

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M & Asrori, M. (2011). *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Amalia, Putri & Hamdani, Syam. (2017). *Hubungan Intesitas Bermain Game online Berunsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif Anak di Banda Aceh*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Syiah Kuala Universitas Banda Aceh <http://www.jim.unsyiah.ac.id/FISIP/article/view/4199>. Diakses tanggal 21 Juni 2020 Jam 20.00 WIB.
- Arifuddin, Moh Lathif. (2015). *Regulasi Emosi Pecandu Game online*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariani, S. (2012). *Hubungan Kecanduan Online game dengan Depresi pada Remaja Laki- laki Pengunjung Game Centre di Kelurahan Jebres*. Jurnal Keperawatan Komprehensif. <https://jurnal.fk.uns.ac.id/index.php/Nexus-Pendidikan-Kedokteran/article/view/102> Diakses tanggal 26 Juni 2020 Jam 21.00 WIB.
- Apollo & Cahyadi. (2012). *Konflik Peran Ganda Perempuan Menikah yang Bekerja Ditinjau dari Dukungan Sosial Keluarga dan Penyesuaian Diri*. Jurnal Pendidikan Widya Warta. No.2. <https://docplayer.info/29559350-Konflik-peran-ganda-perempuan-menikah-yang-bekerja-ditinjau-dari-dukungan-sosial-keluarga-dan-penyesuaian-diri.html> Diakses tanggal 20 Juni 2020 Jam 22.00 WIB.
- Azis. (2011). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. Jurnal Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang http://unicat.uin-malang.ac.id/index.php?p=show_detail&id=1651. Diakses tanggal 20 Juni 2020 Jam 18.00 WIB.
- Brand et al. (2014). *Ludens Fungsi dan Hakekat Permainan dalam Budaya*. Jakarta: LP3ES
- Decision. (2018). *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlanga.
- Che, Dexin. at.all. (2017). *Dimensions of Emotional Intelligence and Online Gaming Addiction in Adolescence: The Indirect Effects of Two Facets of Perceived Stress*. International Journal of Neurobiology, Bulgarian Academy of Sciences, Bulgaria. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5508004/> Diakses tanggal 21 Juni 2020 Jam 20.00 WIB.
- Ellisayani & Setiawan. (2016). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.

- Eskasasnanda, I. D. P. (2017). *Causes and Effects of Online Video Game Playing among Junior-Senior High School Students in Malang East Java*. Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture <https://www.neliti.com/publications/168748/causes-and-effects-of-online-video-game-playing-among-junior-senior-high-school>. Diakses tanggal 28 Juni 2020 Jam 16.00 WIB.
- Estévez, et., al. (2017). *Attachment and Emotion Regulation in Substance Addictions and Behavioral Addictions*. Journal of Behavioral Addictions. <https://psycnet.apa.org/record/2018-00264-008> Diakses tanggal 26 Juni 2020 Jam 19.00 WIB.
- Febriandari, D. , Nauli, F. A. , & Rahmalia, S. (2016). *Hubungan Kecanduan Bermain Game online terhadap Identitas Diri Remaja*. Jurnal Keperawatan Jiwa. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKJ/article/view/3904> Diakses tanggal 1 Juli 2020 Jam 20.00 WIB.
- Goleman, Daniel. (2014). *Emotional Intelligence*. Electronic edition. Bloomsbury. London
- Gross, James, J. (2014). *Hand Book of Emotion Regulations*. second edition: The Guildfold Press, NYC.
- Hemenover, S. H. , & Bowman, N. D. (2018). *Video games, emotion, and emotion regulation: expanding the scope*. Annals of the International Communication Association.
- Hockenberry, Marilyn J. (2015). *Wong's Nursing Care of Infants and Children*. US: Oxford University Press.
- Holmqvist, Larsson. (2020). *Emotion regulation group skills training for adolescents and parents: A pilot study of an add-on treatment in a clinical setting*. Clinical Child Psychology and Psychiatry.
- Hurlock, E. B. (2011). *Perkembangan Psikologi*. Jakarta: Erlangga.
- Karaer, Yusuf. (2019). *Parenting styles, perceived social support and emotion regulation in adolescents with internet addiction*. Journal of Medicine, Department of Child and Adolescent Psychiatry, Ankara, Turkey. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0010440X19300197> Diakses tanggal 12 Juli 2020 Jam 20.00 WIB.
- Kustiawan, Andri. A. dan Andy. W. B. Utomo. (2019). *Jangan Suka Game online, Pengaruh Game online dan Tindakan Pencegahan*. AE Media Grafika
- Febriandari, Dona. (2014). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Sosial pada Remaja*. Depok : Jurnal Ilmu Keperawatan, Universitas Riau. <https://journal.ubm.ac.id/index.php/psibernetika/article/download/460/442> Diakses tanggal 20 Juli 2020 Jam 20.00 WIB.
- Kusumaningrum. (2012). *Hubungan kecanduan game online dengan prestasi akademik siswa SMPN 4 Padang*. Jurnal Keperawatan. Universitas Andalas.

