

DAFTAR PUSTAKA

Adisty wismani putri , Budhi Wibhawa, Arie Surya Gutama., "*Kesehatan Mental Masyarakat Indonesia (Pengetahuan Dan Keterbukaan Masyarakat Terhadap Gangguan Kesehatan Mental)*"..*jurnal prosiding ks riset dan pkm vol 2 no 2*, diakses dari <http://jurnal.unpad.ac.id/prosiding/article/view/13535>

Ariesto Hadi Sutopo, Pengembangan Educational Game (Tangerang Selatan: Topazart, 2020), 7–9.

Henry, Samuel, 2010, Cerdas dengan Game : Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game, Jakarta:PT. Grahamedia Pustaka Utama, 7.

I Ketut Sidharta Yogatama, "Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!)," Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, 3 (Maret, 2019), 2559

Irina V. Sokolova, dkk (2020). Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian Anak Anda?. Yogyakarta : Katahati.

Januar, M. Iwan dan Turmudzi, E.F. Game Mania. Jakarta: Gema Insani Press, 2006, 52.

Muhammad Nisfiannor, Pendekatan Statistika Modern Untuk Ilmu Sosial, (Jakarta: Salemba Humatika, 2009).

Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>

Nurdilla, N. (2018). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Kualitasn Tidur Remaja. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keperawatan*. 5(2), 120-126.

Sugiyono. “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D”. (Alfabeta Bandung, 2017).

Sugiyono, Statistika Untuk Penelitian, (Bandung, Alfabeta, 2009).

Ulfa, M. Pengaruh Game Online Terhadap Prilaku Siswa di MabesGame Center Jalan Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *JOM. FISIP*, 4(1).

Witriana Endah Pangesti, —Pengaruh Game Online terhadap Prestasi Belajar Remaja Komplek Korpri Kabupaten Kuburaya (Studi Kasus: Mobile Legends),*|| Jurnal Akrab Juara* 4, no. 4 (2019): 175.

Zakiah Dradjat, Kesehatan Mental (Jakarta: Gunung Agung, 1983), hlm.11-13

Chen, Chi Ying, and Shao Liang Chang, ‘An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User ’ s Liking of Design Features An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User ’ s Liking of Design Features’, *Asian Journal of Health and Information Sciences*, 3, 2008

Fuad, Ikhwan, ‘Menjaga Kesehatan Mental Perspektif Al-Qur’an Dan Hadits’, *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*, 1.1 (2016), pp. 31–50, doi:10.33367/psi.v1i1.245

Jiwa, Kesehatan, and Teori D A N Aplikasi, *Kesehatan Jiwa, Prinsip, Teori Dan Aplikasi*, 2025