

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, M. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 9 Samarinda. *ejournal Ilmu Komunikasi Vol 1(4)*, 177-187.
- Amalia, Fitria. (2015). Gambaran Tingkat Depresi Pada Pasien Penyakit Ginjal Kronik yang Menjalani Hemodialisis. Diakses melalui <https://jurnal.fk.unand.ac.id>.
- American Psychiatric Association (APA). (2013). *Diagnostic And Statistical Manual of Mental Disorder Edition "DSM-5"*. Washington DC: American Psychiatric Publishing.
- Andri Arif, dkk. (2018). *Jangan Suka Game Online*. Magetan: CV AE Media Grafika.
- Anhar, R. (2014). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Game Center Di Kecamatan Klojen Kota Malang. Skripsi. Fakultas Psikologi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
- Aziz (2019). *Kecanduan Game Online 10 Anak di Banyumas Alami Gangguan Mental*. Diakses melalui <https://www.merdeka.com/peristiwa/kecanduan-game-online-10-anak-dibanyumas-alami-gangguan-mental.html>
- Badan Pusat Statistik. (2021). *Penggunaan Game Online Terbanyak di Provinsi Jawa Tengah*. Diakses melalui bps.go.id
- Brown, I. (1997). *Addicted to crime?* Chichester: John Wiley.
- Chandra, A. N. (2006). Gambaran Perilaku dan Motivasi Pemain Online Games. *Jurnal Pendidikan Penabur No. 07*, 1-11.
- Chen, C., & Chang, S. (2008). *Eksplorasi Kecenderungan Terhadap Kecanduan Game online*. Jakarta: CV Intan Pratama.
- Dewardari, S. (2013). Hubungan antara intensitas bermain game online dengan motivasi belajar siswa kelas x smk negeri 1 sapuran kabupaten wonosobo. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana.
- Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika. (2017). *Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia*. Jakarta: Kominfo.
- DuBois, & Miley. (2005). *Social Work an Empowering Profession*. United States: Pearson Education, Inc.

- Tri Payuda Dwipha, dkk. (2022). Level Of Online Game Addiction On Adolescents. *Jurnal of Nursing Care: UNPAD*.
- Fahrudin, Adi. (2005). *Pengantar Kesejahteraan Sosial*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Faisal, Sanapiah. (1990). *Penelitian Kualitatif (dasar-dasar dan aplikasi)*. Malang: Ya3 Malang.
- Garvin, (2011). *Group Work*. Bandung: STKS Press.
- Gladwell, dkk. (2013). *Motivational, Emotional, and Behavioral Correlates of Fear of Missing Out*. *APA PsycNet*.
- Griffiths, Mark. (2008). *Addiction Without Drugs: The Case of Video Games Addiction*. United Kingdom: Nottingham Trent University.
- Hamranani, S. S, dkk. (2021). *Hubungan Lama Penggunaan Game online Dengan Motivasi Belajar Pada Remaja*. STIKES Muhammadiyah Klaten.
- Harahap, N. (2020). *Penelitian Kualitatif*. Medan: Wal Ashri Publishing.
- Hermawan, Rudi. (2019). Penerapan Aplikasi *Parental Control Screen Time* Dalam Penggunaan *Smartphone* Bagi Anak-Anak. *SAP Vol 4 No 1*
- Hurlock, E. (1980). *Development Psychology, A life Span Approach* (Fifth Edition ed.). (Diterjemahkan oleh Istiwidayanti, & Soedjarwo.) Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Immanuel, N. (2009). *Gambaran Profil Kepribadian Pada Remaja yang Kecanduan Game Online dan yang Tidak Kecanduan Game Online*. Skripsi. Universitas Indonesia: Fakultas Psikologi.
- Imran, Nur Azizah. (2020). Penerapan Teknik Self Management untuk Mengurangi Kecanduan Media Sosial Pada Siswa Di SMA Negeri 1 Sinjai. *Jurnal UNM*.
- Isman, M. H. (2019). *Kecanduan Game Online Dan Penanganannya: Studi Kasus Di SMP Negeri 2 Sungguminasa*. Skripsi. Univ. Negeri Makassar.
- Komalasari, G., Wahyuni, E., & Karsih. (2016). *Teori dan Teknik Konseling*. Jakarta: PT Indeks.
- Lincoln, & Guba. (1985). *Qualitative Research*. Singapore: Mc. Graw Hill Book.
- Lumongga, Namora. (2011). *Memahami Dasar-Dasar Konseling*. Jakarta: Kencana.
- Miles, & Huberman. (1984). *Qualitative Data Analysis*. (Diterjemahkan oleh T. R. Rohidi) Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.

