

## DAFTAR PUSTAKA

- Abivian, M. (2022). Gambaran perilaku *phubbing* dan pengaruhnya terhadap remaja pada era *society 5.0*. *Prophetic: Professional, Empathy, Islamic Counseling Journal*,
- Adlis, A., & Tinambunan, W. E. (2014). Pengaruh penggunaan *game online* terhadap perilaku mahasiswa Universitas Islam Riau Pekanbaru.
- Ahdiyat, M. A., & Irwansyah. (2018). Analisis Keterlibatan Komunitas dalam Industri Permainan Daring di Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi*.
- Ahmadi, A. (2002). Psikologi Sosial. Jakarta: PT Rineka Cipta. (Al-Hamidiyah Jakarta Barat).
- Alyusi, Shiefti D. (2016). Media Sosial. Jakarta:Kencana Prenada Media Group.
- Al-Saggaf, Y., & O'Donnell, S. B. (2019). *Phubbing*: Perceptions, reasons behind, predictors, and impacts. *Human Behavior and Emerging Technologies*
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku agresif remaja di samarinda. *Journal Ilmu Komunikasi*.
- Ameliya, R.S. (2008). Pelatihan Asertif untuk Mereduksi Perilaku Adiksi *Online Game* pada Remaja. Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan Psikologi Pendidikan & Bimbingan Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Andangjati, M. W., Soesilo, T. D., & Windrawanto, Y. (2021). Hubungan antara interaksi sosial teman sebaya dengan penerimaan sosial siswa kelas XI.
- Anjasari, Srinadi, & Nilakusmawati. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain *Game online* Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja.
- Anuryatin, PAS.(2015). Penerapan Teknik *Self Control* Untuk Mengurangi Kecanduan *Game online* Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Driyorejo.
- Astuti, A. P., & Rps, A. N. (2018). Teknologi komunikasi dan perilaku remaja. *Jurnal Analisa Sosiologi*.
- Azwar, S. (2018). Penyusunan Skala Psikologi. Yogyakarta, Indonesia: Pustaka Pelajar.
- Bandura, A. (1986). Social foundations of thought and action : A social cognitive theory. Englewood Cliffs : Prentice Hall.
- Billieux, J., Thorens, G., Khazaal, Y., Zullino, D., Achab, S., & Van der Linden, M. (2015). Problematic involvement in *online games*: A cluster analytic approach. *Computers in Human Behavior*.
- Blumer, H. (1980). Mead and Blumer: The Convergent Methodological Perspectives of Social Behaviorism and Symbolic Interactionism. *American Sociological Review*.
- Bronfenbrenner, U. (1979). The ecology of human development: Experiments by nature and design. Harvard University Press google schola.
- Bungin, B. (2005). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Jakarta: Prenada Media Group.
- Chania, E. (2023) 'Anjing' dan 'Goblog' Jadi Titik dan Koma Saat Anak Kecanduan *Game online*. Pikiran Rakyat. (Diakses 21 Desember 2023) <https://www.pikiran-rakyat.com/teknologi/pr-016720196/anjing-dan-goblog-jadi-titik-dan-koma-saat-anak-kecanduan-game-online?page=all>

