

DAFTAR PUSTAKA

1. Ogundele MO. Behavioural and emotional disorders in childhood: A brief overview for paediatricians. *World J Clin Pediatr*. 2018 Feb 8;7(1):9–26.
2. Kementrian Kesehatan. Riset Kesehatan Dasar 2018. 2018 [cited 2024 May 5]; Available from: https://kesmas.kemkes.go.id/assets/upload/dir_519d41d8cd98f00/files/Hasil-risikesdas-2018_1274.pdf
3. Rahman FD. 10 Negara dengan Pemain Video Game Terbanyak, RI Peringkat Berapa? Databoks [Internet]. 2022 [cited 2024 Jun 25]; Available from: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/08/17/10-negara-dengan-pemain-video-game-terbanyak-ri-peringkat-berapa>
4. Bagus Danandinatha Adhyaksa I, Debora Valentina T. Faktor-faktor yang Memengaruhi Internet Gaming Disorder pada Remaja di Era Teknologi Modern: Literature Review. Vol. 7, *Humanitas*. 2023.
5. Novrialdy E. Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*. 2019 Dec 5;27(2):148.
6. Yanti NF, Marjohan M, Sarfika R. Tingkat Adiksi Game Online Siswa SMPN 13 Padang. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*. 2019 Oct 15;19(3):684.
7. Fitrajaya RR, Utomo IP, Handayani L. Dampak Kesehatan Akibat Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal Cakrawala Promkes*. 2022 Aug 22;4(2):102–13.
8. Weinstein A, Lejoyeux M. Neurobiological mechanisms underlying internet gaming disorder. *Dialogues Clin Neurosci*. 2020 Jun 30;22(2):113–26.
9. Asri AR, Saman A, Fadhillah Umar N. Online Game Addiction and Its Handling During the Pandemic Era: A Case Study of High School Students in Bone District. *Journal of Art, Humanity & Social Studies* . 2022;2(6).
10. Khazaal Y, Breivik K, Billieux J, Zullino D, Thorens G, Achab S, et al. Game addiction scale assessment through a nationally representative sample of young adult men: Item response theory graded-response modeling. *J Med Internet Res*. 2018 Aug 1;20(8).
11. Dzil Kamalah A, Nafiah H. Gejala Mental Emosional dan Upaya dalam

- Meningkatkan Kesehatan Jiwa Remaja. *Jurnal Keperawatan Berbudaya Sehat* [Internet]. 2023;1(2):2986–8548. Available from: <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/JKBS>
12. Alloy LB, Hamilton JL, Hamlat EJ, Abramson LY. Pubertal Development, Emotion Regulatory Styles, and the Emergence of Sex Differences in Internalizing Disorders and Symptoms in Adolescence. *Clinical Psychological Science*. 2016 Sep 18;4(5):867–81.
 13. Prasetyo CE, Triwahyuni A. Prevalensi dan sumber gangguan psikologis pada mahasiswa jenjang sarjana. Vol. 6, *Journal Psychology of Science and Profession*). 2022.
 14. Renaldo E, Suryani E. Gambaran gangguan mental emosional pada penduduk Desa Banfanu, Timor Tengah Utara, Provinsi Nusa Tenggara Timur. *Jurnal Biomedika dan Kesehatan* [Internet]. 2020;3(2). Available from: <http://dx.doi.org/10.18051/JBiomedKes.2020.v3.49-57>
 15. El Anwary CI, Adnan N, Syarif S, Mangaweang M, Regina L. Faktor-faktor yang berhubungan dengan gangguan mental emosional pada remaja usia 15-24 tahun di Jawa Barat (Analisis Data Riskesdas 2018) = Determinants of emotional mental disorders in 15-24 olds in West Java (Basic Health Research 2018 Data Analysis) [Internet]. 2020 [cited 2024 May 5]. Available from: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20506733&lokasi=lokal>
 16. Anggraeni M, Husain AN, Arifin S. Hubungan tipe kepribadian introvert dengan kecanduan internet pada siswa kelas X di SMAN 1 BANJARMASIN. *Jurnal Berkala Kedokteran*. 2014;10(1):1–8.
 17. Yunus M. Mindset Revolution : optimalisasi potensi otak tanpa batas [Internet]. Vol. 1. 2019 [cited 2024 Jun 25]. Available from: <https://journal.actual-insight.com/index.php/antropocene/article/download/16/5/5>
 18. Dremencov E. Pathophysiology of Mood Disorders: Noradrenergic Mechanisms. Bentham Science Publisher [Internet]. 2014;10(11):107–26. Available from: <https://www.researchgate.net/publication/261676364>
 19. Suadu F. Manusia Unggul: Neurosains dan Alqur'an. Vol. 1. Jakarta: PT. Penjuru Ilmu Sejati; 2018.

