

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *Jurnal Kopasta*, 28-40.
- Agustina, D. (2019). *Banyak Remaja di Bali Depresi, Gangguan Jiwa Hingga Nyaris Bunuh Diri Akibat Game Online*. Denpasar: Tribun.com.
- Ahmad Fikri Zaelani, O. R. (2019, September). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Depresi Pada Siswa SMP. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 1, 35-41.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*.
- Association, A. P. (1994). *diagnostic and statistical manual of mental disorders*. 4th ed. Washington,DC.: American Psychiatric Association.
- Atkinson, R. (1991). *Pengantar Psikologi(alih bahasa : Nurjanah)*. Jakarta: Erlangga.
- Aviv Malkiel Weinstein, P. (2010). Computer and Video Game Addiction – A Comparison Between Game Users and Non Game Users. *The American Journal of Drug and alcohol abuse*, 36, 277-283.
doi:10.3109/00952990.2010.491879
- Azwar, S. (2003). *Sikap manusia teori dan pengukurannya*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Beck, A. T. (1985). *Depression causes and treatment*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Benjamin J Sadock, H. I. (2010). *Sinopsis Psikiatri: Ilmu Pengetahuan Perilaku Psikiatri Klinis* (Vol. 2). Tangerang: Binarupa Aksara.
- cnn. (2020). *pengguna gim online meningkat 75 persen kala corona*. CNN Indonesia.
- Dadan Sumara, S. H. (2017, Juli). Kenakalan Remaja dan Penanganannya. *Jurnal Penelitian & PPM*, 4, 129-389.
- Fitriyani, L. (2015). Peran Pola Asuh Orang Tua Dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosi Anak. *Lentera*.
- Ginanjari, D. (2020). *Minat Bermain Games Online Meningkat Selama Pandemi Covid-19*. Jawa Pos.
- Hardiningsih, R. (2020). *Gambaran Kecanduan Bermain Game Online Berdasarkan Skala Young Internet Addiction Test (IAT) Pada Remaja Di SMA Panca Budi Medan*. medan: Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

- Herdiyansyah Masya, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furquon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 103-118.
- Hurlock, E. B. (2003). *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- James Kenny, M. K. (1991). *Dari Bayi Sampai Dewasa*. Jakarta: BPK.Gunung Mulia.
- Jeroen S. Lemmens, P. M. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for adolescents. *media psychology*.
- Kumparannews. (2020). *Remaja di Grogol Tusuk Ibunya, Diduga Depresi karena Game online*. Jakarta Barat: Kumparan.
- Latief, M. (2016). *Awas... Kecanduan "Game Online" Tak Cuma Bikin Anak Depresi!* kompas.com.
- Maulidia, L. (2018, Oktober 17). *Jumlah Gamer di Indonesia capai 100 juta di 2020*. Diambil kembali dari <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A>
- mohamed H Aly, S. S. (2020). Indicators of Critical Illness and Predictors of Mortality in COVID-19 Patients. *Journal Infecton and Drug Resistance*. doi:10.214/IDR.S261159
- Muhammad, A.-M. (2006). *Psikologi Remaja*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Nugraheni, D. T. (2017). *Pola Asuh Orang Tua Pada Remaja Yang Kecanduan Bermain Game Online*.
- Nugraheni, M. (2021, Juli 1). *Sering Tak Disadari, Pola Asuh Orangtua yang Bikin Anak Rentan Depresi*. Diambil kembali dari parenting.dream.co.id: <https://parenting.dream.co.id/ibu-dan-anak/sering-tak-disadari-pola-asuh-orangtua-yang-bikin-anak-rentan-depresi-210630t.html>
- Nurfadilah, P. S. (2018, Oktober 17). Diambil kembali dari ekonomi.kompas.com: <https://ekonomi.kompas.com/read/2018/10/17/214800126/ada-60-juta-gamers-potensi-iklan-di-game-mobile-kurang-dilirik>
- Pedhazur, E. J. (1997). *Multiple Regression In Behavioral Research*. Chistoper P.Klein.
- Radloff, L. S. (1977). The CES-D Scale: A Self-Report Depression Scale for Research in the General Population. *Journal Applied Psychological Measurement*, 1, 385-401.

- Rossa, V. (2019, Januari 29). Diambil kembali dari Suara.com:
<https://www.suara.com/lifestyle/2019/01/28/100115/lepas-dari-kecanduan-game-remaja-16-tahun-jadi-motivator?page=all>
- Saifuddin. (2020). *Penyusunan Skala Psikologi (1est ed)*. Kencana.
- Santrock, J. (2003). *Adolescence; Perkembangan Remaja: terjemahan edisi keenam*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Santrock, J. W. (2012). *Life-Span Development Perkembangan masa hidup* (edisi ke-13 Jilid 1 ed.). Jakarta.
- setiawan, s. r. (2018). *tahun 2017, pengguna internet di indonesia mencapai 143,26 juta orang*. jakarta: kompas.com.
- Sudjana, N. (2006). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabet.
- Sukmasari, R. N. (2016, Juni 30). *Studi Sebut Pola Asuh Seperti Ini Rentan Bikin Anak Depresi*. Diambil kembali dari health.detik.com:
<https://health.detik.com/ibu-dan-anak/d-3245499/studi-sebut-pola-asuh-seperti-ini-rentan-bikin-anak-depresi>
- Syurkiati Arsyam, M. (2017). Pola Asuh Orang Tua dengan Tingkat Depresi Pada Remaja. *Journal of Islamic Nursing*.
- Taruna, B. (2019, Januari 28). *Kisah Andrew Ryan, Dulu Pecandu kini Memotivasi Penggila Game Online untuk Berhenti*. Diambil kembali dari lifestyle.okezone.com:
<https://lifestyle.okezone.com/read/2019/01/28/196/2010148/kisah-andrew-ryan-dulu-pecandu-kini-memotivasi-penggila-game-online-untuk-berhenti>
- Warih Andan Puspitosari, L. A. (2009, Januari). Hubungan antara Kecanduan Online Game dengan depresi. *Mutiara Medika*, 9(1), 50-56.
- Welly. (2018, Desember). Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Tingkat Depresi Pada Remaja di SMP Adabiah Padanag Tahun 2017. *UNES Journal of Social and Economics Research (UJSER)*, 3(2), 196-202.
- Widyarsono, S. (2013). *Hubungan Antara Depresi dengan Kualitas Hidup Aspek Sosial Pada Orang Dengan HIV/AIDS (ODHA)*. Skripsi Jurusan Psikologi Universitas Pendidikan Indonesia.

- Wirawan, J. (2019, Desember 4). *Anak kecanduan game online: 'Memegang pisau' dan 'memukul wajah ibu', dirawat di rumah sakit jiwa*. Diambil kembali dari [bbc.com](https://www.bbc.com/indonesia/majalah-50655956): <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-50655956>
- Young, D. K. (1998). *Assesment of Internet Addiction. the center for internet addiction recovery*.
- Young, D. S. (2017). *Internet Addiction Test*.
- Yusnizal Firdaus, y. p. (2018, juli). pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna game online. (J. A. Sriwijaya, Penyunt.) *Jurnal Riset Terapan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya*.