

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2013). *Fundamentals Of Game Design, Second Edition*. New York: New Riders Publishing.
- Agustiningih, N. (2022). Fenomena Bermain *Game* Dan Kejadian *Internet Gaming Disorder*. *Jurnal Keperawatan Jiwa* , 257-262.
- Akbar, H. (2020). Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu. *Community Engagement & Emergence*, 1, 42-47.
- Amalia, E. I. (2020). Jumlah Gamer di Dunia Capai 3,5 Miliar Orang. . <https://hybrid.co.id/post/jumlah-gamer-di-dunia-capai-35-miliar-orang>. Diakses pada 7 Oktober 2022 pukul 09.00 WIB
- Afrin, S. (2023). The Impact of Internet Addiction on Academic Performance among Medical Students in Bangladesh: A Cross-Sectional Study and the Potential Role of Yoga. *medRxiv*.
- Ayala, G.H. Wallson, K. Birdie, G (2018). Characteristics of Yoga Practice and Predictors of Practice Frequency. *International Yoga of Journal Therapy*.
- Cahyana, E.E.Rohaeti., & M.M Suherman. (2020). Gambaran Siswa Sekolah Menengah Pertama Yang mengalami Kecanduan Game Online . 3 (2)
- Dahlia. (2020). Jenis Yoga. <https://www.scribd.com/document/476350180/jenis-yoga>. Diakses pada 9 Oktober 2022 pukul 09.15 WIB
- Dahwilani, D. M. (2020). Survei: 16,5 Persen Masyarakat Habiskan Waktu Main Game Online selama Pandemi Covid-19. .<https://www.inews.id/techno/internet/survei-165-persen-masyarakat-habiskan-waktu-main-game-online-selama-pandemi-covid-19>. Diakses pada 7 Oktober 2022 pukul 09.00 WIB
- Dinata, O. (2017, Oktober). Hubungan Kecanduan Game Online Clash Of Clans Terhadap Perilaku Sosial. *Jom FISIP*, 4 .
- Entertainment Software Association of Canada. (2013). 2013 Essential Facts about the Canadian Video Game Industry. <https://thecdm.ca/news/2013-report-canada>. Diakses pada 19 Juni 2023
- Evi Dwi Larasati, H. D. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Promosi Kesehatan Video Yoga Dalam Meningkatkan Motivasi Kesehatan Wanita Usia Subur Tentang Kesehatan Reproduksi. *jurnal keperawatan*.
- Farhan, M. (2017). .perkembangan game online di Indonesia dari masa ke masa. <https://muhfarhanblog.wordpress.com/2017/05/02/perkembangan-game-online-di-indonesia-dari-masa-ke-masa>. Diakses pada 7 Oktober 2022 pukul 09.00 WIB

- Ghuman, D. & Griffiths, M.D. (2012). A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play, and social interactions among players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(1), 13-29
- Hapsari, O. P. (2018). Kecanduan game: Penyakit Mental ? <https://indonesiabaik.id/infografis/kecanduan-game-online-penyakit-gangguan-mental>. . Diakses pada 7 Oktober 2022 pukul 09.00 WIB
- Irawan, S. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 9-19.
- Irmayani. (2020). Analyze The Student's Behaviour, Addicted to Mobile Legend Online . *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*., 68-76.
- Jahanpour, N. S. (2015). Effectiveness of yoga as a treatment for addiction. *vicenna Journal of Phytomedicine*.
- Jahja, Yudrik, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Kencana, 2011
- Jordan, C. J. (2016). Sensitive periods of substance abuse: Early risk for the transition to dependence. *Developmental Cognitive Neuroscience*, 29–44.
- Khannaa, S. (2013). *A narrative review of yoga and mindfulness as complementary therapies for addiction*. Elseiver, 244-252.
- Kinasih, A. S. (2012). Pengaruh Latihan Yoga Terhadap Peningkatan Kualitas Hidup. *Buletin Psikologi*, 18, 1-12.
- Lestari, M. A. (2018). *Hubungan Kecanduan Game dengan Perilaku Agresif*. Jombang : Insan Cendika Medika.
- Marefat, M. (2011). The Study of the Effects of Yoga Exercises on Addicts' Depression . *Procedia*.
- Martanto. (2014). Perilaku Kecanduan Game-Online Ditinjau Dari Kesepian Dan Penerimaan Kelompok Teman Sebaya Pada Remaja Di Kelurahan Jebres . *Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret Surakarta*.
- Mengga, C. (2022). Pengaruh Meditasi Kesadaran (Mindfulness Meditation) dengan Metode Pendekatan Cognitive Trancendence Strategies terhadap Perubahan Perilaku Merokok . *Jurnal Biomedik*.
- Mertika, D. M. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Educational Review And Research*, 3(2), 99-104.
- Mulawarman, D. (2022). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Interaksi Sosial. *JIM FKep*, 75-80.

