

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S. M., & Wulan, D. A. N. (2014). Hasil Similarity Proses Publikasi dalam" Prokrastinasi Akademik Dalam Penyelesaian Skripsi".
- Anggraeni, T. P., & Rohmatun, R. (2020). Hubungan antara pola asuh permisif dengan kenakalan remaja (juvenile delinquency) kelas XI di SMA 1 mejobo kudu. *Psisula: Prosiding berkala psikologi*, 1, 205-219.
- Anisah, A. S. (2017). Pola asuh orang tua dan implikasinya terhadap pembentukan karakter anak. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 5(1), 70-84.
- Aprilianarsih, P., & Mil, S. (2023). Kemandirian Anak dengan Orang Tua yang Menerapkan Pola Asuh Permisif. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(2), 233-242.
- Asfaruddin, K., Nurdin, S., & Saifan, R. (2019). Kontrol diri mahasiswa yang kecanduan game online di Asrama Kaway XVI. *Jurnal Suloh*, 4(2).
- Azwar, S. (2016). Penyusunan skala psikologi Edisi II. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2021). Penyusunan Skala psikologi Edisi III. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Bramadan, H. (2021). Kontribusi regulasi diri terhadap kecanduan game online pada mahasiswa yang bermain game online X di kota padang. *Socio Humanus*, 3(1), 12-22.
- Citralia, L., Handayani, T. S., & Putri, Y. (2023). HUBUNGAN ADIKSI GAME ONLINE DENGAN STATUS MENTAL PADA REMAJA DI SLTP NEGERI 1 MUARA PAYANG KABUPATEN LAHAT TAHUN 2023. *Student Health Science Journal*, 1(1).

- Damanik, G. C. M., & Ricky, D. P. (2020). Tingkat adiksi Game Online pada Mahasiswa yang Tinggal di Asrama. *Carolus Journal of Nursing*, 2(2), 121-131.
- Fhadhila, H, A., Aisyah, D, S., & Karyawati., L (2021). Dampak Pola Asuh Permisif Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia Dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*
- Griffiths, Mark D., Davies, Mark N. O., & Chappell, Darren. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27(1), 87–96.
- Hardiantoro, H (2018). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Konsep Diri terhadap Kompetensi Sosial Remaja Yang Bermain Game Online di Komunitas Gamerz Samarinda. *PSIKOBORNEO*, 6 (1),1-10.
- Hadisaputra, Asywid Nur, A. & Sulfiana, 2022, 'Fenomena Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa di Sulawesi Selatan)', *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2)
- Irawan, S., & Siska, D, W, (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online peserta didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1).
- Kamajaya, B. (2020). Hubungan kompetensi sosial dengan kecanduan game online pada komunitas Players Unknown's Battlegrounds (PUBG) mobile. *Psikoborneo*, 8(1), 33-39.
- Khoirunisa, F. G. (2020). *KECANDUAN GAME ONLINE DITINJAU DARI KESEPIAN DAN POLA ASUH PERMISIF PADA MAHASISWA UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA* (Doctoral dissertation, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA).

- Kim, D. H., Jeong, E. J., & Zhong, H. (2010). Preventive role of parents in adolescent problematic internet game use in Korea. *Korean journal of sociology*, 44(6), 111-13.
- Ko, A., Hewitt, P. L., Cox, D., Flett, G. L., & Chen, C. (2019). Adverse parenting and perfectionism: A test of the mediating effects of attachment anxiety, attachment avoidance, and perceived defectiveness. *Personality and Individual Differences*, 150(April), 109474. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2019.06.017>
- Kurniawati, R., & Harmaini, H. (2020). Kecanduan Game Online dan Empati pada Mahasiswa. *Jurnal Psikologi*, 16(1), 65-73.
- Kusuma, P. S. (2023). Hubungan Antara Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa. *MOTEKAR: Jurnal Multidisiplin Teknologi Dan Arsitektur*, 1(1), 18-21.
- Kusumawati, R., Aviani, Y. I., & Molina, Y. (2017). Perbedaan tingkat kecanduan (adiksi) games online pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan. *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang)*, 8(1).
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescent. *Media psychology*, 12, 77-95
- Maulana, K. R., & Rahmandani, A. (2019). Hubungan antara kecanduan game online dengan kecemasan akademik pada mahasiswa pemain game online di game center Kecamatan Banyumanik, Kota Semarang. *Empati*, 8(2), 153–157.

- Mayzura, T., Anwar., & Afiati, N. S (2020). Hubungan Antara Pola Asuh Permisif Orang Tua Dengan Kecanduan Bermain Game Online Pada Remaja Sekolah Menengah Pertama. *Naskah Publikasi Program Studi Psikologi*.
- Maryuliana, M., Subroto, I. M. I., & Haviana, S. F. C. (2016). Sistem informasi angket pengukuran skala kebutuhan materi pembelajaran tambahan sebagai pendukung pengambilan keputusan di sekolah menengah atas menggunakan skala likert. *TRANSISTOR Elektro dan Informatika*, 1(1), 1-12.
- Minggu, A., M., S. (2020). Hubungan Antara Pola Asuh Permisif dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Naskah Publikasi Program Studi Psikologi*.
- Minggu, Alexia Marselin Se (2020) *HUBUNGAN ANTARA POLA ASUH PERMISIF DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA*. Skripsi thesis, Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
- [Moye Li, Mingxiong Zhu](#), (2022) Why do we resolutely prevent minors from indulging in online games. DOI: 10.1002/ise3.39
- Mulawarman, D., Novitayani, S., & Alfiandi, R. (2022). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Interaksi sosial Pada Mahasiswa Universitas Syiah Kuala. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Keperawatan*, 6(3).
- Mubarok, F. H. (2021). Hubungan antara Kecanduan Game Online dengan Pembelian Implusif Perangkat Game pada Mahasiswa. *Acta Psychologia*, 3(1), 69-80. <http://journal.uny.ac.id/index.php/acta-psychologia>
- Nahar, N., Sangi, S., Baniear Salvam, D. A., Rosli, N., & Abdullah, A. H. (2018). Impak Negatif Teknologi Moden Dalam Kehidupan Dan Perkembangan