- Chasanah, U., Latief, S., & Mayasari, S. (2013). Peningkatan kemampuan interaksi sosial positif pada siswa dengan menggunakan bimbingan kelompok. *ALIBKIN (Jurnal Bimbingan Konseling)*.
- Chasombat, P. (2014). *Social Networking Sites Impacts On Interpersonal Communication Skills And Relationships. A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Master of Arts (Communication Arts and Innovation) School of International College National Institute of Development*.
- Chatib, M. (2012). Orangnya manusia: melejitkan potensi dan kecerdasan dengan menghargai fitrah setiap anak. Kaifa.
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2016). *How "phubbing" becomes the norm: The antecedents and consequences of snubbing via smartphone*.
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2018). *The effects of "phubbing" on social interaction. Journal of Applied Social Psychology*.
- Coyne, S. M., Dyer, W. J., Densley, R., Money, N. M., Day, R. D., & Harper, J. M. (2015). *Physiological indicators of pathologic video game use in adolescence. Journal of Adolescent Health*.
- Cummings, J. N., Butler, B., & Kraut, R. (2002). The quality of online social relationships. *Communications of the ACM*.
- Danforth, I. D. W. (2003). *Distinguishing Addiction and High Engagement In The Context Of Online Game Playing. Computers in Human Behaviour*.
- Dayakisni, T. & Hudaniah. (2009) Psikologi Sosial, Malang : UMM Press
- Dayani, M. (2023). Pengaruh Kecanduan *Game online* terhadap Interaksi Sosial Remaja SMP Negeri 4 Takengon.
- Dewi, N. P. (2014). Hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial pada remaja (*Doctoral dissertation*, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Dihni, A. V. (2022) Jumlah Pemain *game online* Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia. *We Are Social*. (Diakses 30 Desember 2023) <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-pemaingame-online-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- Dwi, S. G. (2023). Pengaruh *Fear Of Missing Out (FOMO)* terhadap perilaku *Phubbing* pada generasi Z pengguna media sosial di Kota Bandung. UNIBI. Bandung.
- Efendi, M. M. (2020). Dampak *Game online* Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Mahasiswa Fakultas Dakwah Dakwah Dan Komunikasi UIN Ar-raniry (*Doctoral dissertation*, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Erikson, E. H. (1950). *Childhood and society*. New York: Norton
- Eskasasnanda, I. D. P. (2017). *Causes and effects of online video game playing among junior-senior high school students in Malang East Java*.
- Fajriani, S. W., Sekarningrum, B., & Sulaeman, M. (2021). *Cyberspace: Dampak Penyimpangan Perilaku Komunikasi Remaja (Cyberspace: The Impact of Adolescent Communication Behavior Deviation)*. Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komunikasi
- Farkhah, L., Sptyani, P. M., & Syamsiah, R. I. (2023). Dampak Perilaku *Phubbing: Literatur Review*. Jurnal Keperawatan.

- Fauzan, A. A. (2018). Analisis psikometrik instrumen *phubbing* dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Fauziah, E. R. (2013). Pengaruh *Game online* Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja. *eJournal Ilmu Komunikasi*,
- Garrido, E. C., Issa, T., Esteban, P. G., & Delgado, S. C. (2021). *A descriptive literature review of phubbing behaviors*. *Heliyon*.
- Giordano, P. C., Cernkovich, S. A., & Pugh, M. D. (2006). *Attachment to school and adolescent delinquency*. *Social Problems*.
- Goleman, D. (2017). Kecerdasan emosional. Jakarta: Gramedia Pustaka
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). *The benefits of playing video games*. *American psychologist*.
- Griffith, M. D., Davies, M. N. O., & Chappell, D. (2004). *Online computer gaming: A comparison of adolescent and adult gamers*. *Journal of Adolescence*.
- Hanika, I. M. (2015). Fenomena *phubbing* di era milenial (ketergantungan seseorang pada *smartphone* terhadap lingkungannya). *Jurnal Ilmu Komunikasi*.
- Hatta, M. I. (2022). Pengaruh Stres terhadap Adiksi *Game online* pada Remaja Akhir. In *Bandung Conference Series: Psychology Science*.
- Harter, S. (1999). *The Construction of the Self: A Developmental Perspective*. *Guilford Press*.
- Hermawan, E. (2019). Kecanduan *Game Digital Online*: Memahami Dampak Kecanduan *Game online* terhadap Hubungan Sosial. *Jurnal Ilmu Sosial*.
- Hermawati, F. T., & Rosada, U. D. (2021). Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Interaksi Sosial pada Siswa Kelas VIII di Smp Negeri 2 Piyungan. *Journal of Syntax Literate*.
- Horney, K. (1950). *Neurosis and Human Growth*. New York: W. W. Norton.
- Hurlock, Elizabeth B. (2003). Psikologi Perkembangan. Jakarta: Erlangga.
- Karadağ, E., Tosuntaş, Ş. B., Erzen, E., Duru, P., Bostan, N., Şahin, B. M., & Babadağ, B. (2015). *Determinants of phubbing, which is the sum of many virtual addictions: A structural equation model*. *Journal of behavioural addictions*.
- Kardefelt-Winther, D. (2014). *Problematising excessive online gaming and its psychological predictors*. *Computers in Human Behavior*.
- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1974). The uses and gratifications approach to mass communication. Beverly Hills, Calif.: Sage Pubns.
- Kemp, S. (2023) DIGITAL 2023: INDONESIA. Data Repotal (Diakses 24 Desember 2023) <https://datareportal.com/reports/digital-2023-indonesia>
- Kowert, R., Domahidi, E., Festl, R., & Quandt, T. (2014). Social gaming, lonely life? The impact of digital *game* play on adolescents' social circles. *Computers in human behavior*
- Kurnia, S. (2020). Hubungan antara kontrol diri dengan perilaku *phubbing* pada remaja di Jakarta. *Jurnal Psikologi: Media Ilmiah Psikologi*
- Kurniawan, A. P., & Hasanat, N. U. (2007). Perbedaan ekspresi emosi pada beberapa tingkat generasi suku Jawa di Yogyakarta. *Jurnal Psikologi*.

