

DAFTAR PUSTAKA

- Alham Ramdhani, R. (2020). *Hubungan Sensation Seeking Dengan Kecanduan Game Online Pada Maahasiswa Pemain Game Pubg.*
- Andhi Setiawan, Rinta Kridalukmana, & Ike Pertiwi Windasar. (2015). Perkembangan Permainan Edukatif Pahlawan Nasional Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 3.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2023). *Survei Internet Apjii 2023*. Survei.Apjii.Or.Id.
- Aziz. (2018). *Kecanduan Game Online, 10 Anak Banyumas Alami Gangguan Mental*. Merdeka.Com.
- Badan Pusat Statistik. (2023). *Jumlah Penduduk Usia 15 Tahun Ke Atas Menurut Golongan Umur, 2023*. Bps.
- Binus University. (2016). *Game Addiction*. Binus Higher Education.
- Cesaria Septa Nirwanda, & Annastasia Ediati. (2016). Adiksi Game Online Dan Ketrampilan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Jurnal Empati*, 5(1), 19–23. <https://doi.org/10.14710/Empati.2016.14940>
- Chloe J Jordan, & Susan L Andersen. (2016). Sensitive Periods Of Substance Abuse: Early Risk For The Transition To Dependence. *National Library Of Medicine*.
- Chong-Wen Wang, Cecilia L W Chan, Kwok-Kei Mak, Sai-Yin Ho, Paul W C Wong, & Rainbow T H Ho. (2014). Prevalence And Correlates Of Video And Internet Gaming Addiction Among Hong Kong Adolescents: A Pilot Study. *Prevalence And Correlates Of Video And Internet Gaming Addiction Among Hong Kong Adolescents: A Pilot Study*.

- Claudia Fiscarina, Naomi Soetikno, & Rita Markus Idulfilastri. (2020). Kajian Meta Analisis Alat Ukur Internet Gaming Disorder. *Versi Cetak*, 4(2), 504–515. <https://doi.org/10.24912/Jmishumsen.V4i2.9503>
- Dendi Ramdhani. (2019). *Rsj Jabar Tangani 81 Pasien Gangguan Jiwa Akibat Kecanduan Game*. Kompas.Com.
- Denny Pratama, & Yanti Puspita Sari. (2021). Karakteristik Perkembangan Remaja. In *Edukasimu.Org* (Vol. 1, Issue 3).
- Desy Purnama Putri, Muhammad Yuliansyah, & Eka Sri Handayani. (2023). Adiksi Game Online Dan Smartphone Terhadap Prokratinasi Akademik Di Smkn Martapura. *Open Journal System*, 17(1978), 1213–1224.
- Dimas Yoga Maulana. (2019). *Game Offline*. Viva.Co.Id.
- Eko Perianto. (2021). Hubungan Antara Self Control Dan Self Esteem Dengan Perilaku Menyontek Pada Peserta Didik Di Sekolah Menengah Pertama Di Yogyakarta. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman*, 7(1). <http://ojs.uniska.ac.id/index.php/bka>
- Elna Yuslaini Siregar, & Rodiatul Hasanah Siregar. (2013). Penerapan Cognitive Behavior Therapy (Cbt) Terhadap Pengurangan Durasi Bermain Games Pada Individu Yang Mengalami Games Addiction. *Jurnal Psikologi Uin Sultan Syarif Kasim Riau*, 9(Juni), 17–24.
- Eryzal Novrialdy. (2019). Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/Buletinpsikologi.47402>
- Fadel Marzian, & Mukti Qamal. (2015). *Game Rpg “The Royal Sword” Berbasis Desktop Dengan Menggunakan Metode Finite State Machine (Fsm)*.
- Fahmi Ahmad Burhan. (2022, January 5). *Survei: 52 Juta Orang Indonesia Konsisten Bermain Gim*. Katadata.Co.Id.

