudes, family functioning and Internet gaming disorder in adolescents attending school. *Psychiatry Research*, 255(January), 104–110. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2017.05.030>
- Çiçekoğlu, P., Kaytez, N., & Durualp, E. 2017. *Investigation of Social Skills in Adolescents by Some Variables*. <https://doi.org/10.26579/jocrehes>
- Dharma, K. K. 2011. *Metodologi Penelitian Keperawatan*. Jakarta: Trans Info Media.
- Djie, A. 2019. *4 Manfaat Sosialisasi dengan Orang Lain Bagi Kesehatan*.
- Fadlilah, S., & Krisnanto, P. D. 2019. *Analisis Penggunaan Gadget dan Interaksi Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Taman Kanak- Kanak Yogyakarta*. 4(2), 103–109.
- Fithriyana, R. 2019. *Hubungan Durasi Bermain Vidio Game Dengan Ketajaman Penglihatan Pada Anak Sekolah Di Sdn 007 Pulau Birandang*. 3(2), 11–18.
- Greene, J. O., & Burleson, B. R. 2008. *Handbook of Communication and Social Interaction Skills*.
- Gresham, F. M. 2016. *Social skills assessment and intervention for children and youth youth*. 3577(August). <https://doi.org/10.1080/0305764X.2016.1195788>

- Harsan, A. 2011. *Jago Bikin: Game Online*. Jakarta: mediakita.
- Hilman, Awaludin, M. N., Widuri, Mataharitimoer, & S, A. P. H. 2016. *17 Rumus Keren Internet Baik*. Telkom Indonesia.
- Irianto, A. B. P., Ulfa, M., Alexander, L., Sirait, H. M., & Danny, A. J. 2019. Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial (Studi Kasus Mahasiswa UAJY). *MEANS (Media Informasi Analisa Dan Sistem)*, 4(1), 71–80. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17605/jmeans.v4i1.497>
- Irmak, A. Y., & Erdoğan, S. 2019. *Predictors for Digital Game Addiction Among Turkish Adolescents: A Cox's Interaction Model-Based Study*. 30(1), 49–56. <https://doi.org/10.1097/JAN.0000000000000265>
- Jahja, Y. 2015. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Jaya, E. S. 2018. WHO tetapkan kecanduan game sebagai gangguan mental, bagaimana “gamer” Indonesia bisa sembuh? Retrieved June 28, 2020, from <https://theconversation.com/who-tetapkan-kecanduan-game-sebagai-gangguan-mental-bagaimana-gamer-indonesia-bisa-semboh-99029>
- Johnson, J. L., & Edwards, P. M. 2019. *Youth Gaming Addiction: Implications for School Nurses*. 1942602X1988861. <https://doi.org/1942602x19888615>
- Karaca, S., Karakoc, A., Can Gurkan, O., Onan, N., & Unsal Barlas, G. 2020. *Investigation of the Online Game Addiction Level, Sociodemographic Characteristics and Social Anxiety as Risk Factors for Online Game Addiction in Middle School Students*. (0123456789). <https://doi.org/10.1007/s10597-019-00544-z>
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. 2017. *Infodatin Reproduksi Remaja* (pp. 2442–7659). pp. 2442–7659.
- Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional. 2018. *2018, Jumlah Penduduk Indonesia Mencapai 265 Juta Jiwa*. 1. <https://doi.org/10.1016/j.ecolind.2011.11.011>
- Khaerullah, U., Widianti, E., & Sumarni, N. 2020. TINGKAT AGRESIVITAS MAHASISWA UNIVERSITAS PADJADJARAN KAMPUS GARUT YANG MENGALAMI KECANDUAN GAME ONLINE. *Itnow*, 50(4), 8–10. <https://doi.org/10.1093/itnow/bwn071>
- Kominfo. 2019. *Buka IDByte Esports 2019, Rudiantara: Potensi Industri Game Indonesia Besar*.
- Kominfo. 2019. *Kemkominfo: Pengguna Internet di Indonesia Capai 82 Juta*.
- Kozier, B., Erb, G., Berman, A., & Snyder, S. J. 2010. *Buku Ajar Fundamental*

Ananda Oktavianti, 2020

HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA DIKELURAHAN CIPEDAK JAKARTA SELATAN

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Kesehatan, Program Studi Keperawatan Program Sarjana
[www.upnvj.ac.id – www.library.upnvj.ac.id – www.repository.upnvj.ac.id]

Keperawatan. Jakarta: EGC.

Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. B. 2019. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV. AE Media Grafika.

Lapau, B. 2015. *Metodologi Penelitian Kebidanan*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor.

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. 2014. Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>

Liputan6.com. 2018. *5 Gangguan Psikologis yang Terjadi Akibat Pengaruh Teknologi*.

Lusiana, N., Andriyani, R., & Megasari, M. 2015. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kebidanan*. Yogyakarta: Deepublish.

Malik, H., Lestari, D. R., & Hafifah, I. 2018. *Kecanduan Game Online Pada Regulasi Emosi Remaja Di Game Center Panglima Batur Banjarbaru*.

Manuputty, Jefrains, Ch, Sekplin, A.S, Sekeon, Grace, D. K. 2019. Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Gamer Online Pengguna Komputer Di Warung Internet M2G Supernova Malalayang. *Jurnal KESMAS*, 8(7), 61–66.

Monsitopu, J. 2019. *Macam-macam Game Online Terpopuler 2019*. Retrieved from <https://www.jefriraymonsitopu.com/macam-macam-game-online-terpopuler-2019/>

Ni'matuzahroh. 2019. *APLIKASI PSIKOLOGI DI SEKOLAH Teori dan Praktik dalam Memahami Masalah di Sekolah*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.

Notoatmodjo, S. 2012. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Novita, M. 2019. *Alasan Remaja Lebih Rentan Gangguan Kejiwaan karena Game Online*.

Nurazmi, A., Elita, V., & Dewi, W. N. 2017. *HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP REGULASI EMOSI PADA REMAJA*. 555–562.

Nurhakim, S. 2015. *Dunia Komunikasi dan Gadget (1st ed.)*. Jakarta: Bestari.

Octavia, S. A. 2020. *Motivasi Belajar dalam Perkembangan Remaja*. Yogyakarta: Deepublish.

Oktavian, N., Nurhidayat, S., & Nasriati, R. 2019. *PENGARUH DURASI*

Ananda Oktavianti, 2020

HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA DIKELURAHAN CIPEDAK JAKARTA SELATAN

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Kesehatan, Program Studi Keperawatan Program Sarjana
[www.upnvj.ac.id – www.library.upnvj.ac.id – www.repository.upnvj.ac.id]

BERMAIN TERHADAPT ADIKSI GAME ONLINE PADA REMAJA.
Pengetahuan Orang Tua Tentang Jajanan Sehat Pada Anak, 3, 11–24.

- Parulian, T. S., & Yulianti, A. R. 2019. *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Interaksi Teman Sebaya Pada Remaja*. 7(2), 173–178.
- Pieter, H. Z., & Lubis, N. L. 2010. *Pengantar Psikologi dalam Keperawatan* (1st ed.). Jakarta: Kencana.
- Prambayu, I. 2018. *Pengaruh gaya pengasuhan, keterampilan sosial, dan kesepian terhadap kecenderungan adiksi internet pada remaja*. Jakarta.
- Purnomo, W., & Bramantoro, T. 2018. *Pengantar Metodologi Penelitian Bidang Kesehatan*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Putra, H. R., & Ratnawati, D. 2020. Hubungan Perilaku Bermain Game Online Dengan Carpal Tunnel Syndrome Pada Remaja. *Indonesia Jurnal of Health Development*, 2(1).
- Rahman, A. Z. 2018. *Gambaran Tingkat Kecanduan Remaja dengan Game Online Di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur*.
- Rauf, A. A., Badar, & Arsyawina. 2019. *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Tingkat Stres Pada Siswa SMA Negeri 5 di Samarinda*. 05, 1–11.
- Repi, A. A., Dewi, M. N., & Santoso, J. E. 2018. *Aku, Remaja yang Positif*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Ridoi, M. 2018. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*. Jakarta: Maskha.
- Riggo, R. 2003. *Social Skills Inventory*. 25(2), 49–59.
- Rizal, A. 2020. *Mengapa Esports di RI Lebih Banyak Lombakan Game Mobile daripada PC?*
- Sabri, L., & Hastono, S. P. 2014. *Statistik Kesehatan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Salahudin, N. H., Khairani, M., & Fatmawati. 2019. *Teras Literasi*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Sari, E. 2019. *Candu Game Online Tenggelamkan Pemuda Indonesia*. Retrieved July 15, 2020, from <https://babelreview.co.id/candu-game-online-tenggelamkan-pemuda-indonesia>
- Sari, I. Y. 2018. *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah Di Kelurahan Terban*. (6), 9–17.

- Sativa, R. L. 2015. *Interaksi Sosial Kurang dari 3 Kali Sepekan? Awes, Rentan Depresi*.
- Sebayang, W., Gultom, D. Y., & Sidabutar, E. R. 2018. *Perilaku Seksual Remaja* (1st ed.). Yogyakarta: Deepublish.
- Setyawan, F. E. B. 2017. *PEDOMAN METODOLOGI PENELITIAN: (Statistika Praktis)*. Sidoarjo: Zifatama Jawara.
- Simanjuntak, M. 2019. *More Than Just a Game*. Tangerang: Yayasan Pelikan.
- Soekanto, S., & Sulistyowati, B. 2017. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Stowell, L. 2020. *Panduan Berinternet Sehat dan Aman untuk Remaja*. Esensi.
- Suhada, I. 2017. *Ilmu Sosial Dasar*. Bandung: Rosda.
- Sulistyaningsih. 2012. *Metodologi Penelitian Kebidanan Kuantitatif - Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Susilo, A. 2010. *Teknik Cepat Memahami: Keamanan Komputer Dan Internet*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Taechoyotin, P., Tongrod, P., Thaweerungruangkul, T., Towattananon, N., Teekapakvisit, P., Aksornpusitpong, C., ... Piyaraj, P. 2020. Prevalence and associated factors of internet gaming disorder among secondary school students in rural community, Thailand: A cross-sectional study. *BMC Research Notes*, 13(1), 1–7. <https://doi.org/10.1186/s13104-019-4862-3>
- Temu, L. O. M. G. 2018. *KETERAMPILAN SOSIAL DENGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE PADA REMAJA*. 1–50.
- Tiwa, J. R., Palandeng, O. I., & Bawotong, J. 2019. *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Remaja Di Sma Kristen Zaitun Manado*. 7(1), 1–7.
- Utami, T. W., & Hodikoh, A. 2020. Kecanduan Game Online Berhubungan Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 17–22.
- Utami, T. W., & Nurhayati, F. 2019. *Kecanduan Internet Berhubungan Dengan Interaksi Sosial Remaja*. Volume 7 N, 33–38.
- We Are Social. 2019, January 30. *DIGITAL 2019: GLOBAL INTERNET USE ACCELERATES*.
- WHO. 2019. *Sharpening the focus on gaming disorder*. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.2471/BLT.19.020619>

- World Health Organization [WHO]. 2018. *Gaming disorder*.
- World Health Organization [WHO] -SEARO. 2018. *Strategic Guidance on Accelerating Actions for Adolescent Health (2018 -2022)*.
- Yanti, N. F., Marjohan, M., & Sarfika, R. 2019. Tingkat Adiksi Game Online Siswa SMPN 13 Padang. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 19(3), 684. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v19i3.756>
- Yusuf, A., Krisnana, I., & Ibrahim, A. 2020. *HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN KOMUNIKASI (RELATIONSHIP ONLINE GAME ADDICTION WITH INTERPERSONAL COMMUNICATION AND. 1(2), 71–*