

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2013). *Fundamentals of game design (2nd ed)*. New York: New Riders Publishing.
- Ali, Nurhidayah (2020) *Pengaruh Teknik Self-Management Untuk Mengurangi Perilaku Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas XI di MAN Pinrang*. Diploma Thesis, Universitas Negeri Makassar.
- Anggraeni, I. E. (2020). Pengaruh Penggunaan Strategi Self-Management dalam Konseling Kelompok Terhadap Sikap Kecanduan Game Online pada Siswa Kelas X IPA 2 di SMA Hang Tuah 4 Surabaya. *PD ABKIN JATIM Open Journal System*, 1(1), 288–294.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2022). Profil Internet Indonesia 2022.
- In Apjii.or.id (p. 10). APJII. Retrieved from apjii.or.id
- Bimbingan, J., Konseling, D. A. N., Pendidikan, F. I., & Semarang, U. N. (2013). *Upaya Meningkatkan Self Management*.
- Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2009). *Excessive use of massively multiplayer online role-playing games: A pilot study*. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7(2), 563–571
- Karlina, D., Amelia. (2020) *Mengenak Dampak Positif dan Negatif Internet Untuk Anak Pada Orang Tua*. Vol 1 53-56.
- Kesehatan, P., Pertiwi, B., & Kunci, K. (2021). *Jurnal Kesehatan Pertiwi*. 3, 72–78.
- Kiraly, O., Nagygyörgy, K., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2014). *Problematic online gaming*. In K. P. Rosenberg & L. C. Feder (Eds.), *Behavioral addictions: Criteria, evidence and treatment* (. 61–97). London, Inggris: Academic Press.
- Komunikasi, J. I., & Dahlan, U. A. (2012). *Tantangan Industri Kreatif- Game Online di Indonesia*. 1, 443–454.
- 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 Pelajaran 2015/2016*. *Hardiyansyah Masya, Dian Adi Candra*. 03(2), 103–118.
- Muhammad Reza, R., & Mulawarman, M. (2021). Efektivitas Konseling Kelompok Online Pendekatan Behavior Teknik Self Management Untuk

- Mengurangi Kecenderungan Kecanduan Game Online Siswa. *Counsnesia Indonesian Journal Of Guidance and Counseling*, 2(1), 22–30. <https://doi.org/10.36728/cijgc.v2i1.1432>.
- Nungdyasti, D. R., & Nuryono, W. (2019). Pengelolaan Diri (Self-Management) Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Sidoarjo. *Bimbingan Dan Konseling*, 45–54.
- Prasetiawan, H., & Dahlan, U. A. (2016). *Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online*. 2(2).
- Psikologi, J., & Diponegoro, U. (2006). *Jurnal Psikologi Universitas Diponegoro Vol.3 No. 1, Juni 2006*. 3(1), 1–9.
- Sanaih, N., Lestari, I., Komputer, I., & Utama, U. P. (2021). *Plus Minus Teknologi Komunikasi Sebagai Media Penyiaran Di SMA Muhammadiyah Medan*. 1(1), 49–53.
- Saputri, D. N., Anggriana, T. M., Kadafi, A., Kelompok, K., & Counselling, G. (2020). *Efektivitas Layanan Konseling Kelompok dengan Teknik Self Management Untuk Mengurangi Perilaku Phubbing*. 4(1), 26–30.
- SMK, S., & Depok, N. (2016). *Layanan Konseling Kelompok .... 13*(1), 69–84.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wulandari, Fitriana Dyah, D. M. (2019). *Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Adi Buana Surabaya Upaya Menurunkan Kecanduan Bermain Facebook dengan Konseling Kelompok Teknik Self Management Kelas XII Listrik SMK Raden Patah Kota Mojokerto Tahun Ajaran 2018 / 2019 Fitriana Dyah Wulandari , S. 35*(2), 17–21.