- <https://id.123dok.com/document/q7wo02kz-hubungan-perilaku-kecanduan-online-prestasi-belajar-siswa-padang.html> Diakses tanggal 21 Juni 2020 Jam 20.00 WIB.
- Kuss, D. J. , Pontes, H. M. , & Griffiths, M. D. (2018). *Neurobiological correlates in internet gaming disorder: A systematic literature review*. In *Frontiers in Psychiatry*. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyt.2018.00166> Diakses tanggal 21 Juni 2020 Jam 20.00 WIB.
- Laili, F. M. , & Nuryono, W. (2015). *Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game online Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya*. Jurnal BK. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/10396> Diakses tanggal 20 Agustus 2020 Jam 20.00 WIB.
- MacGregor, S. A. (2015). *Extension and validation of an adult gaming addiction scale*. Dissertation Abstracts International: Section B: The Sciences and Engineering.
- Malik, Hairul. dkk. (2018). *Kecanduan Game Online Pada Regulasi Emosi Remaja Di Game Center Panglima Batur Banjarbaru*. *Dinamika Kesehatan*, Vol 9 No. 1 Universitas Lambung Mangkurat. <https://ojs.dinamikakesehatan.unism.ac.id/index.php/dksm/article/view/302>. Diakses tanggal 15 Agustus 2020 Jam 19.00 WIB.
- Mannikkö, N. , Billieux, J. , & Kääriäinen, M. (2015). *Problematic digital gaming behavior and its relation to the psychological, social and physical health of Finnish adolescents and young adults*. *Journal of Behavioral Addictions*. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4712762/> Diakses tanggal 20 Agustus 2020 Jam 20.00 WIB.
- Muhammad Annas. (2019). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Teknik Universitas Indonesia*. Jurnal Keperawatan Universitas Indonesia <http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20313849-S42570-Huungan%20kecanduan> Diakses tanggal 21 Agustus 2020 Jam 20.00 WIB
- Myers. (2012). *Motivation in Education*. Upper Saddle River. Pearson Education inc.
- Nicola, M. Di, & Benarous, X. (2019). *Internet Gaming Disorder in Adolescents With Psychiatric Disorder : Two Case Reports Using a Developmental Framework*. *Psychology of Popular Media Culture*.
- Nurazmi, Anita. dkk. (2018). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Regulasi Emosi pada Remaja*. Jurnal Keperawatan Universitas Riau <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMPSIK/article/view/21294> Diakses tanggal 16 Agustus 2020 Jam 20.00 WIB
- Nisfiannoor & Kartika. (2014). *Study on The Relationship Between Video Games and Student's Academic Performance in International Islamic University Malaysia*. *International journal of computer science and information technology research*, Vol. 3. https://www.academia.edu/18021456/A_Study_on_the_Relationship_between_Video_Games_and_Students_Ac

[ademic Performance in IIUM](#) Diakses tanggal 14 Agustus 2020 Jam 14.00 WIB

- Notoatmodjo (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Nursalam. (2015). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta : Salemba Medika
- Plante, C. N. (2018). *Video Games as Coping Mechanisms in the Etiology of Video Game Addiction*. Psychology of Popular Media Culture.
- Prasetiani, Aprilia Tri. dkk. (2020). *Hubungan Antara Self-Regulation Dengan Kecenderungan Adiksi Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana*. Jurnal Teknologi Informasi, Vol. 6 No. 1 Universitas Kristen Satya Wacana. <https://repository.uksw.edu/handle/123456789/8628> Diakses tanggal 10 Agustus 2020 Jam 23.00 WIB
- Rahmadina, Puteri, dkk. (2018). *Hubungan Regulasi Emosi dengan Problematic Internet Use pada Mahasiswa Pengguna Media Sosial di Universitas Andalas*. Jurnal Kesehatan Andalas University <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/psikologi/article/view/10381> Diakses tanggal 14 Agustus 2020 Jam 13.00 WIB
- Ratnasari & Seleeman (2017). *Penelitian Eksploratif Perilaku Gamers Di Kalangan Mahasiswa*. Skripsi Departemen Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat. Fakultas Ekologi Manusia Institut Pertanian Bogor
- Rizkyta, Della Putri & Nur, Aini Fardana N. (2017). *Hubungan Antra Persepsi Keterlibatam Ayah Dalam Pengasuhan Dan Kematangan Emosi Pada Remaja*. Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan. <http://repository.unair.ac.id/59749/> Diakses tanggal 20 Juli 2020 Jam 16.00 WIB
- Safaria, Triantoro & Saputra, Nofrans. E. (2012). *Manajemen Emosi Sebuah Panduan Cerdas Bagaimana mengelola Emosi Positif Dalam Hidup Anda*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Santrock, Jhon. W. (2018). *Educatioanl Psychology: Theory and Application to Fitness and Performance* , Sixth Edition. Mc Graw Hill Education
- Seo, et. al. (2012). *Emotional Competence and Online Game Use In Adolescents*. CIN (Computer, Informatics, Nursing)/
- Siregar & Harahap. (2019). *Bermain dan Permainan*. Jakarta:PT. Sarana Kinasih Surya Sejati.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Taylor. Shelley. et al. (2014). *Is Internet Addiction A Useful Concept?*. California: Sage Publication
- Triandini, E. , Jayanatha, S. , Indrawan, A, Werla Putra, G. , & Iswara, B. (2019). *Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia*. Indonesian Journal

- of Information Systems. <https://ojs.uajy.ac.id/index.php/IJIS/article/view/1916> Diakses tanggal 20 Agustus 2020 Jam 20.00 WIB
- Trumello, Carmen. at.all. (2018). *Relationship with Parents, Emotion Regulation, and Callous-Unemotional Traits in Adolescents' Internet Addiction*. Hindawi BioMed Research International, University "G. d'Annunzio", Chieti, Italy. <https://www.hindawi.com/journals/bmri/2018/7914261/> Diakses tanggal 20 Agustus 2020 Jam 23.00 WIB
- Utomo. (2015). *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Wilson. (2019). *Internet Fantasy Violence: A test of Aggression in an Online Game*. Communication Monograph. Vol.72, No. 2
- Wong. (2015). *Gaming Behavior and Addiction Among Hongkong Adolescent*. Asian Journal of Gambling Issues and Public Health. <https://www.publichealthjournals>. Diakses tanggal 20 Agustus 2020 Jam 20.00 WIB
- WHO. (2018). *International Classification of Diseases : Internet gaming Disorders*. Jenewa: WHO Press. <https://www.who.int/media-resources/press-briefings>. Diakses tanggal 18 Agustus 2020 Jam 15.00 WIB
- Yeh, C. S. H. (2015). *Exploring the effects of videogame play on creativity performance and emotional responses*. Computers in Human Behavior.
- Yen, Ju-Yu. at.all. (2018). *Emotional Regulation in Young Adults with Internet*. International Journal of Environmental Research and Public Health. <https://www.mdpi.com/1660-4601/15/1/30>
- Young, Brand, MK. S. , & Laier, C. (2014). *Prefrontal control and Internet addiction: A theoretical model and review of neuropsychological and neuroimaging findings*. Frontiers in Human Neuroscience.
- Yuniar, Dwi & Irma Darmawati. (2017). *Dukungan Keluarga Berhubungan dengan Kecerdasan Emosional Remaja*. Jurnal Keperawatan Komprehensif. <http://journal.stikep-ppnijabar.ac.id/index.php/jkk/article/download/79/74>. Diakses tanggal 16 Agustus 2020 Jam 20.00 WIB