20. Han DH, Bolo N, Daniels MA, Arenella L, Lyoo IK, Renshaw PF. Brain activity and desire for Internet video game play. *Compr Psychiatry*. 2011 Jan;52(1):88–95.
21. Kompri. *Manajemen Sekolah Teori dan Praktek*. 2021.
22. Purnamasari Y, Fitri N, Mardiana N. Faktor-faktor yang Memengaruhi Gangguan Mental Emosional Remaja SMA. *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*. 2023 Mar 7;5(2):609–16.
23. Kurniawan Y, Sudrajat A. Peran teman sebaya dalam pembentukan karakter siswa madrasah tsanawiyah. *Jurnal Ilmu Sosial*. 2018;15(2):149–63.
24. Purnamasari Y, Fitri N, Mardiana N. FAKTOR-FAKTOR YANG MEMENGARUHI GANGGUAN MENTAL EMOSIONAL REMAJA SMA [Internet]. 2023. Available from: <http://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/JPPP>
25. Rahmawaty F, Silalahiv PR, T B, Mansyah B. Faktor-faktor yang mempengaruhi kesehatan mental pada remaja. *Jurnal Surya Medika*. 2022;8(3):276–81.
26. Hasibuan J, Anggreni A. Fenomena Kecanduan Game Online Pada Remaja DI Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe. Medan; 2022 Jun.
27. Dinas Kesehatan Provinsi NTB. Pertemuan Sosialisasi Skrining GME dan Depresi Tingkat Kabupaten Lombok Barat. In 2022 [cited 2024 May 8]. Available from: <https://dinkes.ntbprov.go.id/berita/pertemuan-sosialisasi-skrining-gme-dan-depresi-tingkat-kabupaten-lombok-barat/>
28. Puskemas Sumbermalang. INDIKATOR KINERJA UTAMA BERDASARKAN PENILAIAN KINERJA PUSKESMAS (PKP). 2023 [cited 2024 Jun 25]; Available from: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/08/17/10-negara-dengan-pemain-video-game-terbanyak-ri-peringkat-berapa>
29. Rizkiah A, Risanty RD, Mujiastuti R. Sistem pendeteksi dini kesehatan mental emosional pada anak usia 4-17 tahun menggunakan metode forward chaining. *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi dan Komputer [Internet]*. 2020;10(2). Available from: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/just->
30. Yosua O., Rompas F, Zakarias JD, Kawung EJR. Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Ilmiah Society*. 2023;3(1):1–11.