- Farhan Fauzan, & Lilim Halimah. (2023). Pengaruh Sensation Seeking Terhadap Internet Gaming Disorder Pada Gamers Usia 16-24 Tahun. *Bandung Conference Series: Psychology Science*, 3(2), 845–850. <https://doi.org/10.29313/Bcsps.V3i2.7397>
- Fhadila, & Kenny Dwi. (2017). Menyikapi Perubahan Perilaku Remaja. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia-Jpgi*, 2(2).
- Galih Hidayat. (2020). Hubungan Antara Sensation Seeking Dan Adiksi Game Online Di Indonesia. *Prosiding Psikologi*, 6(2), 812–816. <http://dx.doi.org/10.29313/V6i2.24447>
- Games. (2023). *Jenis Game Online*. First Media.
- Ghina Alfhiya Nabila. (2023). *Hubungan Tingkat Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Di Smpn 1 Kecamatan Pangkalan Koto Baru Kabupaten Lima Puluh Kota*.
- Guangheng Dong, & Marc N Potenza. (2014). A Cognitive-Behavioral Model Of Internet Gaming Disorder: Theoretical Underpinnings And Clinical Implications. *Journal Of Psychiatric Research*.
- Guntur Arisandy Putra. (2022). *Fenomena Penyebab Kecanduan Game Online Pada Siswa*.
- Gurusinga. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Pola Tidur Pada Remaja Usia 16-18 Tahun Di Sma Negeri 1 Deli Tua Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang. In *Jurnal Penelitian Keperawatan Medik* (Vol. 2, Issue 2). <http://ejournal.delihusada.ac.id/index.php/jpkm>
- Hardiyansyah Masya, & Dian Adi Candra. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran

- 2015/2016. *Konseli : Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 103–118. <https://doi.org/10.24042/Kons.V3i2.575>
- Hidayat, G., Utami, I., Psikologi, S. P., & Psikologi, F. (N.D.). *Hubungan Antara Sensation Seeking Dan Adiksi Game Online Di Indonesia*. <https://doi.org/10.29313/V6i2.24447>
- Hijir Yoesryna Meutia, & Arum Sulistyani. (2019). Consideration Of Future Consequences Dan Kecanduan Internet Pada Mahasiswa. *Mediapsi*, 5(2), 64–73. <https://doi.org/10.21776/Ub.Mps.2019.005.02.1>
- Hu, J., Zhen, S., Yu, C., Zhang, Q., & Zhang, W. (2017). Sensation Seeking And Online Gaming Addiction In Adolescents: A Moderated Mediation Model Of Positive Affective Associations And Impulsivity. *Frontiers In Psychology*, 8(May), 1–8. <https://doi.org/10.3389/Fpsyg.2017.00699>
- Hurlock, E. B. (2017). Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Edisi Ke – 5). In *Erlangga* (5th Ed.). Erlangga.
- I Made Sudarma Adiputra. (2021). Metodologi Penelitian Kesehatan. *Yayasan Kita Menulis*.
- Ida Bagus Danandinatha Adhyaksa, & Tience Debora Valentina. (2023). Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Internet Gaming Disorder Pada Remaja Di Era Teknologi Modern: Literature Review. In *Humanitas* (Vol. 7, Issue 1).
- Ika Ameylia. (2023). *Hubungan Antara Sensation Seeking Dan Selfcontrol Dengan Kecenderungan Kecanduan Online Games Pada Remaja Akhir*.
- Jeroen S. Lemmens, Patti M. Valkenburg, & Jochen Peter. (2009). Development And Validation Of A Game Addiction Scale For Adolescents. *Media Psychology*.
- Kamilah Islamiah, & Ratna Supradewi. (2020). *Dipresentasikan Dalam Seminar Nasional* (Vol. 2).

