

## DAFTAR PUSTAKA

1. Syahran R. Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *J Psikologi Pendidikan & Konseling*. 2015 Jun 1;1(1): 84-92 [cited 2022Nov30]. Available from: <https://ojs.unm.ac.id/JPPK/article/view/1537>
2. Harahap SR. Proses Interaksi Sosial di Tengah Pandemi Virus Covid 19. *Al-Himah*. 2020 Jun 29;11(1): 45-3 [cited 2022Nov30]. Available from: <https://doi.org/10.22146/BULETINPSIKOLOGI.47402>
3. Sari DP. Hubungan Antara Kecanduan game online dengan Interaksi Sosial Pada mahasiswa Yang Bermain game online x di Kota Padang [Internet]. *Socio Humanus*. 2021 [cited 2022Nov30]. Available from: <https://ejournal.pamaaksara.org/index.php/sohum/article/view/218>
4. Young KS, de Abreu CN, Soetjipto HP. *Kecanduan Internet Panduan Konseling danPetunjuk untuk Evaluasi dan Penanganan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017. 20p
5. Mais FR, Rompas SSJ, Gannika L. Kecanduan Game Online dengan Insomnia pada remaja. *J Keperawatan*. 2020 Agus;8(2): 18-27 [cited 2022Nov30]. Available from: <https://doi.org/10.35790/JKP.V8I2.32318>
6. Trisnani RP, Wardani SY. Peran Konselor Sebaya Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online pada Anak. *Dialektika Masyarakat: J Sosiologi*. 2018 Nov; 2(2): 71-80 [cited 2022Nov30]. Available from: <https://jurnal.uns.ac.id/dmjs/article/view/27928>
7. Rudianto NP, Aspin A, Pambudhi YA. Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan KECANDUAN game online pada DEWASA awal di desa mondoke. *J Sublimapsi*. 2020; 1(1) [cited 2022Nov30]. Available from: <https://doi.org/10.36709/sublimapsi.v1i1.10733>
8. Eandra OS. Interaksi Sosial Pecandu Online Game Mahasiswa UNRI Kelurahan Tuah Karya Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. *JOM FISIP*. 2019 Des; 6(2) [cited in December 2019];6(11): (2 p). Available from: <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFISIP/article/download/25227/24441>

9. Fitri E, Erwinda L, Ifdil. Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling. *J Konseling Pendidikan*. 2018;6(3): 211-9 [cited in December 2020]. Available from: <https://doi.org/10.29210/127200>
10. Oktavianti A, Adyani SAM, Novianti E. Hubungan Kecanduan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial pada Remaja. *J Profesi Keperawatan*. 2021 Jul;8(2). Retrieved July 17, 2022, from <http://jurnal.akperkridahusada.ac.id/index.php/jpk/article/view/103>
11. Erik S, Syenshie WV. Hubungan Durasi Bermain Game Online Dengan Kesehatan Mental Pada Remaja Pria. *J Ilmiah Kes Jiwa*. 2020 Agus;2(2): 69-76. Retrieved August 7, 2022, from <https://jurnal.rs-amino.jatengprov.go.id/index.php/JIKJ/article/download/14/13>
12. Akbar H. Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu. *J Comm Engagement Emergence*. 2020; 1(2): 42-7 [cited in December 2020] 1(2), 42-47. <https://doi.org/10.37385/CEEJ.V1I2.108>
13. Soekanto S, Sulistyowati B. *Sosiologi Suatu Pengantar*. 1<sup>st</sup> rev. ed. Sulistyowati B, editor. Jakarta: Rajawali Pers, 2015. 410 p.
14. Apriliyani, A. Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*. 2020; 8(1): 40-47. <https://doi.org/10.30872/PSIKOBORNEO.V8I1.4856>
15. Firdaus Y, Pebrianti Y, Andriyani T. Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. *J Akuntan Politek Neg Sriwijaya*. 2018 Jul;2(2) [cited 2022Nov30]. Available from: <https://doi.org/10.5281/ZENODO.3840736>
16. Teknologi M, Xiao A. Konsep Interaksi Sosial Dalam Komunikasi, Teknologi, Masyarakat. *J Komunikasi, Media Informatika*. 2018 [cited 2022Nov30]. Available from: <https://doi.org/10.31504/komunika.v7i2.1486>
17. Febriandari D, Nauli FA, Rahmalia S. Hubungan Kecanduan Bermain Game Online terhadap Identitas Diri Remaja. *J Keperawatan Jiwa*. 2016 Mei; 4(1): 50-6