31. Putra AG, Nuryono W. Fenomena penyebab kecanduan Game Online pada siswa. 2022.
32. Adiva Fira Elvadari. Peran keluarga dalam mencegah kecanduan game online pada remaja. JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan). 2023 Dec 21;10(02):149–60.
33. American Society Of Addiction Medicine. What Is The Definition Of Addiction . ASAM [Internet]. 2019 [cited 2024 Jun 25]; Available from: https://www-asam-org.translate.goog/quality-care/definition-of-addiction?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc
34. What The Different Type of Addiction? Miracles Asia [Internet]. 2024 Dec [cited 2024 Jun 25]; Available from: https://miraclesasia-com.translate.goog/behavioral-addiction/porn/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc
35. Rokom R. Kemenkes: Kecanduan Game Adalah Gangguan Perilaku. In 2018 [cited 2024 May 14]. Available from: <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20180621/4726266/kemenkes-kecanduan-game-adalah-gangguan-perilaku/>
36. Eti .R E, Masyita .S M, Cahyana C. Gambaran siswa sekolah menengah pertama yang mengalami kecanduan Game Online. Maret. 2020;3(2):2614–4123.
37. Rizky Anisa A, Aprila Ipungkartti A, Kayla Nur Saffanah dan. Pengaruh Kurangnya Literasi serta Kemampuan dalam Berpikir Kritis yang Masih Rendah dalam Pendidikan di Indonesia. Vol. 01, Conference Series Journal. 2021.
38. Efendi Z, Hisyam WN, Risiko Faristiana A. KURANGNYA MINAT BACA BUKU KALANGAN MAHASISWA. Student Scientiic Creativity Journal (SSCJ) [Internet]. 2023;1(4):382–98. Available from: <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i4>
39. Dihni AV. Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia. Databoks [Internet]. 2022 [cited 2024 Jun 25]; Available from: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
40. Lavinda L. Pasar Game Mobile Indonesia Terbesar Ketiga di Dunia . Kata Data [Internet]. 2023 [cited 2024 Jun 25]; Available from:

<https://katadata.co.id/digital/teknologi/643f7867520fd/pasar-game-mobile-indonesia-terbesar-ketiga-di-dunia>

41. Han DH, Bolo N, Daniels MA, Arenella L, Lyoo IK, Renshaw PF. Brain activity and desire for Internet video game play. *Compr Psychiatry*. 2011 Jan;52(1):88–95.
42. Widyawati Wi. Kenali Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan Game Online. Kementrian Kesehatan [Internet]. 2018 [cited 2024 Jun 25]; Available from: <https://www.kemkes.go.id/id/rilis-kesehatan/faktor-faktor-penyebab-kecanduan-game-online>
43. Seok JW, Sohn JH. Altered Gray Matter Volume and Resting-State Connectivity in Individuals With Internet Gaming Disorder: A Voxel-Based Morphometry and Resting-State Functional Magnetic Resonance Imaging Study. *Front Psychiatry*. 2018 Mar 27;9.
44. Wang H, Jin C, Yuan K, Shakir TM, Mao C, Niu X, et al. The alteration of gray matter volume and cognitive control in adolescents with internet gaming disorder. *Front Behav Neurosci*. 2015 Mar 20;9.
45. Dong G, Wu L, Wang Z, Wang Y, Du X, Potenza MN. Diffusion-weighted MRI measures suggest increased white-matter integrity in Internet gaming disorder: Evidence from the comparison with recreational Internet game users. *Addictive Behaviors*. 2018 Jun;81:32–8.
46. Ma SS, Worhunsky PD, Xu J song, Yip SW, Zhou N, Zhang JT, et al. Alterations in functional networks during cue-reactivity in Internet gaming disorder. *J Behav Addict*. 2019 May 31;8(2):277–87.
47. Kim MK, Jung YH, Kyeong S, Shin YB, Kim E, Kim JJ. Neural Correlates of Distorted Self-concept in Individuals With Internet Gaming Disorder: A Functional MRI Study. *Front Psychiatry*. 2018 Jul 25;9.
48. Auerbach RP, Pisoni A, Bondy E, Kumar P, Stewart JG, Yendiki A, et al. Neuroanatomical Prediction of Anhedonia in Adolescents. *Neuropsychopharmacology*. 2017 Sep 6;42(10):2087–95.
49. Li B, Friston KJ, Liu J, Liu Y, Zhang G, Cao F, et al. Impaired Frontal-Basal Ganglia Connectivity in Adolescents with Internet Addiction. *Sci Rep*. 2014 May 22;4(1):5027.