- Mukhlis, & Hirmaningsih. (2010). *Teori-teori Psikologi Perkembangan*. Pekanbaru: Psikologi Press.
- Mulligan, Jessica. (1999). *The History of Online Games*. United States: New Riding Publishing.
- Muh Amin Nasution, dkk. (2022). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Siswa SMPN 1 Puncak Sorik Marapi. *Acta Islamica Counsenesia: Counselling Research and Applications Vol. 2, No. 2*.
- Nugroho, Iman. (2018). Diakses pada 07 Maret 2024, melalui Merdeka.com: <https://www.merdeka.com/peristiwa/kecanduan-game-online-10-anak-di-banyumas-alami-gangguan-mental.html>
- O'Connor, Ian, dkk. (2003). *Social Work and Social Care Practice*. London: Sage Publication.
- Openshaw, Linda. (2008). *Social Work in Schools*. New York: The Guilford.
- Perlman, Helen. (1957). *Social Casework A Problem Solving Process*. (Diterjemahkan oleh Drs. M. Aipassa) Bandung: Kopma STKS Bandung.
- Pratiwi, R., Yakub, E., & Umari, T. (2018). *Siswa yang kecanduan game online dan perilaku agresif di SMP N 14 Pekanbaru*.
- Prayitno. (2004). Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok. *Jurnal Universitas Negeri Padang*.
- Rahmi. (2021). *Fenomena Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Desa Pesisir Kecamatan Kuala Pesisir Kabupaten Nagan Raya*. Skripsi. UIN Ar-Raniry.
- Rice, F. (1990). *The adolescent development, relationship & culture* (6 ed.). Boston: Ally & Bacon.
- Robert W. Klenk & Robert RM Ryan. (1974). *The Practice of Social Work: Second Edition*. SAGE Publication.
- Rooij, Van. (2011). Online video game addiction: Identification of addicted adolescent.
- Salahudin, Anas. (2010). *Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Pustaka Setia.
- Santrock, J. (2003). *Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Sapto Irawan., & Dina, S. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang, Vol 7, 9-19*.
- Sarwono, Sarlito. W. (2004). *Psikologi remaja*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

- Siporin, Max. (1975). *Introduction to Social Work Practice*. New York: MacMillan Pub Co.
- Stainback, Susan. (1998). *Understanding and Conducting Qualitative Research*. Iowa: Kendall Publish Company.
- Stenberg, L. (2002). *Adolescence* (International ed.). New York: McGraw-Hill Inc.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmana, Oman. (2022). *Dasar Dasar Kesejahteraan Sosial dan Pekerjaan Sosial*.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere, 01*.
- Suryanto, Rahmad Nico. (2015). Dampak Positif dan Negatif Permainan *Game Online* di Kalangan Pelajar. *Jurnal Online Mahasiswa UNRI*
- Syamsu, Y. (2004). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja* . Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tangney, J., Baumeister, R., & Boone, F. (2004). High Self Control Predicts Good Adjustment, Less Pathology, Better Grades, and Interpersonal Success. *Journal Of Personality, Vol 72, 271-324*.
- Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *Cyberpsychology & Behavior, Vol 9, 772-775*.
- Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*.
- Zain, F. M. Diakses pada 07 Maret 2022 melalui Kompas: <https://regional.kompas.com/read/2021/05/27/181922878/siswi-meninggal-diduga-akibat-kecanduan-game-online-ibunda-sebut-anaknya?page=all>

Sumber Lain

Undang-Undang No 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Peraturan Bupati Banyumas Nomor 38 Tahun 2023 tentang Standar Biaya Kegiatan dan Honorarium, Biaya Pemeliharaan dan Standar Harga Pengadaan Barang/Jasa Kebutuhan Pemerintah Kabupaten Banyumas Tahun Anggaran 2024