- Kusnadi, E. & Iskandar, D. (2017). Peranan Tokoh Masyarakat dalam Membangun Partisipasi Kewargaan Pemuda Karang Taruna. Universitas Ahmad Dahlan. Yogyakarta
- Kustiawan, A. A., Or, M., Utomo, A. W. B., & Or, M. (2019). Jangan suka *game online*: Pengaruh *game online* dan tindakan pencegahan. Cv. Ae Media Grafika.
- La Febrina, C. (2014). Pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap agresivitas siswa. JIV-Jurnal Ilmiah Visi.
- Lemeshow, S., Hosmer, D. W., Klar, J., & Lwanga, S. K. (1997). *A comparison of goodness-of-fit tests for the logistic regression model. Statistics in medicine.*
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). The effects of pathological gaming on aggressive behavior. *Journal of youth and adolescence.*
- Lestari, D. A. (2022, September). Hubungan Perilaku *Phubbing* dengan Interaksi Sosial pada Mahasiswa di Kota Malang. In *Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF)*
- Manggena, T. F. (2017). Pengaruh intensitas bermain *Game* terhadap tingkat kognitif (kecerdasan logika-matematika) usia 8-9 tahun (*Doctoral dissertation*, Program Studi Ilmu Keperawatan FIKI-UKSW).
- Mariati, L. H., & Sema, M. O. (2019). Hubungan perilaku *phubbing* dengan proses interaksi sosial mahasiswa di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng. *Wawasan Kesehatan.*
- 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. (e-journal).
- Mazalin, D., & Moore, S. (2004). *Internet use, identity development and social anxiety among young adults. Behaviour Change.*
- Mohammad, W., & Maulidiyah, N. R. (2023). Pengaruh Akses Internet Terhadap Aspek Kualitas Kehidupan Masyarakat Indonesia. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial.*
- Mubarok, W. I. (2010). Sosiologi untuk keperawatan pengantar dan teori (A. Suslia, ed.). Jakarta: Salemba Medika
- Musdalifah, M., & Indriani, N. (2017). Pengaruh intensitas penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial mahasiswa politeknik negeri samarinda. *Prosiding Snitt Poltekba.*
- Nazir, M. (2005) *Metode Penelitian*, Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Novianty, D.D., Sriati, A. & Yamin, A. (2019). Gambaran penggunaan dan tingkat kecanduan internet pada siswa-siswi SMA X di Jatinangor. *Jurnal Keperawatan Komprehensif.*
- Novrialdy, E., & Atyarizal, R. (2019). *Online game addiction in adolescent: What should school counselor do?.* *Jurnal Konseling dan Pendidikan*
- Nuhan, M. Y. G. (2016). Hubungan intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. *Basic Education.*

- Nurazmi, A., Elita, V., & Dewi, W. N. (2018). Hubungan kecanduan bermain *game online* terhadap regulasi emosi pada remaja. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Ilmu Keperawatan*.
- Nurhayati, H. (2022) *Most popular devices used for online gaming in Indonesia in 2022, by age group*. Statista. <https://www.statista.com/statistics/1118082/indonesia-primary-device-used-for-online-gaming-by-age-group/>
- Nurhayati, T. (2016). Perkembangan perilaku psikososial pada masa pubertas. *Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*.
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2009). *Human development*. McGrawHill.
- Pohan, R. A., Lubis, S. A., & Hasibuan, A. D. (2023). Hubungan Antsara Interaksi Sosial Teman Sebaya Terhadap Kepercayaan Diri Siswa-Siswi di MTS. Al-Washliyah 16 Perbaungan. Lokakarya *Journal of Research and Education Studies*.
- Pratama, B. I. (2017). *Etnografi Dunia Maya Internet*. Universitas Brawijaya Press.
- Pratiwi, S. R. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Pengguna *Game online*. *Psikoborneo Jurnal Ilmiah Psikologi*.
- Przybylski, A. K., Weinstein, N., Murayama, K., Lynch, M. F., & Ryan, R. M. (2012). *The ideal self at play: The appeal of video games that let you be all you can be*. *Psychological science*
- Putra, G. A., & Nuryono, W. (2022). Fenomena Penyebab Kecanduan *Game Online* Pada Siswa. *Jurnal BK UNESA*.
- Raharjo, D. P. (2021). Intensitas mengakses internet dengan perilaku *phubbing*. *Psikoborneo: jurnal ilmiah psikologi*.
- Rahmadina, A. (2013). Hubungan Antara Kecanduan *Game online* dengan Keterampilan Sosial Pada Remaja. Universitas Gajah Mada Yogyakarta.
- Rambe, N. (2018). Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengembangkan Keterampilan Interaksi Sosial Siswa Di MTs Negeri 2 Medan. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Reiss, A. (2008). *Video games activate reward regions of brain in men more than women, Stanford study finds*. Amerika: Stanford University.
- Rifqi, H. (2020). Penggunaan *Game Online* di Kalangan Siswa (Studi Kasus SMK Al-Hamidiah Jakarta Barat) (*Doctoral dissertation*, Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta).
- Robbi, I. (2016). Hubungan Kepercayaan Diri dengan Interaksi Sosial pada Mahasantri Putra Ma'had Sunan Ampel Al-'aly Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang (*Doctoral dissertation*, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Roberts, J. A., & David, M. E. (2022). *Me, My Smartphone, and I: Development of the Smartphone Orientation Scale (SOS)*. *International Journal of Human-Computer Interaction*.
- Roberts, J. A., David, M. E. (2016) *My life has become a major distraction from my cell phone: partner phubbing and relationship satisfaction among*

