

DAFTAR PUSTAKA

- Achab S, Nicolier M. (2015). *Massively multiplayer online Role-Playing Games: comparing characteristics of addict vs non-addict online recruited gamers in a French adult population. BMC Psychiatry.*
- Adams, E & Rollings, A. (2015). *Fundamentals of game design.* (2nded.). Barkeley, CA : New Riders.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic And Statistical Manual of Mental Disorder Edition "DSM-5"*. Washinton DC: American Psychiatric Publishing. Washinton DC.
- Badudu JS, Sultan MZ. (2015). *Kamus Umum Bahasa Indonesia.* Jakarta: Pustaka Sinar Harapan
- Bahagia. (2019). *Gambaran Tingkat Kecanduan Game online pada Siswa Kelas XII di SMA Negeri Banda Aceh.* Jurnal JIM FKEP.
- Cheng, C., Cheung, M., & Wang, H.-y. (2018) *Multinational Comparison of Internet Gaming Disorder and Psychosocial Problem versus Well-being: Meta Analysis of 20 Countries.* Computers in Human Behavior, 88, 153-167.
- Faruk. (2016). *Pengantar Sosiologi Sastra: dari Strukturalisme Genetik sampai Post-Modernisme.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Goudriaan, A. E., Lapauw, B., Ruige, J., Feyen, E., Kaufman, J. M., Brand, M., et al. (2015). *The influence of high-normal testosterone levels on risk-taking in healthy males in a 1-week letrozole administration study.* Psychoneuroendocrinology, 35(9), 1416–1421.
- Hartaji, Damar A. (2016). *Motivasi Berprestasi Pada Mahasiswa yang Berkuliah Dengan Jurusan Pilihan Orangtua.* Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma.
- Hidayat, A.A..(2014). *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknis Analisis Data.* Jakarta : Salemba Medika.
- Kaptsis, D., King, D. L., Delfabbro, P. H., & Gradisar, M. (2016). *Withdrawal symptoms in internet gaming disorder: A systematic review.* Clinical Psychology Review, 43, 58–66. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2015.11.006>

- Laili, F. & Nuryono, W. (2015). *Penerapan Konseling Keluarga untuk mengurangi kecanduan Game online pada siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya*. Jurnal Bimbingan & Konseling, 5(1), 65-72
- Lemmens, J.D, Velkenburg, PM. & Peter, J . (2014). *Development and validation of a game addiction scale for adolescent*. media Psychology, 12 (1), 77-95
- Maulana, Kevin Rahman. (2019). *Hubungan antara Kecanduan Game online dengan Kecemasan pada Mahasiswa Pemain Game online di Game Center Kecamatan Banyumanik Kota Semarang*. Jurnal Empati.
- Mehta, P. H., & Beer, J. (2015). *Neural mechanisms of the testosteroneaggression relation: The role of orbitofrontal cortex*. Journal of Cognitive Neuroscience, 22(10), 2357–2368
- Munno, D., Cappellin, F., Saroldi, M., Bechon, E., Guglielmucci, F., Passera, R., et al. (2017). *Internet addiction disorder: Personality characteristics and risk of pathological overuse in adolescents*. Psychiatry Research, 248
- Nursalam. (2014). *Manajemen Keperawatan: Aplikasi Dalam Praktik Keperawatan Profesional*. Jakarta: Salemba Medika.
- Nursalam. (2013). *Konsep Penerapan Metode Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika
- Nursalam. (2015). *Konsep Dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Notoatmodjo, S. (2015). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Novrialdy, Eryzal (2019). *Online Game Addiction in Addolescent*. Jurnal Konseling dan Pendidikan.
- Pontes, H. M., Kuss, D. J. & Griffiths, M. D., (2015). *Clinical Psychology of Internet Addiction: A Review of it's Conceptualization, Prevalence, Neuronal Processes, and Implications for Treatment*. Dove Press Journal Neuroscience and Neuroeconomics, Volume 4, pp. 11-23.
- Poerwadarminata, W.J.S. (2015). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Edisi Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka.
- Purnamarini, D. P. A, Setiawan, T. I.& Hidayat, D. R. (2016). *Pengaruh Terapi Expressive Writing Terhadap Penurunan Kecemasan saat Ujian Sekolah*. Jurnal Bimbingan Konseling, 5(1) ; 36 – 42.

- Putra, Arif Satria. (2017). *Hubungan Kecanduan Bermain Game online Pada Smartphone (mobile online games) terhadap Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung*. Fakultas Kedokteran Universitas Negeri Lampung
- Putri, Sukawati. (2016). *Hubungan Kecanduan Game online Dengan Kecemasan Pada Remaja Pengujung Di wilayah Jebres Surakarta*. Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret
- Rehbein, F., Kleimann, M., & Mossle, T. (2015). *Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: Results of a German nationwide survey*. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 13(3), 269–277.
- Sadock, Benjamin James dan Sadock, Virginia Alcott. (2015). *Gangguan ansietas. Buku Ajar Psikiatri Klinis*. Ed Ke- 2. EGC : Jakarta
- Siswoyo. Dkk. (2016). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sujarweni, V. Wiratna. (2014). *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryani, Anita Destri. (2016). *Hubungan Kecanduan Game online Yang Mengandung Unsur Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Anak Usia Sekolah Di Sdn 15 Ulu Gadut Kecamatan Pauh Kota Padang Tahun 2016*. Skripsi. Padang : Fakultas Keperawatan Universitas Andalas.
- Suryanto. (2015). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung : CV Pustaka Setia.
- Suliswati. (2015). *Konsep dasar keperawatan jiwa*, cetakan 1. Jakarta: EGC
- Sutejo. (2018). *Keperawatan Jiwa, Konsep dan Praktik Asuhan Keperawatan Kesehatan Jiwa: Gangguan Jiwa dan Psikososial*. Yogyakarta : Pustaka Baru Press.
- World Health Organization. (2018). *Gaming disorder*. <http://www.who.int/features/qa/gamingdisorder>.
- Young, K. S.(2015). *Internet Addiction: The Emergence Of A New Clinical Disorder*. *Cyber Psychology and Behavior*. Vol 1. No. 3 : 237-244.

- Young, K.S and Abreu, C.N de (Eds.) (2015). *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- Yuke Wahyu Widosari. (2015). *Perbedaan Derajat Kecemasan dan Depresi Mahasiswa Kedokteran Preklinik dan Ko-Asisten di FK UNS Surakarta*. Surakarta: Fakultas Kedokteran, Universitas Sebelas Maret.
- Yusuf, Syamsu. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Witteck, C. T., Finserås, T. R., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Hanss, D., Griffiths, M. D., & Molde, H. (2016). *Prevalence and Predictors of Video Game Addiction: A Study Based on a National Representative Sample of Gamers*. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 14(5), 672–686. <https://doi.org/10.1007/s11469-015-9592-8>