

## DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, Muhammad. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda*. ejournal Ilmu Komunikasi, Vol 1(4):177-187
- Ahmad Fikri Zaelani, Octa Reni Setiawati, Sri Maria Puji Lestari. *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Depresi pada siswa SMP*. Jurnal Psikologi Malahayati, Volume 1, No.2, September 2019: 35-41
- Ali, M. & Asrori, M. (2015). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Andri Arif Kustiawan, S.Pd., M. Or. , Andy Widhiya Bayu Utomo, S.Pd., M.Or (2018)  
[https://books.google.co.id/books/about/JANGAN\\_SUKA\\_GAME\\_ONLINE.html?id=2H-WDwAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/JANGAN_SUKA_GAME_ONLINE.html?id=2H-WDwAAQBAJ&redir_esc=y). (Rabu, 12 Februari 2020)
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia [APJII]. (2013). *Profil Pengguna Internet Indonesia*. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Anhar, 2010:27. *Dampak positif dan negative game online*.
- Aryani, 2010. *Remaja awal*
- Aryani, 2010. *Remaja madya*.
- Azis, Ragil. 2014. *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*
- Beck and Alford (2010). *Aspek-aspek depresi*.
- Darma, 2011:67. *Kekurangan bermain game online*.
- DSM V (2013) *Aspek-aspek depresi*.
- Ktut Dianovinina Fakultas Psikologi, Universitas Surabaya. *Depresi pada Remaja: Gejala dan Permasalahannya*. Jurnal Psikogenesis, Volume 6 No. 1. Juni 2018.

- Masya & Candra (2016) *faktor-kator yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online.*
- Marsyah, (2016:4). *Faktor internal dan eksternal kecanduan game online.*
- Malahayati. (2010). *Super teens.* Yogyakarta: JogjaBangkitPu-blisher
- Muhammad ali, 2011. *Tugas Remaja.*
- Nursalam. 2013. *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Edisi 3.* Jakarta : Salemba Medika.
- Rebecca dan Young (2010). *Faktor Depresi.*
- Saam, Zulfan., & Wahyuni, S. (2012). *Psikologi Keperawatan.* Jakarta : Rajawali Pers.
- Sarwono, 2012. *Ciri-ciri masa remaja.*
- Sarwono, 2012. *Remaja Akhir.*
- Syafitri, 2015. *Kenakalan Remaja.*
- Titik Lestari,S.Kep (2015) *Tingkatan Depresi.*
- Titik Lestari,S.Kep (2015) *Pedoman dan penggolongan Diagnosis Gangguan Jiwa (PPDGJ)-III*
- V.Wiratna Sujarweni, (2017) *PENELITIAN KEPERAWATAN DENGAN SPSS.*
- Warih Andan Puspitosari , Linaldi Ananta. *Jurnal Correlation between Online Game Addiction with Depression.*
- WHO (2012). *Depression: A global public health concern.* Diunduh 10 Februari 2016 dari [http://www.who.int/mental\\_health/management/depression/who\\_paper\\_depression\\_wfmh\\_2012.pdf](http://www.who.int/mental_health/management/depression/who_paper_depression_wfmh_2012.pdf)

WHO (2014). *Depression top cause of illness in world's teens*, *World Health Organisation reports*. Diunduh 9 Februari 2016 dari <http://www.smh.com.au/world/depression-top-cause-of-illness-in-worlds-teens-world-health-organisation-reports-20140514-zrd2i.html#ixzz3zgyNd2UE>

WHO (2016). *Maternal, newborn, child and adolescent health*. Diunduh 9 Februari 2016 dari [http://www.who.int/maternal\\_child\\_adolescent/topics/adolescence/mental\\_health](http://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/mental_health)

Young, (2011:84). *Aspek –aspek kecanduan game online*.

Young, (2011:82). *Faktor utama penyebab kecanduan game online*.





