

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2013). *Fundamentals of Gim Design* (edisi II). New York: New Riders Publishing.
- Al Hikam, M. R. U. (2022). *Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Jual Beli Chip Game Online Higgs Domino Island: Studi Kasus Nomor 121/Pid. B/2021/Pn. Bls.* Disertasi, Fakultas Hukum, Universitas Hasanuddin, Makassar.
- Anggraini, R. (2018). "Game Online Terhadap Perkembangan Anak", *Jurnal Kesejahteraan Sosial*, 1–69, <https://doi.org/10.14421/welfare.2018.072-01> diakses tanggal 6 Juni 2022.
- Astuti, S., & Burhanto, B. (2018). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Kualitas Tidur pada Siswa/Siswi Di SMP Negeri 24 Samarinda*, <https://dspace.umkt.ac.id//handle/463.2017/935>, diakses tanggal 10 Juni 2022.
- AT, M. Ramli.; Haris, A., & Heru, H. (2019). "Judi Online Dikalngan Remaja (Kasus Kelurahan Bone-Bone, Luwu), *Hasanuddin Journal of Sociology*, 127-138, <https://doi.org/10.31947/hjs.v1i2.9432>.
- Ayu, L. (2016). "Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online pada Dewasa Awal", *Jurnal Psikologi Indonesia*, 5(2):167–173, <https://doi.org/10.30996/persona.v5i02.734>, diakses tanggal 6 Juni 2022.
- Bungin, M. B. 2007. "Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya". Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=uZZFJ-0AAAAJ&citation_for_view=uZZFJ-0AAAAJ:tOudhMTPpwUC, diakses tanggal 9 Juni 2022.
- Creswell, J. W. (2012). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed* (diterjemakan oleh Achmad Faawaid). Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Hasan, A.; Rahmat, A.; dan Napu, Y. (2021). "Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja" *Student Journal of*

Community Education, 1-13.
<https://doi.org/10.37411/sjce.v1i1.830>, diakses tanggal 10 Juni 2022

Hasanah, A. I. 2017. Implementasi Kurikulum (2013). *Dalam Proses Pembelajaran di MIN Pandansari Ngunut Tulungagung*.
<http://repo.uinsatu.ac.id/id/eprint/6039>, diakses tanggal 6 Juni 2022.

Johan, R. S. (2019). "Pengaruh Game *Online* Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di MA Al Hidayah Depok", *Research and Development Journal Of education*, 5(2):12–25,
<http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v5i2.3748>, diakses tanggal 10 Juni 2022.

Juwita, D. R. (2020). "Konsep Maqasid al-Syariah Dalam Konteks Game *Online* di Masyarakat", *AL-MANHAJ: Jurnal Hukum dan Pranata Sosial Islam*, 2(1):25-44,
<https://doi.org/10.37680/almanhaj.v2i1.306>, diakses tanggal 12 Juni 2022.

Lutfiwati, S. (2018). "Memahami Kecanduan Gim Daring Melalui Pendekatan Neurobiologi", *ANFUSINA: Journal of Psychology*, 1(1):1-16,
<https://doi.org/10.24042/ajp.v1i1.3643>, diakses tanggal 25 Mei 2022.

Lebho, M. A.; Lerik, M. D. C.; Wijaya, R. P. C.; dan Littik, S. K. (2020). "Perilaku Kecanduan Gim Daring Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja", *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(3):202-212,
<https://doi.org/10.35508/jhbs.v2i3.2232>, diakses tanggal 25 Mei 2022.

Masya, H. dan Candra, D. A. (2016). "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Gim Daring Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al-Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016", *Konseli: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(2):103-118,
<https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>, diakses tanggal 25 Mei 2022.

Motoh, T. C. (2020). "Dampak Game *Online* Terhadap Siswa Kelas XI IIS 1 SMA Negeri 3 Toli-Toli", *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pendidikan*,

1(1):1-5,
https://ojs.umada.ac.id/index.php/nusantara_umada/article/view/100, diakses tanggal 10 Juni 2022.

Novitasari, L., Wardiyah, A., Kusumaningsih, D., Setiawati, S., Gustiani, D., & Sartika, D. (2022). "Penyuluhan kesehatan tentang bahaya game *online*", *Journal of Public Health Concerns*, 2(2):70-76, <https://e-jurnal.ipohrr.com/index.php/phc/article/view/188> diakses tanggal 6 Juni 2022.

Novrialdy, E. (2019). "Kecanduan Gim Daring Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya", *Buletin Psikologi*, 27(2):148-158, 10.22146/buletinpsikologi.47402, diakses tanggal 10 Juni 2022.

Pande, P.A.M. dan Marheni, A. (2015). "Hubungan Kecanduan Gim Daring dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta", *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2):163-171. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1586041&val=4934&title=HUBUNGAN%20KECANDUAN%20GAME%20ONLINEDENGAN%20PRESTASI%20BELAJAR%20SISWA%20SMP%20NEGERI%201%20KUTA>, diakses tanggal 10 Juni 2022.

Pratiwi, P.C. (2012). *Perilaku Adiksi Game Online Ditinjau dari Efikasi Akademik dan Keterampilan Sosial Pada Remaja*. <https://candrajiwa.psikologi.fk.uns.ac.id/index.php/candrajiwa/article/view/27>, diakses tanggal 12 Juni 2022.

Rahma, A.; Lestari, R.; Psi, S. (2018). *Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Gim Daring*. Disertasi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Kota. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/60550>, diakses tanggal 25 Mei 2022.

Syahrani, R. (2015). "Ketergantungan *online* game dan penanganannya. Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling", *Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, 1(1):84-92. <https://core.ac.uk/download/pdf/324167002.pdf>, diakses tanggal 25 Mei 2022.

- Tohet, M. dan Mauliza, S. (2021). "Penanggulangan Kecanduan Gim Daring Melalui Pendidikan Karakter Regilius Pada Anak", *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2):147-164, <http://dx.doi.org/10.29240/belajea.v6i2.3434>, diakses tanggal 6 Juni 2022.
- Wiguna, M. A. dan Hakim, J. A. R. (2016). "Bandung eSport Arena Membangun Ekosistem eSport di Indonesia", *Jurnal SAINS dan SENI* Vol. 5, No.2, (2016) 2337-3520 (2301-928X Print). [10.12962/j23373520.v5i2.17625](http://dx.doi.org/10.12962/j23373520.v5i2.17625), diakses tanggal 6 Juni 2022.
- Yee, N. (2006). "The Demographics, Motivations And Derived Experiences Of Users Of Massively-Multiuser *Online* Graphical Environments", *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 309-329, <https://doi.org/10.1162/pres.15.3.309>, diakses tanggal 10 Juni 2022.
- Yonandi, R. (2020). Kecanduan Game *Online* (Profil Pecandu , Faktor Penyebab, dan Penanganannya). *Kecanduan Game Online (Profil Pecandu, Faktor Penyebab, Dan Penanganannya) KECANDUAN*, 11(5), 772.
- Young, 2009. *Indikator game online addiction*, repository.ipb.ac.id/.../BAB%20II%20Tinjauan%20Pustaka_l09py p. -----. 2005. Hubungan Kecanduan Massively Multiplayer Role Playing Game (MMRPG) dengan Keterampilan Sosial pada Remaja Awal, [HTTP://.....](http://.....), diakses tanggal 9 Juni 2022.
- Yuwanto, L. (2010). *Mobile Phone Addict*. Surabaya: Putra Media Nusantara

DOKUMENTASI PENELITIAN