- [cited 2022 Nov 30]. Available from:  
<http://103.97.100.145/index.php/JKJ/article/view/3904>
18. Junita R. Hubungan interaksi Sosial Dalam kelas lintas fakultas Dengan Identitas diri Mahasiswa Reguler angkatan 2009. 2012 [cited 2022Nov30]. Available from:  
<https://adoc.pub/hubungan-interaksi-sosial-dalam-kelas-lintas-fakultas-dengan.html>
  19. Kalish KD. Psychometric properties of the Social Interactions Questionnaire  
Psychometric properties of the Social Interactions Questionnaire (SIQ) in an older adult sample (SIQ) in an older adult sample. 2001  
<https://researchrepository.wvu.edu/etd>
  20. Arthy CC. Validitas dan Reliabilitas Game Addiction Scale (GAS) Versi Bahasa Indonesia. Universitas Sumatera Utara. 2019 [cited 2022Nov30]. Available from:  
<https://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/22775>
  21. Oktaviana ES. Hubungan Interaksi Sosial dan Self Efficacy dengan Kesejahteraan Psikologis Lansia yang Tinggal di Panti Werdha. 2018 [cited 2022Nov30]. Available from: <https://repository.unair.ac.id/84892/>
  22. Peraturan Menteri Keuangan repub. [cited 2022Nov30]. Available from:  
<https://jdih.kemenkeu.go.id/fulltext/2014/5TAHUN2014UU.htm>
  23. Setiawan E. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [cited 2022Nov30]. Available from: <https://kbbi.web.id/aparatur>
  24. Dihni VA. Jumlah Gamers Indonesia terbanyak Ketiga di Dunia: Databoks. Pusat Data Ekonomi dan Bisnis Indonesia. 2022 [cited 2022Nov24]. Available from:  
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
  25. Setiawan E. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [cited 2022Nov30]. Available from: <https://kbbi.web.id/sipil>
  26. Virilia S, Setiadji S. Hubungan Kecanduan Game Online dan Keterampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa Awal Di Jakarta Barat. *J Psikolog Sibernetika*. 2016 Okto; 9(2). <https://doi.org/10.30813/PSIBERNETIKA.V9I2.460>
  27. Novrialdy E. Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*. 2019; 27(2): 148-58

28. Maulida A, Imawati D, Umaroh SK, Sari MT. Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja. 2019;7(1): 7–11. <http://ejournal.untag-smd.ac.id/index.php/MTV/article/view/4496>
29. Yusuf A, Krisnana I, Ibrahim A. Relationship online game addiction with Interpersonal Communication and Social Interaction in Adolescents [Internet]. *Psychiatry Nursing J*. 2019 Sep; 1(2): 71-7 [cited 2022Nov30]. Available from: <https://doi.org/10.20473/PNJ.V1I2.13591>
30. Bewu Y, Dwikurnaningsih Y, Widrawanto Y. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial pada Siswa Kelas X IPS SMA Kristen Satya Wacana Salatiga. *J Psikolog Konseling*. 2019 Des;15(2). from: <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/Konseling/article/download/16195/12647>
31. Firdaus AB, Labiq A. The Effect of Online Game Intensity on Social Interaction Users. *JNeo Konseling*. 2021; 3(4) [cited 2022 Nov 30], Available from <http://neo.ppj.unp.ac.id/index.php/neo/article/download/600/306>
32. Cole H, Griffiths MD. Social Interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *Cyberpsychol Behav*. 2007 Aug;10(4):575-83 [cited 2022Nov30]. Available from: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/17711367/>