

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, D.W. 2012 *Game Eduktif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran Di SMP NEGERI 2 KALIBAWANG*. Skripsi. Yogyakarta: Program Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ahmad, Abu dkk. 2013. *Metode Penelitian*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Akbar, K. 2012. Pengertian Game Online dan Jenisnya. <https://akbarputrakotopiliang.blogspot.com/2012/12/permainan-daring-online-games-jenis.html> (diunduh 21 Januari 2022)
- Apriliyani, Anggita. (2020). Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional (Pada Remaja Pemain Mobile Legend di Kota Samarinda). *PSIKOBORNEO*. E-ISSN: 2477–2674.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Baskara, A., Soetjipto, H., & Atamimi N. 2015. Kecerdasan Emosi Ditinjau dari Keikutsertaan Dalam Program Meditasi. *Jurnal Psikologi*, 35 (2) , 101-115
- Bodenheimer, Bobby. (1999) *Computer Animation and Simulation*. Eurographics
- Deviantri, Megi. 2012. Dampak Game Online Bagi Perilaku Siswa Sekolah Dasar DI Kelurahan Gunung Pangilun Kecamatan Padang Utara Kota Padang. *Jurnal Stikip Pgri Sumbar Vol 1 Nomor 3*
- Fadhallah. 2021. *Wawancara*, Jakarta Timur: UNJ PRESS.
- Gery, Fernando. 2018. *Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Perilaku Sosial dan prestasi belajar*. Skripsi. Lampung : Program Sarjana Universitas Lampung.
- Hackonline. 2019. Sejarah Game Online Di Industri Android. <https://www.kompasiana.com/hackonline88/5dbe9f48097f367b72585eb2/sejarah-game-online-di-industri-android> (diunduh pada 21 Januari 2022)
- Hartoko, Alfa. 2010. *You Won! Menang, Pahami Cheat, dan Dapat Duit Dari Game Online*. Yogyakarta: Percetakan Galanpress
- Henry, S. (2010). *Cerdas Dengan Game*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Jinan, Miftahul. 2011. *Awas Anak Kecanduan Game Online*. Sidoarjo : Filla Press.
- Kasemin, Kasiyanto. 2015. *Agresi Perkembangan Teknologi Informasi Sebuah Bunga Rampai Hasil Pengkajian dan Pengembangan Penelitian*

tentang Perkembangan Teknologi Informasi. Jakarta : Prenadamedia Group.

- Kim, K, H, dkk. (2002). E-Lifetyle and Motives to Use Online Games. Irish Marketing Review; ABI/INFORM Global pg.71 KOC, Mustafa. 2011. Internet Addiction and Psychopatology. Journal of Educational. Vol.10 No.1. hal 143-148.
- Kurniawan, B. T. (1). Dampak Sosial Ekonomi Masyarakat Akibat Pengembangan Lingkar Wilis Di Kabupaten Tulungagung. *Jurnal AGRIBIS*, vol 13 no 15, hlm 55-85.
- Mardiana. 2017. *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 08 Air Napal Desa Pukur Bengkulu Utara*. Skripsi. Bengkulu. Program Sarjana IAIN Bengkulu
- Masya, H & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. Vol. 3. No. 1.
- Muhith, Abdul. 2018. *Aplikasi Komunikasi Terapeutik Nursing Health*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Pratama, Adi., Fithriyana, Rinda., Alini. (2020). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosional Pada Mahasiswa Program Studi S1 Penjas Kesrek. PREPOTIF Jurnal Kesehatan Masyarakat. E-ISSN: 2623-1581.
- Rohayati, Titing. 2013. "Pengembangan Perilaku Sosial Anak Usia Dini". *Jurnal Cakrawala Dini*, Vol4 No 2 hlm 135-136.
- SMK TI Bali Global Jimbaran. 2016. Efek Negatif Game Online. Diunduh dari <https://baliglobal.sch.id/blog/efek-negatif-game-online/> (diunduh pada 21 Januari 2022)
- Sugiarto, Agus. 2013 *Pengaruh Game Online Point Blank Terhadap Prilaku Siswa Di SD Negeri 51 Kota Bengkulu*. Skripsi. Bengkulu, Program Sarjana Universitas Bengkulu,
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif R & D*, Bandung: CV Alfabet
- Sugiyono. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta.