

DAFTAR PUSTAKA

- Akhnaf, A. F., Putri, R. P., Vaca, A., Hidayat, N. P., Az-Zahra, R. I., & Rusdi, A. (2022). Self Awareness Dan Kecemasan Pada Mahasiswa Tingkat Akhir. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, 6(1), 107.
<https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v6i1.13201.2022>
- Amaniey, M. D. (2022). Acta Psychologia Hubungan Antara Bersyukur dengan Kesehatan Mental pada Mahasiswa. *Acta Psychologia*, 4(1), 57–65.
- Anggraeni, N., Agustiani, H., Novianti, L. E., & Ninin, R. H. (2021). The Description of Internet Game Online Addiction Among Teenagers. *JPPP - Jurnal Penelitian Dan Pengukuran Psikologi*, 10(1), 5–17.
<https://doi.org/10.21009/jppp.101.02>
- Apriliyani, A. (2020). Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(1), 40.
<https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v8i1.4856>
- Azis, A. A., & Hidayat, S. (2022). Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Karakter Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 271–280.
<https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v9i2.53123>
- Aisyah, Z. (2022). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Laki - Laki Kelas Viii Smp Negeri 1 Ambarawa Tahun Ajaran 2021 / 2022. *Skripsi*.
- Alini. (2022). Gambaran Kesehatan Mental Remaja Smp 2 Bangkinang Kota Kabupaten Kampar. *Jurnal Ners*, 80 -85.
- APA. (2022). *Psychiatry.org - What is Mental Illness?* Retrieved April 8, 2023, from <https://www.psychiatry.org/patients-families/what-is-mental-illness>
- APJII. (2023, March 10). *Assosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*. Retrieved from Survei APJII Pengguna Internet di Indonesia Tembus 215 Juta Orang: <https://apjii.or.id/berita/d/survei-apjii-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-215-juta-orang>
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Badan, P. S. (2021, Oktober 25). *Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin*. Retrieved from BPS (2020): <https://www.bps.go.id>
- Chaplin, J. (2004). *Kamus Lengkap Psikologi. Alih Bahasa*. Jakarta: Kartono, K : Raja Grafindo Perkasa.
- Daheri, M., Sarnoto, A. Z., Riyadi, S., Rahmah, S., & Prastawa, S. (2023). Dampak Permainan Kekerasan Online Terhadap Karakter Anak: Sistematis Literatur Review. *Journal on Education*, 05(04), 11791–11803.
- Erik, S., & Syenshie, W. V. (2020). Hubungan Durasi Bermain Game Online Dengan Kesehatan Mental Pada Remaja Pria. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa*, 2(2), 69–75.
- Estherita, A. (2021). Literasi Kesehatan Mental Positif pada Remaja dan Dewasa Awal Positive Mental Health Literacy in Adolescent and Young Adult,. *Jurnal Magister Psikologi UMA*, 13(2), 93-104.
- Gofar, M. (2023). Dampak Game Online terhadap Kesehatan Mental Generasi Z. *Gunung Djati Conference Series*, 19, 640–648.
- Habibi, N. M. (2022). Dampak Negatif Online Game terhadap Remaja. *Jurnal Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling: Teori Dan Praktik)*, 6(1), 30–35. <https://doi.org/10.26740/bikotetik.v6n1.p30-35>
- Handayani, D., Sudirman, M., & Agus, A. A. (2022). Dampak permainan game online terhadap manajemen waktu siswa di SMPN 2 Tompobulu Kabupaten Gowa. *Jurnal Pemikiran, Penelitian Hukum, Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 9(4), 230–235.
- Hotmaida, L. (2021). Hubungan Antara Durasi Bermain Game Online dengan Interaksi Sosial Teman Sebaya Pada Siswa Di SMA Negeri 18 Kota Bandung. *Jurnal Kesehatan Kartika*, 16(2), 55–59. <https://doi.org/10.26874/jkkes.v16i2.172>
- Irawan, S. (2021). Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjintang*, 7, 9 - 19.
- Julianto. (2023). Analisis sistem kerja dan dampak negatif aplikasi judi online zeus dalam perspektif sistem informasi 1. 3(2), 294–302.

