DAFTAR PUSTAKA

Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammdiyah Gorontalo. 2020. Panduan Penyusunan Skripsi dengan Metode Penelitian Studi Literatur. Gorontalo

Hootsuite and We Are Social. 2020. Digital in 2020 : Essential Insight Into Internet, Social Media, Mobile, and E-Commerce Use Around The World.

Ghufron, N. M. & Risnawita, R. (2016).*Teori-teori psikologi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Thalib, Syamsul. (2010). *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Jakarta: Kencana

Sofia, A. Adiyanti, M.G. (2013). *Hubungan Pola Asuh Otoritatif Orang Tua dan Konformitas Teman Sebaya Terhadap Kecerdasan Moral.*

Kardefelt-Winther, D. (2017). Conceptualizinf internet use disorders: interpersonal relationship on the pathological use of internet games. *Community Mental Health Journal*, 47(1),113-121.

Anhar, Rahmat. (2014). *Hubungan kecanduan Game online dengan keterampilan sosial remaja*. Jurnal Psikologi: Malang.

Ulfa, Mimi. (2017). *Pengaruh Kecanduan Game online Terhadap Perilaku Remaja.*Jom FISIP.Vol.4

Kustiawan, Andri. dkk. (2019). *Jangan suka Game online pengaruh Game online dan tindakan pencegahan*. Magetan: AE Media Grafika

World Health Organization (WHO).*International Classification of Diaseases (ICD-11).* 2018

Adam, Ernest, & Rollings. (2007) *Foundamentals of game design*. New Jersey: Person Education

Indriyani, D. & Asmuji.(2014). Buku Ajar Keperawatan Maternitas. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Meilan, Nessi, dkk. (2018). *Kesehatan Reproduksi Remaja*. Malang: Wineka Media

Ayu, Lestari. 2016. Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan *Games Online* pada Dewasa Awal.Jurnal Psikologi Indonesia. 05(2): 167-173

Febriandari, Dona. 2016. Hubungan Kecanduan Bermain *Game online* Terhadap Identitas Diri Remaja. Jurnal Keperawatan Jiwa. 05(1):50-56

Amin, Defryansyah. 2019. Hubungan antara Pengendalian Diri, Harga Diri, dan Adiksi *Game online* di Indonesia. Jurnal Psikogenesis. 7(2): 105-115

Pamungkas, Pandu. 2019. Hubungan antara Konsep diri dengan kecanduan *Game online* pada pemain game *MMORPG*. Jurnal Insight Fakultas Psikologi UMJ. 15(1): 60-70

Silvadha, Ardita. 2016. Konsep diri Pemain *Game online*. eJurnal Mahasiswa Padjajaran. 1(1) 1-16

Marwing, Arman. 2016. Identitas Diri remaja pengguna *Game online.*Jurnal SNATI. 7(2) 110-125

Baggio, S., Dupuis, M., Studer, J, Spilka,. .... Gmel,G. (2016). Reframing video gaming and internet use addiction, empiral cross national addiction, 111(3), 513-521

King, D, L., & Deltabo,.P.H (2018). Internet Gaming disorder; Thery, asseisment, treatment and prevention. New York: Academis

Tiarmy, Agnes. 2016. Mengurangi Konsep diri negatif menggunakan assertive training pada siswa kelas X SMA.Jurnal FKIP Unila. 167-177

Novrialdy, Erizal. 2019. Kecanduan *Game online* pada remaj : dampak & pencegahannya. 27(2), 148-158