- romantic partner. Computer in Human Behavior.*
- Safitri, S. (2019). Hubungan Kepercayaan Diri dengan Interaksi Sosial pada Mahasiswa Semester III Prodi Bimbingan dan Konseling. UIN Raden Intan Lampung.
- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). *Game mobile learning*. Ahlimedia Book.
- Santoso, S. (2014). Teori – Teori Psikologi Sosial. Bandung: PT Refika Aditama
- Sarwono, J. (2012). Metode Riset Skripsi Pendekatan Kuantitatif Menggunakan Prosedur SPSS (Edisi Pertama). Jakarta: PT Elex Media Komputinto.
- Siagian, I. O., & Sarinastiti, T. (2022). Interaksi sosial berhubungan dengan kualitas hidup lansia. Jurnal Keperawatan.
- Sitorus, H. J. (2024). Fenomena *Phubbing*: Peran Teknologi Komunikasi Dalam Perubahan Interaksi Sosial. Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial.
- Soekanto, S. (2002). Sosiologi Untuk Pengantar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Soekanto, S. (2007). Sosiologi Suatu Pengantar. PT. Raja Grafindo Persada Press.
- Sparks, Glenn, G. (2013). *Media Effects Research, A Basic Overview, 4th edt. USA: Wadsworth*
- Sugiyono. (2003). Metode penelitian administrasi. Bandung: CV.Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : ALFABETA.
- Susanto, R. E. (2010). Dampak penggunaan *game online* di kalangan mahasiswa (*studi grounded* di kalangan mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta).
- Syahputra, Y. A. (2021). Komunikasi Interpersonal Antar Player *Game online* Dalam Berinteraksi (*Doctoral dissertation*, Universitas Islam Riau).
- Syam, H. M. (2017). Pengaruh perilaku *phubbing* akibat penggunaan *smartphone* berlebihan terhadap interaksi sosial mahasiswa. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik.
- Thaeras, F. (2017). '*Phubbing*', Fenomena Sosial yang Merusak Hubungan. CNN Indonesia: (Diakses 12 Desember 2023) <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20170714134144-277-227920/phubbing-fenomena-sosial-yang-merusak-hubungan>
- Turnbull, J. (2010). *Oxford Advanced Learner's Dictionary*. New York: Oxford Universitas Tarumanegara. Jurnal Scriptura.
- Walgito, B. (2003). Psikologi Sosial (Suatu Pengantar). Yogyakarta: C.V Andi Offset
- Walgito, B. (2011). Teori-teori Psikologi Sosial. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Wang, J. L., Sheng, J. R., & Wang, H. Z. (2019). *The association between mobile game addiction and depression, social anxiety, and loneliness. Frontiers in public health.*
- Wentzel, K. R. (1998). *Social relationships and motivation in middle school: The role of parents, teachers, and peers. Journal of Educational Psychology.*
- Xiao, A. (2018). Konsep Interaksi Sosial Dalam Komunikasi, Teknologi, Masyarakat. Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika.

- Yakub, E., & Mardes, S. (2023). Analisis perilaku Phubbing dan faktor penyebabnya. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(21), 723-735.
- Youarti, I. E., & Hidayah, N. (2018). Perilaku *phubbing* sebagai karakter remaja generasi Z. *Jurnal Fokus Konseling*.
- Young, K. (2009). *Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. The American journal of family therapy*.