

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E., 2010. *Fundamentals of Game Design*. Second Edition ed. Berkeley: Pearson Education, Inc.
- AJPII, 2017. *Infografis Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia*.
- Ajzen, I., 2005. *Attitudes, Personality and Behavior*. 2nd ed. New York: Open University Press.
- Alzahrani, A.I. et al., 2017. Extending The Theory of Planned Behavior (TPB) to Explain Online Game Playing Among Malaysian Undergraduate Students. *Telematics and Informatics* 34, pp.239-51.
- Anggarani, F.K., 2015. Internet Gaming Disorder : Psikopatologi Budaya Modern. *Buletin Psikologi*, 23(1), pp.1-12.
- Apriyanti, M.F. & Harmanto, 2015. Perilaku Agresif Remaja yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya). *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 03(03), pp.994-1008.
- Batubara, J.R.L., 2010. Adolescent Development (Perkembangan Remaja). *Sari Pediatri*, 12(1).
- BPS, 2015. *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2015*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Budiman, 2011. *Penelitian Kesehatan*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Christianti, A., 2016. Studi Deskriptif : Psychological Well Being pada Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online di Surabaya. *Calyptra : Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 5(1).
- Depkes, P., 2010. *Kesehatan Remaja : Problem dan Solusinya*. Jakarta: Penerbit Salemba Medika.
- Efendi, N.A., 2014. *Faktor Penyebab Bermain Game Online dan Dampak Negatifnya bagi Pelajar (Studi Kasus pada Warung Internet di Dusun Mendungan Desa Pabelan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo)*. Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

- ESA, 2017. *Essential Facts about The Computer and Video Game Industry*. Washington DC.
- Gayatri, G. et al., 2015. Digital Citizenship Safety among Children and Adolescents in Indonesia. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Komunikasi dan Informatika*, 6(1).
- Griffiths, M., 2010. Online Video Gaming : What Should Educational Psychologists Know? *Educational Psychology in Practice*, 26(1), pp.35-40.
- Griffiths, M.D., Davies, M.N.O. & Chappell, D., 2004. Online Computer Gaming : A Comparison of Adolescent and Adult Gamers. *Journal of Adolescence* 27, pp.87-96.
- Hanum, K., 2015. Aktivitas Game Online Siswa SD (Kelas 3-6) (Studi Deskriptif di Warnet Kelurahan Gunung Anyar Kota Surabaya). *AntroUnairDotNet*, IV(2), pp.137-46.
- Husna, N., Normelani, E. & Adyatma, S., 2017. Hubungan Bermain Games dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kecamatan Banjarmasin Barat. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 4(3), pp.1-14.
- Juariyah, 2018. Pengalaman Bermain Video Games sebagai Kegiatan Leisure Class Middle Lower Remaja Kampung Tanoker. *Jurnal Ilmu Komunikasi MEDIAKOM*, 01(02), pp.155-75.
- Kemkominfo, 2016. *Peta Industri Game Indonesia 2015*. Jakarta: Direktorat Pemberdayaan Industri Informatika.
- Kemkominfo, 2018. *Aktivitas Pengguna Internet oleh Individu pada Tahun 2016*. [Online] Available at: <https://statistik.kominfo.go.id/site/data?idtree=424&iddoc=1521> [Accessed 29 October 2018].
- Koh, H.E., Oh, J. & Mackert, M., 2017. Predictors of Playing Augmented Reality Mobile Games While Walking Based on the Theory of Planned Behavior: Web-Based Survey. *JMIR Mhealth Uhealth*, 5(12).
- Kusumawardani, S.P., 2015. Game Online sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif tentang Interaksi Sosial Gamers Clash of Clans Pada Clan Indo Spirit). *Antro Unair dot Net*, IV(2).

- Mäntymäki, M. et al., 2014. Does A Contextualized Theory of Planned Behavior Explain Why Teenagers Stay in Virtual Worlds? *International Journal of Information Management*, 34(5), pp.567-76.
- Masya, H. & Candra, D.A., 2016. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Disik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Konseli : Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 03(1), pp.153-69.
- Newzoo, 2018. *Global Games Market Report*. [Online] Available at: https://cdn2.hubspot.net/hubfs/700740/Reports/Newzoo_2018_Global_Games_Market_Report_Light.pdf [Accessed 20 September 2018].
- Nofianti, 2018. Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Kualitas Tidur pada Remaja Akhir. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis*, 12(2).
- Nur, L., 2018. Gambaran Penggunaan Internet dalam Mencari Informasi Kesehatan pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) X. *Jurnal Promkes*, 6(2), pp.188-200.
- Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 25 Tahun 2014 tentang Upaya Kesehatan Anak. Jakarta : Republik Indonesia.
- Pratama, B.I., 2017. *Etnografi Dunia Internet [e-book]*. Malang: UB Press.
- Ramayah, T. et al., 2017. Why Are So Addicted? : Modelling Online Games Addiction Behavior Among University Students. In *ICBM 2017 - 1st International Conference on Business & Management*. Dhaka, Bangladesh, 2017.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A. & Harjito, 2014. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanditaria, W., Fitri, S.Y.R. & Mardhiyah, A., 2012. Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang. *Students e-Journals*, 1(1).
- Santjaka, A., 2011. *Statistik untuk Penelitian Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.

- Setiawan, H.S., 2018. Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa SDN Tanjung Barat 07 Jakarta. *Faktor Exacta*, 11(2), pp.146-57.
- Sholikhah, D., 2014. *Penyesuaian Sosial Siswa SD Negeri 1 Pedes Kelas V Pengguna Game Online*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suryanto, R.N., 2015. Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online di Kalangan Pelajar. *Jurnal FISIP*, 2(2).
- Swarjana, I.K., 2015. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Edisi Revisi ed. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Wang, J. et al., 2017. What Influences Chinese Adolescents's Choice Intention between Playing Online Games and Learning? Application of Theory of Planned Behavior with Subjective Norm Manipulated as Peer Support and Parental Monitoring. *Frontiers in Psychology*, 8.
- Watkins, M., 2018. *Video Game Addiction Symptoms and Treatment*. [Online] Available at: <https://americanaddictioncenters.org/video-gaming-addiction> [Accessed 4 December 2018].
- Wedan, M., 2016. *Perkembangan Psikologi, Karakteristik Anak Usia Sekolah Menengah (SMP)*. [Online] Available at: <https://silabus.org/perkembangan-psikologi/> [Accessed 20 July 2019].
- WHO, 2014. *Health for The World's Adolescents : A Second Chance in The Second Decade*. Geneva: WHO Document Production Services.
- WHO, 2018. *Game Disorder*. [Online] Available at: <http://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/> [Accessed 30 September 2018].
- WHO, 2018. *ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics*. [Online] Available at: <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2fid%2fentity%2f1602669465> [Accessed 6 November 2018].
- Wong, I.L.K. & Lam, M.P.S., 2016. Gaming Behavior and Addiction among Hong Kong Adolescents. *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health*, 6, p.6.

Young, K.S. & Abreu, C.N.d., eds., 2011. *Internet Addiction : A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.

Yuwanto, 2010. *Mobile Phone Addict*. [Online] Available at:
http://www.ubaya.ac.id/2014/content/articles_detail/10/mobile-phone-addict.html [Accessed 18 October 2018].