- Juniarto. (2021). Gambaran Kecanduan Game Online Dilihat dari Durasi Lama Bermain pada Remaja di SMP Negeri 2 Randudongkal. *Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (SNPPKM) Purwokerto, Indonensia*, 841.
- Kartika, R. (2020). Hubungan Antara Self Control Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Remaja Di SMP Wiyata Karya Natar Lampung Selatan. *Undergraduate Thesis, UIN Raden Intan Lampung*, 14.
- Kibtyah, M., Naqiya, C., Niswah, Z., Putri, S., & Dewi, R. (2023). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja dan Penanganannya dalam Konseling Islam. *Counseling As Syamil*, 03(1), 25–38.
- Kurniasih, E. (2022). Perilaku Bermain Game Online dengan Pola Tidur Remaja: Studi Korelasi. *JPKM: Jurnal Profesi Kesehatan Masyarakat*, 3(2), 117–123. <https://doi.org/10.47575/jpkm.v3i2.316>
- Kusumawati, R., Aviani, Y. I., & Molina, Y. (2017). Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan. *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang)*, 8(1), 88–99.
- Lestari, A. (2022). Frekuensi Bermain Game Online Dalam Memenuhi Kebutuhan Tidur Pada Remaja Di Desa Songkar. *Journals of Ners Community*, 13, 27 - 33.
- Lestari, A. D., & Wimbarti, S. (2021). Hubungan Antara Kecenderungan Adiksi Game Online Dan Kesehatan Mental Siswa Dengan Kualitas Pertemanan Sebagai Variabel Moderator. *Jurnal Psikologi Insight*, 5(1), 46–62. <https://doi.org/10.17509/insight.v5i1.34250>
- Lusiana. (2023). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Siswa SMAI NFBBS Lembang. *Jurnal Inovasi Riset Ilmu Kesehatan*, 2, 29-40.
- Natalia, Y. (2022). Efektifitas Restrukturisasi Kognitif Melalui Media Ayat Kursi Terhadap Penurunan Tingkat Depresi. *Jurnal of Psychological Research*, 11 -21.

- Notoatmodjo, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148.
- Nugroho, A. B., Al Asri, H. B., & Pramesti, A. A. (2022). Survei Kesadaran Mental Mahasiswa Upn Veteran Yogyakarta Di Era Digital Dan Covid-19. *Jurnal Kesehatan Masyarakat (Undip)*, 10(1), 38–42. <https://doi.org/10.14710/jkm.v10i1.31611>
- Oktaviani. (2018). Kesehatan Mental Pengguna Media Sosial Pada Remaja : Studi Deskriptif Kuantitatif. *Skripsi*.
- Pangestuti, K. (2022). *Cakrawala Implementation of Behavioral Counseling with Self Control Techniques to Overcome*. 9300.
- Peramu, T. (2020). *Teras Literasi* (F. Nurul Husna Salahuddin, Maya Khairani (ed.)). Syiah Kuala University Press.
- Prasetyo, A. (2023). Dampak Permainan Game Oline Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 9 (1), 333-340.
- Purnomo, Y. (2019). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Bertema Kekerasan dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Komunitas Gamer. *ethesis. Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung*.
- Purnomosidi, d. (2021). Kesehatan Mental Pada Pecandu Game Online Di Desa Kwangen Gemolong. *Jurnal Talenta Psikologi*, XVI, 2.
- Putra. (2021). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecenderungan Perilaku Agresif Pada Remaja. *Jurnal Riset Psikologi*, 2021.
- Saputri, O. K., Widiastuti, R., & Pratama, M. J. (2019). Analisis Bentuk-bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna Game Online. *Bimbingan Konseling*, 7(5), 1–16.
- Saputra, R. B. (2019). Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dan Game Online Dengan Karakter Sosial (Penelitian Pada Siswa Kelas VSD Negeri se-Gugus Ki Hajar Dewantoro di Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang). *(Skripsi) Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang*.

- Sari, A. D. (2020). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja SMP 3 Unggaran. *Tinjauan Beberapa Artikel Penelitian. S1 thesis, Universitas Ngudi Waluyo*, 47.
- Sasmita, H. (2018). Peningkatan Kesehatan Jiwa Remaja Melalui Usaha Kesehatan Jiwa Sekolah (Ukjs) Di Smu 12 Kota Padang. *Menara Ilmu, XII*, 111-117.
- Swarjana, I. K. (2022). *Konsep Pengetahuan, Sikap, Perilaku, Persepsi, Stres, Kecemasan, Nyeri, Dukungan Sosial, Kepatuhan, Motivasi, Kepuasan, Pandemi Covid -19, Akses Layanan Kesehatan*. Yogyakarta.
- Sembiring. (2023). Generasi Muda Kristen Unggul Dalam Karakter Melalui Kesehatan Mental. *Jurnal Teologi & Pastoral*, 238-252.
- Setiawati. (2017). *Pedoman Deteksi Dini Gangguan Mental Emosional* (D. S. J. SpKJ(K) (ed.)). Dwiputra Pustaka Jaya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Verawati, I. (2023). Analisis Kecanduan Game Pada Siswa Sekolah Dasar. *Pahlawan Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya*, 19(2), 117–121. <https://doi.org/10.57216/pah.v19i2.664>
- FAIKOH, N. N. (2021). Hubungan Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Smk Bhakti Praja Slawi. *Skripsi*, 28-29.
- We, A. S. (2022, february 16). *Jumlah Gamers Di Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia*. Retrieved from databoks: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- WHO. (2018, Juni 25). *World Health Organization*. Retrieved from Kemenkes : Kecanduan Game Online Adalah Gangguan Perilaku: <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20180621/4726266/kemenkes-kecanduan-game-adalah-gangguan-perilaku/>

- WHO. (2022). Retrieved Maret 9, 2023, from Mental Health:
<https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/mental-health-strengthening-our-response>
- Yuliandari, E. (2019). Kesehatan Mental Anak dan Remaja. *Jurnal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689 - 1699.
- Zelika, S. (2022). Mengatasi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Konseling Behavioristik Dengan Teknik Self Management. *Muria Research Guidance and Conselling Journal*, 1 no 1, 104.