Kanak-Kanak Hingga Usia Remaja (Negative Impact of Modern Technology)

- Nashir, H., & Putra, A. R. (2023, February). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kualitas Tidur Mahasiswa FK Unisba Angkatan 2021. In Bandung Conference Series: Medical Science (Vol. 3, No. 1, pp. 612-616).
- Neidi, A. W. (2019). Hubungan antara intensitas penggunaan media sosial dan prokrastinasi akademik dalam menyelesaikan skripsi pada mahasiswa. *Acta Psychologia*, 1(2), 97-105.
- Niswah, Z., Naqiya, C., Dewi, S. P. R., & Kibtyah, M. (2023). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja Dan Penanganannya Dalam Konseling Islam. *Counseling AS SYAMIL: Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Islam*, 3(1), 25-38.
- Nuryatmawati, A. M. (2020). Pengaruh Pola Asuh Permisif Terhadap Kemandirian Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 81-92
- Pamungkas, P. D., Mardhiyah, S. A., & Puspasari, M. (2019). Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Pemain Game Mmorpg. *Insight: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*, 15(1), 60-70.
- Papilaya, J. O., & Huliselan, N. (2016). Identifikasi gaya belajar mahasiswa. *Jurnal Psikologi Undip*, 15(1), 56-63
- Paramitha, A. Nurdibyanandaru, Duta. (2013). *Hubungan pola asuh permissive-indulgent dengan kecerdasan emosional pada remaja awal* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS AIRLANGGA).

- Prasetyarini, A. T., & Setianingrum, M. E. (2020). Hubungan Antara Self-Regulation Dengan Kecenderungan Adiksi Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana. *Jurnal Konseling Komprehensif: Kajian Teori dan Praktik Bimbingan dan Konseling*, 7(2).
- Putri, A., & Ningsih, Y. T. (2020). Hubungan Antara Kesepian dengan Kecanduan Game Online pada Mahasiswa yang Bermain Game Online X di Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2760-2767
- Putri, W. K. (2017) Hubungan pola asuh permisif dengan perilaku bullying di SMP 5 Samarinda. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bimbingan dan Konseling IKIP*. 4 (1), 1-14.
- Rahman, U., Mardhiah, M., & Azmidar, A. (2015). Hubungan antara pola asuh permisif orangtua dan kecerdasan emosional siswa dengan hasil belajar matematika siswa. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(1), 116-130.
- Ramdhani, R. A., & Rinaldi, R. (2020). Hubungan Sensation Seeking dengan Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Pemain Game Pub. *Jurnal Riset Psikologi*, 2020(1).
- Santrock, J. W. (2014). *ADOLESCENCE, FIFTEENTH EDITION*. New York: McGraw-Hill.
- Sarwono, S.W. 2002. Psikologi remaja. Edisi Revisi. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Sudaryono. M. (2019). Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan mix Method. Depok: Rajawali Pres.

- Susilawati, S., & Hendriansyah, H. (2023). HUBUNGAN POLA ASUH ORANG TUA DAN INTERAKSI TEMAN SEBAYA TERHADAP KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA. *JURNAL KEPERAWATAN MUHAMMADIYAH BENGKULU*, 11(2).
- Smart Aqila. (2010). Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game. Jogjakarta. A plus books.
- Tiwa, J. R., Palandeng, O. I., & Bawotong, J. (2019). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Remaja Di Sma Kristen Zaitun Manado. *Jurnal Keperawatan*, 7(1).
- Ulfiana, D. (2018). Pola asuh orang tua pada anak usia dini yang menjadi pecandu game online. *jurnal s1 sosiologi universitas airlangga*, 1–47.
- Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: motivation and prevention factors. *European journal of information systems*, 21(3), 321-340.
- Yosephine, Y., & Lesmana, T. (2020). Pola Asuh Orangtua Dan Kecenderungan Adiksi Game Online Pada Remaja Akhir Di Jakarta. *Psibernetika*, 13(1).
- Zaelani, A. F., Setiawati, O. R., & Lestari, S. M. P. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Depresi Pada Siswa SMP. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 1(2). <https://doi.org/10.33024/jpm.v1i2.1868>
- Zulfianda, F., Samsul Alam, T., Program Studi Ilmu Keperawatan 56 Fakultas Keperawatan Universitas Syiah Kuala Banda Aceh, M., & Keilmuan Keperawatan Komunitas Fakultas Keperawatan Universitas Syiah Kuala Banda Aceh, B. (2020). *JIM FKep*, IV(1), 177–184.