

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, E., Rolling, A. (2012). *Fundamental of Game Design*. Barkeley, CA: New Riders
- Anggarani, Fadji Kirana (2015). *Internet Gaming Disorder*. Psikopatologi Budaya Modern Psikologi 1-12.
- Anhar, R. (2014). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Remaja di Empat Game Centre di Kecamatan Klojen Kota Malang*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Ardianasari, L. (2013). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial pada Remaja di Malang*. (Thesis). Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Fakultas Psikologi.
- Arikunto, S. (2013). *Metodologi Penelitian kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta. 2006. *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Aksara.
- Association, A. P. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Fifth Edition DSM-5*. Washington DC: American Psychiatric Publishing.
- Frendliedo, Harrie A. (2019). *Hubungan Internet Gaming Disorder dengan Aggressive Driving pada Remaja di SMA Panca Budi Medan*. Universitas Medan Area: Medan
- González-Bueso, V. Santamaría, J.J., Fernández, D., Merino, L., Montero, E., Jiménez-Murcia, S., Del Pino-Gutiérrez, A., & Ribas, J. (2018).

Internet Gaming Disorder in Adolescents: Personality, Psychopathology and Evaluation of a Psychological Intervention Combined with Parent Psychoeducation. Journal Frontiers in Psychology.

Hardiningsih, R. (2020) *Gambaran Kecanduan Game Online berdasarkan Skala Young Internet Addiction Test (IAT) pada Remaja di SMA Panca Budi Medan. Medan : Universitas Medan Area*

Jap, (2013). *The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire, plos one, 8(4)*

Kuss, D.J. & Griffiths, M.D. (2012). *Online Gaming Addiction in Children and Adolescents: A Review of Empirical Research. Journal of Behavioral Addictions, 1(1), pp. 1-20.*

Lee, C. & Han, S. (2007). *Developmeont of The Scale for Diagnosing Online Game Addiction. Korea.*

Liasna, M. (2017). *Gambaran Adiksi Online Game pada Remaja di Kelurahan Padang Bulan, Medan: Universitas Sumatera Utara*

Marlina, S. (2014). *Hubungan Bermain Game Online dengan Prestasi Belajar Matematika Anak Usia Sekolah Kelas V di Sekolah Dasar Sarawati Denpasar. Denpasar: Universitas Udayana*

Muller, (2013). *Investigating Risk Factors for Internet Gaming Disordder: A Comparison of Patient with Addictive Gaming, Pathological Gamblers and Healthy Controls Regarding The Big Five Personality Traits. Euroean Addiction Research*

- Nirwanda, C. S., & Ediati, A. (2016). Adiksi Game Online dan Ketrampilan Penyesuaian Sosial pada Remaja. *Jurnal Empati*. Semarang: Universitas Diponegoro. Fakultas Psikologi. 5 (1), 19-23.
- Notoatmodjo, S. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta. 2004. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nursalam (2013). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Pedoman Skripsi, Tesis dan Instrumen Penelitian Keperawatan*. Jakarta : Salemba Medika.
- Pontes H.D. (2017). *The Psychometrics of Internet Addiction and Internet Gaming Disorder*. University Nottingham.
- Putri, A. (2012). *Hubungan Kecanduan Online Game dengan Kecemasan pada Remaja Pengunjung Game Centre di Kelurahan Jebres Surakarta*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Rahman, (2018). *Gambaran Tingkat Kecanduan Remaja dengan Game Online di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur. Skripsi*. Samarinda: Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur.
- Rangkuti, R. (2017). *Internet Addiction Kecanduan Internet*. Medan: Universitas Sumatera Utara
- Rho, Mi Jung., Lee, Hyseon., Lee, Taek-Ho., Cho, Hyun., Jung, Dongjin., Kim, Dai-Jin., Choi, In-Young (2017). *Risk Factors for Internet Gaming Disorder: Psychological Factors and Internet Gaming Characteristics*. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 5

- Riyanto, A. (2011). *Aplikasi Metodologi Penelitian Kesehatan*. Nuha. Medika Yogyakarta.
- Siregar, P. (2013). *Gambaran Kecanduan Online Game pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Sumatera Utara Angkatan 2010, 2011, dan 2012*. Medan: Universitas Sumatera Utara
- Spekman, (2013). *Gaming Addiction, Defeniton and Measurement: A large- scale empirical study. Computer in Human Behavior*.
- Sugiyono, (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung:Alfabeta)
- Ulfa, (2017). *Pengaruh Kacanduan Game Onlien terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru* JOM. FISIP Vol. 4 No.1 – Feb 2017
- Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2017. *Pemanfaatan Internet* diakses pada 6 Januari 2019.
- Gaming disorder (2018, September). WHO [on-line]. Diakses pada tanggal 04 Januari 2019 dari www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/