

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, I. R. (1994). *Psikologi, pekerjaan sosial dan ilmu kesejahteraan sosial : dasar-dasar pemikiran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Agustiningsih, N., Fahrany, F., & Fanani, Q. (2022). Fenomena Bermain Game dan Kejadian Internet Gaming Disorder (IGD) pada Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 10(2), 257. <https://doi.org/10.26714/jkj.10.2.2022.257-262>
- Anggraeni, N., Agustiani, H., Novianti, L. E., & Ninin, R. H. (2021). GAMBARAN PERILAKU BERMAIN GAME ONLINE PADA REMAJA PEMAIN GAME ONLINE DI JATINANGOR. *JPPP - Jurnal Penelitian Dan Pengukuran Psikologi*, 10(1), 5–17. <https://doi.org/10.21009/jppp.101.02>
- Baihaqi, M, dkk. (2007). *Psikiatri : Konsep dasar dan gangguan-gangguan*. Bandung: Refika Aditama.
- Bambang, R. J. (2013). *Hukum Ketenagaakerjaan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Chaplin, J. P. (2011). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Dian Wisnuwardhani & Sri Fatmawati Mashoedi. (2012). *Hubungan interpersonal*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Fahrudin, A. (2014). *Pengantar Kesejahteraan Sosial*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hardani, dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group.
- Indasari, S. R, dkk. (2020). *Buku Saku Dukungan Psikososial Bagi Guru & Siswa Tangguh Di Masa Pandemi Covid-19*. Tangerang: Wahana Visi Indonesia.
- Kotijah, S. (2021). *Masalah Psikososial Konsep Dan Aplikasi Dalam Asuhan Keperawatan*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Moleong, L. J. (2019). *Metode penelitian kuantitatif (Revisi)*. Bandung: Rosdakarya.
- Mudjiran. (2007). *Perkembangan Peserta Didik*. Padang: Xasuku Labor.
- Nazir, M. (2014). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Pekei, A. (2019). *Pekerjaan sosial dan Penanganan Masalah Sosial*. Malang: Intrans Publishing.
- Pujileksono, S, dkk. (2018). *Dasar-dasar Praktik Pekerjaan Sosial Seni menjalani Profesi Pertolongan*. Malang: Intrans Publishing.

- Ragil, A. (2011). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. Islam Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2019). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa. *Perspektif*, 7(1), 6. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v7i1.2520>
- Safaria & Saputra. (2009). *Manajemen Emosi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Saleh, A. A. (2018). *PENGANTAR PSIKOLOGI*. Makassar: Penerbit Aksara Timur.
- Soehartono, I. (2015). *Metode penelitian sosial : suatu teknik penelitian bidang kesejahteraan sosial dan ilmu sosial lainnya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Soetomo. (2013). *Masalah Sosial dan Upaya Penanganannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharto, E. (2009). *Pekerjaan Sosial di Dunia Industri : Memperkuat CSR (Corporate Social Responsibility)*. Bandung: Alfabeta.
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). *Stop Kecanduan Game Online Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game Online serta cara mengurangnya*. Madiun: UNIPMA PRESS.
- Tutesa, & Wisman, Y. (2020). Permasalahan Sosial Pada Masyarakat. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, 12(2), 94–99. Retrieved from <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/JPIPS/article/view/1920>
- Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003
- Undang-Undang Nomor 14 tahun 2019
- Undang-Undang Nomor 36 Tahun 2009