

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, Sri Wahyuni, 2017. Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online, *Jurnal Kopasta*, Vol.4 No.1, 29.
- Ali Rahman, Irpan, 2022. Tingkat Kecanduan *Game Online* Pada Remaja, *Jurnal Mutiara Ners*, Vol.5 No.2, Juli-Desember, 85-86.
- Arikunto, Suharsimi, 2006. *Prosedur Penelitian: suatu pendekatan praktik*, (Edisi Revisi VI) Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asri, Aika Rahmatika, 2023. *Kecanduan Game online Siswa dan Penangannya pada era pandemi di SMA Negeri 13 Bone*, Makasar, Skripsi.
- Angela, 2013. *Ejournal Ilmu Komunikasi*, Volume 1, Nomor 2, Samarinda: 532-544.
- Arisandy Putra, Guntur, dkk, 2022. Fenomena Penyebab Kecanduan Game Online Pada Siswa” *Jurnal BK UNESA* Vol. 12, No. 3.
- Assael, H. 1984. *Consumer Behavior and Marketing Action*, (second editions). Boston: Kent Publishing Company.
- Bungin, Burhan, 2012. *Penelitian Kualitatif “Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya”*, Jakarta: Kencana Prenada Media.
- David, Chaney, 1996. *Lifestyles (Sebuah Pengantar Komprehensif)*, penerj. Idy Subandi Ibrahim. Yogyakarta: Jala Suttra.
- Davies, M & Griffiths, M., 2005. Video game addiction: Does it exist? In J. Goldstein, & J. Raessens, *Handbook of Computer Game Studies*. Boston: MIT Press. 359-368.
- Fitriana, 2020. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja dalam Keluarga, *Psikoislamedia Jurnal Psikologi*, Vol.5 No.2, 183.
- Fahira, Amalia Nur, 2022. *Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta'allamul Huda*, Jakarta: Skripsi.
- Fiantika, Feny Rita, 2022. “*Metodologi Penelitian Kualitatif*”, Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Hikmandani, 2023. *Psikologi Perkembangan Remaja*, Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara.
- Hermawan, Sigit, 2015. *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif Dan Kualitatif*, Malang: Media Nusa Creative.

- Isman, Muh. Hajar, 2019. *Kecanduan Game Online dan Penangannya (Studi Kasus di SMP Negeri 2 Sungguminasa)*, Makasar: Skripsi.
- Jennyya, Vionnalita, 2021. Gaya Hidup Hedonisme di Kalangan Mahasiswa Universitas SAM Ratulangi, *Jurnal Holistik*, Vol.14, No.3, September, 2.
- Khairunnisa, Yasinta Putri, 2023. Kebiasaan Hidup Hedonisme Terhadap Perkembangan Kepribadian Anak, *Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi*, Vol.3 No.1, Maret.
- Khairunnisa, Yasinta Putri, 2023. Kebiasaan Gaya Hidup Hedonisme Terhadap Perkembangan Kepribadian Anak, *Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi*, Vol. 03, No. 01, Hal. 05. <https://jurnal.stkipmb.ac.id/index.php/jubikops/article/view/202>
- Listyo, Yuwanto,. 2010. Fakultas Psikologi Laboratorium Psikologi Umum Universitas Surabay, [www. Ubaya.ac.id/ubaya/articles_detail/10/Mobile-Phone-Addict.html](http://www.ubaya.ac.id/ubaya/articles_detail/10/Mobile-Phone-Addict.html) (25-12-2012).
- Moleong, Lexy J., 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Novrialdy, Eryzal, 2019. “Kecanduan *Game Online* Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya,” *Buletin Psikologi* 27, no. 2.
- Novrialdy, Eryzal, 2019. Kecanduan *Game Online* Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya, *Jurnal Psikologi*, Vol.27 No.1, 149.
- Nurvitria, A. L. 2015. Pengaruh Gaya Hidup Hedonis Terhadap Perilaku Pembelian Impulsif Pada Mahasiswa Jurusan Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan 2013 FIP UNY. *Ejournal Bimbingan dan Konseling*, 4, (11), 1-10.
- Rahma Pratiwi, Emy Yunita, 2019. Positif Negatif Game Online: Pengaruh Fenomina Game Online Terhadap Prestasi Belajar, Jombang: LPPM Unhasy Tebuireng.
- Rahmawati, Perilaku Game Online, Dampak Dan Penanganannya (Studi Kasus Pada Siswa Di Smp Negeri 2 Rantepao), *Pinisi Journal Of Education*, 4.
- Raudahtul, 2023. *Gaya Hidup Hedonisme Mahasiswa UIN Walisongo Semarang Angkatan 2022 Dalam Perspektif Ekonomi Islam*, Semarang: Skripsi.
- Ryan Mahfudzi, Eka Dian Aprilia, 2020. “Gaya Hidup Hedonisme dan Impulse Buying Pada Mahasiswa”, *Jurnal Ecopsy*, Vol. 7, No. 2. <http://dx.doi.org/10.20527/ecopsy.v7i2.7390>

- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan "Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: ALFABETA.
- Sukmadinata, Nana Syaodih, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sarwono, Jonathan, 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Satori, Djam'an, 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: ALFABETA.
- Smart, Aqila, 2010. *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game Online*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Saputri, D. L. 2017. Pengaruh Gaya Hidup Hedonis, Keterlibatan Fashion Dan Visual Merchandising Terhadap Pembelian Impulsif. *Jurnal Ilmu Dan Riset Manajemen*, 1-19.
- Tim Penyusun, 2008. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, edisi ke-5, Pamekasan: STAIN Pamekasan Press.
- Trisnani, Rischa Pramudia, 2018. *Stop Kecanduan Game Online: Mengenal Dampak Ketergantungan Pada Game Online serta Cara Mengurangnya*, Madiun: UNIPMA Press.
- Trisnani ,Rischa Pramudia, 2018. *Stop Kecanduan Game Online Mengenal Dampak Ketergantungan Pada Game Online Serta Cara Mengurangnya*, Madiun: UNIPMA PRESS Anggota IKAPI.
- Ulfa, Mimi, 2014. Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja, *Jurnal FISIP*, Vol.4 No.1, Februari, 4.
- Umami, Ida, 2019. *Psikologi Remaja*, Yogyakarta: IDEA Press, 2019.
- Zahrah Ayu, Nabila, 2019. *Hubungan Kecanduan Game online dengan Penyesuaian sosial pada Remaja*, Riau: Skripsi.