- Mutmainah, S. A. (2021). Pelatihan Meditasi Kesadaran (Mindfulness) Untuk Meningkatkan Kontrol Diri Orang Dengan Adiksi Game Online . *Universitas Mercubuana Jogja*.
- Notoadmojo. (2012). *Metode Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *buletin psikologi 2019, Vol. 27, No. 2* , 148 – 158.
- Nursalam. (2015). *Manajemen Keperawatan*. Jakarta : Salemba Medika.
- Oktavian. (2018). Pengaruh Durasi Bermain Terhadap Adiksi Game Online Pada. *Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, 72-81.
- Pahlevi, R. (2022). Pengguna Internet di Dunia Capai 4,95 Miliar Orang Per Januari 2022. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/07/pengguna-internet-di-dunia-capai-495-miliar-orang-per-januari-2022>. Diakses pada 7 Oktober 2022 pukul 09.00 WIB
- Piyek, P. J. (2014). Hubungan Tingkat Stres Dengan Durasi Waktu Bermain . *Jurnal keperawatan*, 1-7.
- Prasojo, R., Maharani, D. A., & Hasanuddin, M. O. (2018). Mengujikan Internet Addiction Test (IAT) ke Responden Indonesia. *Institut Teknologi Bandung*
- Pujiastuti, M. (2022). Pengaruh Senam Yoga Terhadap Penurunan Tingkat Stress Pada Mahasiswa Tingkat Akhir Dalam Menyusun Skripsi. *Jurnal Ilmu Kesehatan* , 23-30.
- Pusparisa, Y. (2020). Berapa Jumlah Pengguna Smartphone Dunia. . <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/01/20/berapa-jumlah-pengguna-smartphone-dunia>.
- Putchavayala, C. K. (2022). A Perspective Of Yoga On Smartphone Addiction:. *Journal of Family Medicine and Primary Care*.
- Sabina Gero, M. M. (2019). Pengendalian Diri Mahasiswa Keperawatan Menghadapi Kecanduan Bermain Game Online: Studi Fenomenologi. *PROSIDING SEMNAS I Kesehatan Lingkungan & Penyakit Tropis*, 276-285.
- Salean, T. Y. (2020). Pengaruh Senam Ashtanga Yoga Terhadap Penurunan Tingkat Stres Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Nusa Cendana . *Cendana Medical Journal*, 178-184.
- Sharma, M. K. (2021). Mindfulness-Based Interventions: Potentials for Management of Internet Gaming Disorder. *International Journal of Yoga*, 244-247.
- Shindu, P. (2013). *Yoga Untuk Hidup Sehat dan Seimbang*. Bandung: Mizan Media Utama .
- Sugiyono. (2013). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01, 29-38.
- Sutrisna, P. B. (2021). Review on Internet Addiction in Adolescent: Biomolecular, Hatha Yoga Intervention, COVID-19 Pandemic and Immune Systems. *Journal of Clinal and Cultural Psychiatry*, 11-14.
- Syazira Nira Sandya, A. R. (2021). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9.
- Trisnani, R. P. (2018). *Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game Online serta* . Madiun: Unipma Press.
- Tripathi, M. N. (2018). Psychophysiological Effects of Yoga on Stress in College Students. *Journal of Education and Health Promotion*.
- Wibowo, A. (2017). Ada 4 Jenis dan 11 Genre Game, yang Mana Favorit Kamu? <https://www.pricebook.co.id/article/review/3593/ada-4-jenis-dan-11-genre-game-yang-mana-favorit-kamu>. Diakses pada 7 Oktober 2022 pukul 09.00 WIB
- Wiguna, G. Y. (2018). Coping pada Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online. *Jurnal Psikologi Udayana*, 5(2), 450-459.
- Wiranda, Y. (2014). *Kedahsyatan Terapi Yoga*. Jakarta: Padi .
- Wong, F. (2014). *Acroyoga Kombinasi Akupresur + Yoga*. Jakarta: Penebar Swadaya Grub.
- Woodyard, C. (2011). Exploring The Therapeutic Effects Of Yoga And Its Ability To Increase Quality Of Life. *International Journal of Yoga*.
- Young, K, S (1996). *Internet Addiction: The Emergence Of A New Clinical Disorder Paper Presented At The 104th Annual, Meeting Of The American Psychology Association*.Canada. Cyber Psychology and Behavior