

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, M.R., Abolmaali, K., 2015. *The effect of emotional freedom technique (EFT) therapy on the reduction of aggression in single mothers*. Diakses tanggal 15 Mei 2016, dari <http://bit.ly/2efFk4L>
- American Psychiatric Association (Ed.), 2013. *Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5, 5th ed.* Washington, D.C. American Psychiatric Association
- Astuti, R., Yosep, I., Susanti, R.D., 2015. Pengaruh Intervensi SEFT (*Spiritual Emotional Freedom Technique*) terhadap Penurunan Tingkat Depresi Ibu Rumah Tangga dengan HIV. Diakses tanggal 15 Mei 2016, dari <http://bit.ly/2eCZhSX>
- Bakara, D.M., Ibrahim, K., Sriati, A., 2013. Efek Emotional Freedom Techniqueterhadap Cemas dan Depresi, Sindrom Koroner Akut. Diakses tanggal 12 Februari 2018, dari <http://bit.ly/2svpjlh>
- Church, D., 2012. *The EFT Mini Manual. Energy Psychology Press*. Fulton. Energy Psychology Press
- Dossey, L., 2002. *The Dark Side (Or Consciousness And The Therapeutic Relationship)*. Diakses tanggal 2 September 2016, dari <http://bit.ly/2e3bAGD>
- Efendi, N.A., 2014. Faktor Penyebab Bermain Game Online dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar (Studi Kasus pada Warung Internet di Dusun Mendungan Desa Pabelan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo). Universitas Muhammadiyah Surakarta. Diakses tanggal 30 Mei 2016, dari <http://bit.ly/2enk5S1>
- Fajri, C., 2012. Tantangan Industri Kreatif-Game *Online* di Indonesia. Diakses tanggal 12 Februari 2018, dari <http://bit.ly/2spW3w0>
- Firman, M., 2010. Pecandu Game *PC* Rata-rata Orang “Berumur”. Diakses tanggal 18 Mei 2016, dari <http://bit.ly/1TmOb27>
- Firman, M., Darmawan, I., 2009. *Netter Indonesia Gemar Jejaring Sosial*. Diakses tanggal 18 Mei 2016, dari <http://bit.ly/1YAHYRL>
- Gaol, T.L., 2012. Hubungan Kecanduan game *online* dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia. Diakses tanggal 30 Mei 2016, dari <http://bit.ly/1UnsXBB>

- Gunuc, S., 2014. *Prevention and Treatments of Games Addiction: Non-Pharmacological Approaches for Game Addiction*. Diakses tanggal 18 Mei 2016, dari <http://bit.ly/1swZ1tZ>
- Hidayati, N.O., 2009. Pengaruh Emotional Freedom Technique (EFT) Terhadap Peningkatan Harga Diri Narapidana Perempuan di Lembaga Pemasyarakatan Kelas IIA Bogor. Diakses tanggal 29 November 2017, dari <http://bit.ly/2zA2qfj>
- Ihdaniyati, A.I, Winarsih, N.A., 2017. Hubungan Tingkat Kecemasan dengan Mekanisme Koping pada Pasien Gagal Jantung Kongestif Di RSUD Pandan Arang Boyolali. diakses tanggal 12 Februari 2018, dari <http://bit.ly/2BqHStI>
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E.S., Suteja, M.S., 2013. *The development of Indonesian online game addiction questionnaire*. Diakses tanggal 31 Mei 2016, dari <http://bit.ly/1TOA8Wv>
- Karapetsas, A.V., Karapetsas, V.A., Zygouris, N.X., Fotis, A.I., 2014. *Internet Gaming Addiction. Reasons, Diagnosis, Prevention and Treatment*. Diakses tanggal 27 Mei 2016, dari <http://bit.ly/1TQj4fK>
- Kim, N.R., Hwang, S.S.-H., Choi, J.-S., Kim, D.-J., Demetrovics, Z., Király, O., Nagygyörgy, K., Griffiths, M.D., Hyun, S.Y., Youn, H.C., Choi, S.-W., 2016. *Characteristics and Psychiatric Symptoms of Internet Gaming Disorder among Adults Using Self-Reported DSM-5 Criteria*. Diakses tanggal 12 Mei 2016, dari <http://bit.ly/2enk3tC>
- Komariah, L., 2012. Efektivitas *Spiritual Emotional Freedom Technique (SEFT)* Untuk Menurunkan Perilaku Merokok Pada Mahasiswa. Diakses tanggal 15 Mei 2016, dari <http://bit.ly/2exqiun>
- Kusumadewi, T.N., 2009. Hubungan Antara Kecanduan *Internet Gaming Online* dengan Keterampilan Sosial pada Remaja. Diakses tanggal 30 Mei 2016, dari <http://bit.ly/1UdzBaJ>
- Laili, F.M., Nuryono, W., 2015. Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas VIII Smp Negeri 21 Surabaya. Diakses tanggal 27 Mei 2016, dari <http://bit.ly/1TUndH0>
- Maulana, A., 2015. Jumlah Pengguna Internet Indonesia Capai 88,1 Juta. Diakses tanggal 18 Mei 2016, dari <http://bit.ly/1Tj1QFt>
- Notoatmodjo. 2010. Metodologi Penelitian Kesehatan. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Pitaloka, A.A., 2013. Perilaku Konsumsi *Game Online* Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi *Game Online* Pada Pelajar di

- Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013). Diakses tanggal 15 Mei 2016, dari <http://bit.ly/1Wur7SV>
- Poon, A.W., 2012. Computer Game Addiction and Emotional Dependence. Diakses tanggal 29 November 2017, dari <http://bit.ly/2Bnbk03>
- Puspitosari, W.A., Ananta, L. Hubungan antara Kecanduan Online Game dengan Depresi. Diakses tanggal 10 Februari 2018, dari <http://bit.ly/2EiRBEY>
- Priatna, B.A., 2008. Uji Coba Instrumen Penelitian dengan Menggunakan MS Excel dan SPSS. Diakses tanggal 30 Mei 2016, dari <http://bit.ly/1RE2tqM>
- Rejeki, S., 2012. Waspada Dampak Negatif *Game dan Internet*. Diakses tanggal 18 Mei 2016, dari <http://bit.ly/1R7ptOV>
- Reza, J.I., 2015. 10 Gamer Terkaya Dunia di Tahun 2015. Diakses tanggal 18 Mei 2016, dari <http://bit.ly/27xxA33>
- Riska, W.R.D., Ngesti, S., 2014. Fenomena Kecanduan *Game Online* pada Siswa (Studi Kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember). Diakses tanggal 15 Mei 2016, dari <http://bit.ly/1qWjQgV>
- Sholichatun, Y., 2011. Stres dan Strategi Coping pada Anak Didik di Lembaga Pemasarakatan Anak. Diakses tanggal 12 Februari 2018, dari <http://bit.ly/2Eizzi4>
- Siregar, E.Y., 2013. Penerapan *Cognitive Behavior Therapy* (CBT) Terhadap Pengurangan Durasi Bermain *Games* Pada Individu Yang Mengalami *Games Addiction*. Diakses tanggal 18 Mei 2016, dari <http://bit.ly/1OZYIBO>
- Susanto, R.E., 2010. DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE DI KALANGAN MAHASISWA. Diakses tanggal 29 November 2017, dari <http://bit.ly/2AGbG5L>
- Yuslianson, 2016. Nahas, 7 Gamer Ini Tewas Saat Main Game. Diakses tanggal 18 Mei 2016, dari <http://bit.ly/1TmE9Oy>
- Zainuddin, A.F., 2010. SEFT Spiritual Emotional Freedom Technique. Jakarta Afzan Publishing.
- Zainuddin, A.F., 2014. SEFT Total Solution. Jakarta. SEFT Corporation.