50. Lee EJ. A case study of Internet Game Addiction. *J Addict Nurs*. 2011 Dec 14;22(4):208–13.
51. Mohammad S, Jan RA, Alsaedi SL. Symptoms, Mechanisms, and Treatments of Video Game Addiction. *Cureus*. 2023 Mar 31;
52. Young K. Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *Am J Fam Ther*. 2009 Sep 28;37(5):355–72.
53. Habibi MN, Hariastuti TR, Rusijono R. Dampak negatif online game terhadap remaja. *Jurnal Bikotetik*. 2022;6(1):3–4.
54. Amran A, Marheni E, Sin TH, Yenes R, Pendidikan S, Olahraga K. Kecanduan Game Online Mobile Legends dan emosi siswa SMAN 3 BATUSANGKAR. *Jurnal Patriot*. 2020;2(4).
55. Candranita FD, Sasmiyanto S. Hubungan aktivitas penggunaan Game online dengan emosional pengguna pada siswa-siswi kelas XI SMA NEGERI 3 BONDOWOSO [Internet]. 2020. Available from: <http://fikes.unmuhjember.ac.id>
56. Akbar H. Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*. 2020 Jul 13;1(2):42–7.
57. Fadila E, Robbiyanto SN, Handayani YT. Influence Of Games Online On Changes In Adolescent Behavior. *Jurnal Ilmiah Kedokteran dan Kesehatan* . 2022;1(2).
58. Arthy CC. Validitas dan Reliabilitas Game Addiction Scale (GAS) versi Bahasa Indonesia. 2019.
59. Ahmad A. Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku remaja dalam keluarga. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi*. 2021;5.
60. Siti A. Beberapa Ketentuan Batas Maksimal Anak Main HP Sesuai Rentang Usia. Kementrian Kesehatan [Internet]. 2023 May 12 [cited 2024 Jun 25]; Available from: <https://www.kemkes.go.id/id/rilis-kesehatan/faktor-faktor-penyebab-kecanduan-game-online>
61. Tsani U, Nursalim M. Penerapan Cognitive behavior therapy untuk mengurangi perilaku adiksi game online pada pelajar di Kabupaten Nganjuk. 2023;8.
62. Nur M, Bimbingan A, Konseling D, Nuryono W, Pd S, Pd Bimbingan M. Studi kepustakaan konseling Cognitive behaviour therapy untuk mengatasi adiksi game

online [Internet]. 2022. Available from: <https://www.cnnindonesia.com>

63. Wölfling K, Dominick N. Using cognitive behavioral therapy as the select treatment approach for problematic Internet usage. *Curr Opin Behav Sci.* 2022 Jun;45:101121.
64. Karacic S, Oreskovic S. Internet Addiction Through the Phase of Adolescence: A Questionnaire Study. *JMIR Ment Health.* 2017 Apr 3;4(2):e11.
65. Prayuda Dwipha Surbakti T, Rafiyah I, Setiawan S. Level Of Online Game Addiction On Adolescents. *JNC.* 2022;5(3).
66. Prima Matur Y, Simon MG, Ndorang TA, Ruteng P, Yani JJA, Flores R. HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN KUALITAS TIDUR PADA REMAJA SMA NEGERI DI KOTA RUTENG. Vol. 6, 55 JWK. 2021.
67. Rahman IA, Ariani D, Ulfa N. TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA. *JURNAL MUTIARA NERS.* 2022 Jul 29;5(2):85–90.
68. Lebho MA, Lerik MDCh, Wijaya RPC, Littik SKA. Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science.* 2020 Aug 31;2(3):202–12.
69. Ariatama B, Effendy E, Amin MM. Relationship between Internet Gaming Disorder with Depressive Syndrome and Dopamine Transporter Condition in Online Games Player. *Open Access Maced J Med Sci.* 2019 Aug 25;7(16):2638–42.
70. Dzil Kamalah A, Nafiah H. Gejala Mental Emosional dan Upaya dalam Meningkatkan Kesehatan Jiwa Remaja [Internet]. Vol. 1, Jurnal Keperawatan Berbudaya Sehat. 2023. Available from: <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/JKBS>
71. Mei Yunalia E, Perdana Sulistyoning Suharto I. ANALISIS STATUS MENTAL EMOSIONAL REMAJA TAHAP AKHIR. Vol. 10, JKJ); Persatuan Perawat Nasional Indonesia. 2022.
72. Mulyani U, Wahidah F, Yunus M. Dampak Emosi Remaja Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legends di Kecamatan Mandau. Vol. 5, Media cetak). 2022.
73. Griffiths MD, Davies MNO, Chappell D. Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *J Adolesc.* 2019 Feb 30;27(1):87–96.