

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, M. 2013. *Pengaruh Game Online terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal pada Kalangan Pelajar*. Jurnal. Samarinda : Fakultas Ilmu Komunikasi.
- Agung, 2016. *Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Alaudin Makassar*. Jurnal. Makassar : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar
- Angela, 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal. Samarinda : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman
- Anita , V. Elita, W.N Dewi. 2018. *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Regulasi Emosi Pada Remaja*. Jurnal. Fakultas Keperawatan Universitas Riau.
- Carr, S., et al. (2014). *Kesehatan Masyarakat Epidemiologi Edisi 2*. EGC: Jakarta
- Dani, 2014. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Tingkat Kognitif*. Jurnal. Fakultas Kedokteran Dan Ilmu Kesehatan Universitas Kristen Satya Wacana.
- Dharma, K.K. (2011). *Metode Penelitian Keperawatan : Paduan Melaksanakan Dan Menerapkan Hasil Penelitian*, Jakarta, Trans Infomedi.
- Dony, 2018. *Gambaran Perilaku Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Wilayah Kecamatan Magetan*. Jurnal . Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Drajat, E. Kurniawan. 2017. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokratinasti Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*. Jurnal. Yogyakarta : Universitas PGRI Yogyakarta.
- Fajri, 2012. *Tantangan Industri Kreatif_ Game Online di Indonesia*. Jurnal. Jurusan Ilmu Komunikasi, Universitas Ahmad Dahlan
- Hurlock, Elizabeth B. 1997, "*Psikologi Perkembangan Suatu pendekatan rentang kehidupan*", Edisi kelima, Erlangga

- Lumban, 2012. *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Di Fakultas Akademik Universitas Indonesia*. Jurnal. Depok: Fakultas Ilmu Keperawatan Program Sarjana Regular Ilmu Keperawatan, Universitas Indonesia.
- Masyita, 2016. *Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Game Online Pada Pemain Dota 2 Malang*. Jurnal. Malang: Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Mubarak, et al. (2009). *Ilmu Kesehatan Masyarakat Teori dan Aplikasi*. Salemba Medika: Jakarta
- Notoatmodjo S. 2003. *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*, Penerbit Rineka Cipta, Jakarta.
- Notoatmodjo, S. 2010. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Nursalam. 2011. *Konsep Dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta : Salemba Medika.
- Pratiwi, P.C., Andayani, T.J., Karyanta, N.A. 2013. *Perilaku Adiksi Game Online ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja*. Jurnal. Surakarta : Jurusan Psikologi, Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret
- Ramadhani, Ardi. 2013. *Hubungan Motif Bermain Game Online dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal*. Jurnal. Samarinda : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman.
- Sanditaria, W., Fitri, S.,Mardhiyah. 2012. *Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah*. Jurnal. Bandung : Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Padjadjaran.
- Santrock, J.W. 2009. *Adolescence (Perkembangan Remaja)*. Jakarta : Erlangga.
- Sholeh, Syahlan, 2015. *Ketergantungan Game dan Penanganannya*. Jurnal. Bimbingan dan Konseling, FKIP Universitas Tadulako.
- Smart, Aqila. 2010. *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game Online*. Yogyakarta : Ar Ruzz Media.
- Sugiyono. (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung : CV Alfabeta

Suliha, 2002. *Pendidikan Kesehatan dalam Keperawatan*. Jakarta : Salemba Medika.

Ulfa, 2017. *Pengaruh Kecanduan game Online terhadap perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan HR.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*. Jurnal. Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau .

Yusuf, Syamsu., M.Pd, Dr. H. 2002. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*.Bandung : Remaja Rosda Karya