

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad. (2023). Dampak Gangguan Kesehatan Mental di Kehidupan Sekolah 0 : Foto Okezone Infografis. Okegrafis.
<https://infografis.okezone.com/detail/780881/5-dampak-ganguankesehatan-mental-di-kehidupan-sekolah>
- Agustin. (2025). Intensitas bermain game online dan kaitannya dengan kesehatan mental Generasi Z. *Psycomedia: Jurnal Psikologi*. Volume 5 No. 1 Desember 2025. Hal. 84 – 92. Universitas Ibrahimy Situbondo
- Alrahili et al. (2023). The Prevalence of Video Game Addiction and Its Relation to Anxiety, Depression, and Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) in Children and Adolescents in Saudi Arabia: A Cross-Sectional Study. *Cureus*, 15(8), 1–12. <https://doi.org/10.7759/cureus.42957>
- Arikunto. (2023). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Candranita. (2020). Hubungan Aktivitas Penggunaan Game Online Dengan Emosional Pengguna Pada Siswa- Siswi Kelas XI SMA Negeri 3 Bondowoso. 30. <http://repository.unmuhjember.ac.id/5330/12/L>. Artikel Jurnal.pdf
- Dinkes Sumbar. (2023). Profil Kesehata Provinsi SumBar Tahun 2023. Sumbar: Dinkes Sumbar
- Dinkes Kota Padang. (2023). Profil Kesehatan Kota Padang Tahun 2023. Padang: Dinkes Kota Padang
- Dekawaty, dkk. (2025). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Pada Remaja. *Jurnal Inspirasi Kesehatan*. Vol. 3 No. 1, Mei 2025. ISSN Media Elektronik: 2985-6876
- Erik & Syenshie. 2020). Hubungan Durasi Bermain Game Online dengan Kesehatan Mental pada Remaja Pria. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa*, 2(2), 69–76.
- Hansen. (2023). Mental health of children and adolescents. *Monatsschrift Kinderheilkunde*, 171(3), 206–207. <https://doi.org/10.1007/s00112-023-01714-w>
- Herdiani. (2025). Kesehatan Mental Remaja. Tegal: Eureka Media Aksara
- Henny, Amila, et al. (2021). Buku Ajar Metodologi Penelitian Kesehatan (Aurora Hawa Nadana (ed).

- Henny Purwanti. (2023). Mengenal Pentingnya Kesehatan Mental. Kementerian Keuangan Republik Indonesia. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-jakarta/bacaartikel/16227/Mengenal-Pentingnya-Kesehatan-Mental.html>
- Joy. (2024). The Relationship between Online Gaming, Emotional Regulation and Impulsivity in Adolescents. *12*(4). <https://doi.org/10.25215/1204.116>
- J.s.Lemmens et al (2009). Development and validation of a Game Addiction Scale for Adolescent. 1521-3269. (<https://www.dhi.ac.uk/san/waysofbeing/data/communication-zanganalemmens-2009.pdf>)
- Kemenkes RI. (2023). Informasi Umum Tentang Kesehatan Mental. Jakarta: Kemenkes RI
- Kemenkes RI. (2023). Profil Kesehatan Indonesia. Jakarta : Kementerian Kesehatan RI
- Kemenkes RI. (2024), Gangguan Kesehatan Mental, Semakin Ngetren dan Perlu Diwaspadai. <https://ayosehat.kemkes.go.id/gangguan-kesehatanmental>
- Khobir. (2023). Kesehatan mental remaja pecandu game online perspektif imam AlGhazali: Studi kasus di Area Cafe Desa Semen, Kecamatan Semen, Kabupaten Kediri Undergraduate Thesis, Institut Agama Islam Negeri Kediri]. <https://etheses.iainkediri.ac.id/11914/>
- Lisdiarta et al. (2023). Hubungan Durasi Dan Frekuensi Bermain Game Online Dengan Masalah Mental Emosional Remaja di SMP Negeri 1 Jatipuro Kabupaten Karanganyar. *Jurnal Ilmu Keperawatan Indonesia (JIKI)*, *16*(2), 110–120. <https://doi.org/10.47942/jiki.v16i2.1288>
- Lovibond et al. (1995). Manual for the Depression Anxiety Stress Scales. (2nd. Ed.) Sydney: Psychology Foundation.
- Ningrum et al. (2022). Hubungan Self-Control dengan Intensitas Bermain Game Online pada Remaja Akhir. *Buletin Riset Psikologi Dan Kesehatan Mental (BRPKM)*, *2*(1), 693–703. <https://doi.org/10.20473/brpkm.v2i1.3657>
- Prasetyo. (2023). The Use of Patient-Controlled. PLS FIP Universitas Negeri Yogyakarta, 6, 11.
- Ramadani, dkk. (2025). Hubungan Motivasi Belajar Terhadap Penggunaan *Smartphone* pada Remaja Kelas VIII di SMP Negeri 25 Padang Pada Tahun 2025. *Gudang Jurnal Ilmu Kesehatan*. Volume 4 ; Nomor 1 ; Februari 2026 ; Page 284-289. E-ISSN : 3025-9908. Doi : <https://doi.org/10.59435/gjik.v4i1.1967>

- Rosdianah. (2025). Hubungan Antara Self Care dengan Kesehatan Mental pada Remaja di SMA Islam Diponegoro Wagir. *Assyifa: Jurnal Ilmu Kesehatan*, 3(3), 251–259. <https://doi.org/10.62085/ajk.v3i3.168>
- Rosyidah. (2020). Gender dan Stereotipe: Konstruksi Realitas dalam Media Sosial Instagram. *Share : Social Work Journal*, 9(1), 10. <https://doi.org/10.24198/share.v9i1.19691>
- Septina, dkk. (2024). Hubungan Bermain *Game Online* Dengan Kesehatan Mental Anak. *Hope: The Journal Of Health Promotion And Education*. ISSN 3062-777X. Volume 1 Nomor 2 (2024) 01-11
- SKI. (2023). *Survei Kesehatan Indonesia 2023 (SKI)*. Jakarta: SKI, 235.
- Tata Maulizar. (2024), August). Lima Game Online Populer di Indonesia tahun 2024. *Radio Republik Indonesia*. <https://www.rri.co.id/hiburan/901536/limagame-online-populer-di-indonesia-tahun-2024>
- Tribakti. (2023). *Kesehatan Mentala* (N. Sulung & I. Melisa (eds). PT. Global Eksklusif Teknologi.
- Wardani. (2018). *Stop Kecanduan Game Online. Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game Online serta Cara Mengurangnya*. Jawa Timur: Unipma Press.
- Widodo, dkk. (2025). Hubungan Bermain *Game Online* Dengan Kesehatan Mental Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Peristek. *Jurnal Keperawatan Malang (JKM)*. Vol. 10, No. 01, June 2025, pg. 42-52. ISSN (Online): 2550-0538
- Wirenviona. (2020). *Edukasi Kesehatan Reproduksi Remaja*. Hariastuti I, editor. Surabaya: Airlangga University Press; 2020. 120 p.
- World Health Organization. (2021). *World Health Statistics 2021: Monitoring Health for the SDGs, Sustainable Development Goals*.
- World Health Organization. (2025). *Mental health*. World Health Organization. <https://www.who.int/data/gho/data/themes/theme-details/GHO/mental-health>