

## DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, H. (2019, Juli 20). *Psikolog : Kecanduan "Game Online" disebut narkoba lewat mata*. Retrieved from Antara:  
<https://www.antaraneews.com/berita/967630/psikolog-kecanduan-game-online-disebut-narkoba-lewat-mata>
- Angelyna. (2020). FENOMENOLOGI SEBAGAI METODE PENGEMBANGAN EMPATI DALAM ARSITEKTUR. *Jurnal Stupa*, 1417.
- Assyahida, K. (2018). PERANCANGAN PUSAT REHABILITASI PECANDU GAME ONLINE DI SURABAYA : SMART BUILDING. *Tugas Akhir*, 16.
- characteristics of successful humanitarian architecture*. (2022). Retrieved from YR ARCHITECTURE DESIGN: <http://yr-architecture.com/characteristics-of-successful-humanitarian-architecture/#:~:text=Humanitarian%20architecture%20is%20architecture%20that,%2C%20conflict%2C%20disease%2C%20etc>
- CNN. (2021, Oktober 2). *Survei 19,3 Persen Anak Indonesia Kecandua Internet*. Retrieved from CNN Indonesia: <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20211002135419-255-702502/survei-193-persen-anak-indonesia-kecanduan-internet>
- Finaka, A. W. (2019). *Kecanduan Game Online= Penyakit Gangguan Mental*. Retrieved from indonesiabaik.id: <https://indonesiabaik.id/infografis/kecanduan-game-online-penyakit-gangguan-mental#:~:text=Kecanduan%20game%20didefinisikan%20sebagai%20pola,terhadap%20kegiatan%20atau%20aktivitas%20lainnya%3B>
- Golemann, D. (1996). *Kecerdasan Emosional*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Makarim, d. F. (2022, Mei 19). *Kecanduan*. Retrieved from Halodoc:  
<https://www.halodoc.com/kesehatan/kecanduan>
- Mertika, Dewi Mariana. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *JOURNAL OF EDUCATIONAL REVIEW AND RESEARCH*, 100-102.
- Metode Penelitian. (2008). *FIB UI*, 22.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja:. *Buletin Psikologi*, 153-154.

- NUGROHO, W. B. (2017, Oktober 11). *Problem Homo Ludens Dan Penciptaan Subyek Antikorupsi*. Retrieved from Sanglah Insitute: <https://www.sanglah-institute.org/2017/10/problem-homo-ludens-dan-penciptaan.html>
- Phenomenological Research Design*. (n.d.). Retrieved from delve: <https://delvetool.com/blog/phenomenology#:~:text=Phenomenological%20research%20is%20a%20qualitative,preconceived%20assumptions%20about%20the%20phenomenon.>
- Rachmasari, I. (2022, Agustus 31). *Ketahui 5 Dampak Positif dan Negatif Bermain Game Online*. Retrieved from sportstars.id: <https://www.sportstars.id/read/ketahui-5-dampak-positif-dan-negatif-bermain-game-online-3Dg9O6?page=2>
- Rahman, I. A. (2022). TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA. *Jurnal Mutiara Ners*, 85-86.
- Rokom. (2018, Agustus 2). *Inilah Dampak Kecanduan Game Online*. Retrieved from sehatnegeriku: <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20180706/4226605/inilah-dampak-kecanduan-game-online/>
- S, J. (2022, Januari 17). *Pengaruh Arsitektur terhadap Psikologi Manusia*. Retrieved from Kumparan: <https://kumparan.com/jason-s/pengaruh-arsitektur-terhadap-psikologi-manusia-1xKE2s4fVJr>
- Wiradita, D. A. (2016, Juli 23). *Penerapan dan Manfaat Psikologi Arsitektur*. Retrieved from Analisisdaily: <https://analisadaily.com/berita/arsip/2016/7/23/251801/penerapan-dan-manfaat-psikologi-arsitektur/>
- Yuliana Sari, Faridah, Muhammad Husni Mubarak, dkk. (2018). PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF SISWA PENGGUNA GAME ONLINE. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya*, 169-170.