

Daftar Pustaka

- Adam, M. F., & Rahman, A. (2023). Dampak *Game online* Bagi Pelajar. *Pinisi Business Administration Review*, 3(2), 402–406.
- Ahmad Wildan, Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Analisis Dampak *Game online* Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Bawu RT 06 RW 01. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 534–541. <https://scholar.google.com/scholar?hl=i>. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 534–541. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=ahmad+wildan+faza&oq=ahma#d=gs_qabs&t=1657860118603&u=%23p%3DekfoaZ0oAkgJ
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta
- Basuki. (2021). *Pengantar Metode Penelitian Kuantitatif*. Media Sains Indonesia.
- Badan Pusat Statistik. (2023). *Persentase Rentang Usia Masyarakat Indonesia Yang Kecanduan Game online*. Jakarta. Survei Sosial Ekonomi Badan Pusat Statistik Nasional.
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Maros. (2023). *Kabupaten Maros Dalam Angka 2023*. Maros. BPS Kabupaten Maros.
- CNN Indonesia. (2020). *Pengguna Gim Online Meningkat 75 Persen Kala Corona*. Diakses Pada Tanggal 24 Desember 2023. URL : <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200331163816-185-488789/pengguna-gim-online-meningkat-75-persen-kala-corona>
- Daud, I. (2023). Alienasi Manusia Menurut Al-Qur'an. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 20(1), 93–106. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v20i1.660>
- Fatnar, V. N. (2014). Kemampuan Interaksi Sosial Antara Remaja. *Jurnal Fakultas Psikologi*, 2(2), 71–75.
- Ganang, R. (2020). Analisis Dampak *Game online* Pada Interaksi Sosial Anak Di Sd Mintaragen 3 Kota Tegal. *Universitas Negeri Semarang*, 73. <http://lib.unnes.ac.id/39305/1/1401416430.pdf>
- Halawa, S. B. (2020). Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Interaksi Sosial Pada Siswa/Siswi Kelas VII dan VIII SMP Asisi Tigabinanga. *STIKes Santa*

Elisabeth Medan, 1–78. <https://repository.stikeselisabethmedan.ac.id/wp-content/uploads/2019/04/Dian-Esvani-Manurung.pdf>

Hardani et al. (2022). Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. In *LP2M UST Jogja* (Issue March).

Hootsuite : We Are Social. 2020 & 2022. *Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2020 & 2022*. Canada.

Jahja, Y. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Kencana.

Maisyaroh, S., Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning, P., & Yos Sudarso, J. K. (2020). Analisis Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Perilaku Siswa Smpn 4 Pekanbaru. *Prosiding-Seminar Nasional Teknologi Informasi & Ilmu Komputer (SEMASTER)*, 1(1), 251–257.

Malik, R., Hidir, A., & Amanah, H. (2020). *Alienasi Remaja Dari Lingkungan Sosial*. 9(2), 125–132.

Marandika, D. F. (2018). Keterasingan Manusia menurut Karl Marx. *Tsaqafah*, 14(2), 229. <https://doi.org/10.21111/tsaqafah.v14i2.2642>

Masyita, N. (2021). Tinjauan Sosiologis Pecandu *Game online* (Studi Kasus di Lingkungan Kassi Kebo Kelurahan Baju Bodoa Kecamatan Maros Baru Kabupaten Maros. *Universitas Hasanuddin*, 48.

Martono, N. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*. PT Raja Grafindo Persada.

Martono, N. (2020). *Sosiologi Perubahan Sosial: Perspektif Klasik, Modern, Posmodern, dan Poskolonial*. (edisi 1, c). Rajawali Pers. Persada.

Nadhiroh, N. A. (2015). Alienasi Manusia Modern Kritik Modernitas Dalam Pemikiran Erich Fromm. In *Refleksi Jurnal Filsafat dan Pemikiran Islam* (Vol. 15, Issue 1, pp. 16–29). <https://doi.org/10.14421/ref.v15i1.1076>

Newzoo. 2023. *Newzoo's Global Game s Market Report 2023*. Belanda : International Company In Market Research And Consulting Firm In The *Game s Industry*.

Putri, elsa cornelis. (2022). Eksistensi Permainan Anak Tradisional Di Era Modern. 2005–2003, 8.5.2017, *הארץ*. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>

- Putri Rizkyta, D., & Ainy Fardana N, N. (2017). Hubungan Antara Persepsi Keterlibatan Ayah Dalam Pengasuhan Dan Kematangan Emosi Pada Remaja. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Perkembangan* , 6, 1–13. <http://url.unair.ac.id/5e974d38>
- Priadana, S. & D. S. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pascal Books.
- Pratama, Andry Putra. 2019. *Kecanduan Game online*. Diakses pada tanggal 18 Maret 2024. URL : <https://www.rsmardirahayu.com/kecanduan-game-online>
- Rahmawaty, Syamsul Bachri Talib, dan F. A. (2021). *Perilaku Game online, Dampak Dan Penanganannya (Studi Kasus Pada Siswa Di Smp Negeri 2 Rantepao)*. 1, 1–14.
- Rosen, B. C., & Fromm, E. (1956). The Sane Society. In *American Sociological Review* (Vol. 21, Issue 5). <https://doi.org/10.2307/2089119>
- Saputri, Novita. 2021. *Hubungan Antara Self-Compassion Dengan Alienasi Pada Remaja Di Pondok Pesantren Islam Terpadu Bangkinang*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim : Riau.
- Sidqi, R. A., Robbani, A. I., Agustin, A. Z., & Muttaqien, M. K. (2022). Sosialisasi Dampak Kecanduan *Game online* Terhadap Kesehatan Pada Siswa Kelas 7-1 Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 19 Sawangan. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*.
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan *Game online* Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 177. <https://doi.org/10.25278/jj71.v15i2.261>
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh *Game online* Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 29.
- Suryana, E., Hasdikurniati, A. I., Harmayanti, A. A., & Harto, K. (2022). Perkembangan Remaja Awal, Menengah Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 1917–1928. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3494>
- Siyoto, S. & A. S. (2015). *Dasar Metode Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Soekanto, S. (2017). *Sosiologi Suatu Pengantar* (edisi revi). Rajawali Pers. Persada.
- Sofia, H., & Prianto, B. (2010). *Panduan Mahir Akses Internet*. Kriya Pustaka.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.

Statista. 2023. *Internet Usage Worldwide*. Jerman : Portal Data dan Statistik Dunia.

Survei APJII. 2023. *Survei Internet APJII 2023*. Jakarta : Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.

Survei APJII. 2023. *Survei Penetrasi & Perilaku Internet 2023*. Jakarta : Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.

Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan *Game online* Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1112–1119. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>

Utami, Wahyu. (2015). *Keterasingan Remaja yang Tinggal di Panti Asuhan*. 2001, 978–979.