- Khusnul Khotimah, Shinta Doriza, & Guspri Devi Artanti. (2015). *Perbedaan Kemandirian Remaja Berdasarkan Status Pekerjaan Ibu*.
- M Ichsan Nawawi, Hikmawati Pathuddin, Nabila Syukri, Sartika Poppysari Saputri, Muhammad Ramdani, Muhammad Jun, & Ismail Marsuki. (2021). *Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Mahasiswa/I* (Vol. 3, Issue 1).
- Mahendra Catur Bagus Prakoso. (2016). *Perbedaan Sensation Seeking Pada Pendaki Gunung Ditinjau Dari Jenis Kelamin*.
- Marvin Zuckerman. (1978). Sensation Seeking In England And America: Cross-Cultural, Age, And Sex Comparisons. *Journal Of Consulting And Clinical Psychology*, 46(1), 139–149.
- Muhammad Amin Nasution, Muhammad Rizal Januri, & Marwan Ali Shodikin. (2022). *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Siswa Smpn 1 Puncak Sorik Marapi: Sebuah Analisis Fenomenologis Impact Of Online Games On Social Behavior Of Smpn 1 Puncak Sorik Marapi Students: A Phenomenological Analysis*. 2(2), 71–86.
- Muhammad Darwis, Khairul Amri, & Hardy Reymond. (2020). *Dampak Dari Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Usia 15-18 Tahun Di Kelurahan Kayuombun* (Vol. 5, Issue 2).
- Nindar Oktavian, Saiful Nurhidayat, & Ririn Nasriati. (2018). *Pengaruh Durasi Bermain Terhadap Adiksi Game Online Padaremajaja*.
- Notoatmodjo. (2012). *Metode Penelitian Kesehatan*. Rineka Cipta.
- Nursalam. (2020). *Metode Penelitian Ilmu Keperawatan* (Peni Puji Lestari, Ed.; 5th Ed.). Salemba Medika. [Http://Www.Penerbitsalemba.Com](http://www.penerbitsalemba.com)

- Oksalinin. (2020). *Pengembangan Game Edukasi Media Pembelajaran Ipa Berbasis Role Playing Game (Rpg) Untuk Siswa Kelas Ix Smp Negeri 2 Sanggau Ledo*.
- Pamula Bijak Mulia Adi. (2019). *Pengaruh Self-Control, Sensation Seeking Dan Demografi Terhadap Online Game Addiction*.
- Rahmad Nico Suryanto. (2015). *Dampak Positif Dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar*. 2 No. 2, 6–10.
- Ridwan Syahrani. (2015). Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1, 84–92.
- Rischa Pramudia Trisnani, & Silva Yula Wardani. (2018). *Stop Kecanduan Game Online* (Silva Yula Wardani, Ed.; Cetakan Pertama). Unipma Press.
- Safitri Anjayani, Susilowati Tri, Eksa Dwi Prajayanti, & Safitri Anjayani. (2020). Personal Hygiene Pada Siswa Smk Negeri 2 Surakarta. *Jurnal Ilmu Dan Teknologi Kesehatan*, 11(2).
- Said Reza Aulia, & Meri Susanti. (2022). *Hubungan Sensation Seeking dengan Kecanduan Mobile Legend pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera*. 21(1).
- Sarlito Wirawan Sarwono. (2016). *Psikologi Remaja* (Revisi 2018).
- Siti Nurina Hakim, Aliffatullah Alyu Raj, & Dara Febrian Chita Prastiwi. (2017). *Prosiding Semnas Penguatan Individu Di Era Revolusi Informasi Remaja Dan Internet*.
- Sitti Anggraini, & Agustinus Rudi Yanto. (2022). Edukasi Pencegahan Bahaya Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Smpn Alok Maumere. *J-Abdi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(8).
<https://doi.org/10.53625/Jabdi.V1i8.1008>

- Siyez. (2014). Gender And Sensation Seeking As Predictor Variables Of Problematic Internet Use By High School Students. *Addicta: The Turkish Journal On Addictions* • Spring, 1(1), 78–97. <https://doi.org/10.15805/Addicta.2014.1.1.006>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Sumomulyo. (2019). *Sensation Seeking (Pencarian Sensasi) Dengan Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Di Universitas “X” Di Kota Mataram*.
- Titi Saparina, Fitri Yanti, & Moh. Guntur Nangi. (2020). *Buku Ajar Manajemen Data Menggunakan Aplikasi Epiinfo Dan Spss*. Guepedia.
- Tri Prayuda Dwipha Surbakti, Rafiyah, Imas, & Setiawan. (2022). *Level Of Online Game Addiction On Adolescents* (Vol. 5).
- Wahyu, & Pratama. (2014). *Game Adventure Misteri Kotak Pandora*.
- Wahyudin. (2022). *Pengantar Statistika 2* (Suci Haryanti, Ed.). Media Sains Indonesia Dan Penulis.
- Yustina Prima Matur, & Maria Getrida Simon. (2021). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Sma Negeri Di Kota Ruteng. In *55 Jwk* (Vol. 6, Issue 2).
- Zuckerman, M. (2014). *Sensation Seeking (Psychology Revivals)*. Psychology Press.