

## DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, R., Sriati, A., & Hendrawati, S. (2018). *Tingkat Kecanduan Media Sosial pada Remaja*. 3(1), 41–53.
- Apsari, A. R., & Purnamasari, S. E. (2017). *The Correlation Between Conformity And Pranicical Sexual Behavior In Adolescents*. 19(1), 1–12.
- Aqila, M. (2022). *Kecanduan Game Online, Masa Depan Jadi Taruhan*. 1–8.
- Arum, A. R., & Khoirunnisa, R. N. (2021). *Hubungan Antara Regulasi Diri Dengan Penyesuaian Diri Mahasiswa Baru Psikologi*.
- Awalia, R., & Rifandi, A. (2022). *Peranan Regulasi Diri Terhadap Kecenderungan Kecanduan Media Sosial Pada Mahasiswa*. 6(2), 85–100.
- Ayu, L., & Saragih, S. (2016). Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online pada. In *Jurnal.Untag-Sby.Ac.Id*.  
<http://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/persona/article/view/734%0Ahttp://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/persona/article/download/734/663>
- Azizah, M. N., & Muslikah. (2021). *The Relationship Between time Management, Self Regulation, And Smarthphome Addiction*. 12(1), 31–38.  
<https://doi.org/10.23887/XXXXXX-XX-0000-00>
- Azwar. (2015). *Dasar - Dasar Psikometrika* (2nd ed.). pustaka belajar.
- Azwar, S. (2017). *Penyusunan Skala Psikologi* (2nd ed.). Pustaka Pelajar.
- Bandura, A. (1991). *Social Cognitive Theory of Self-Regulation*.
- Baron, R. A., & Byrne, D. (2011). *Social Psychology*.
- Bramadan, H. (2021). Kontribusi Regulasi Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Yang Bermain Game Online X Di Kota Padang. *Socio Humanus*, 3(3), 265–271.
- Cinthia, R. R., & Kustanti, E. R. (2017). *Hubungan Antara Konformitas Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa*. 6(April), 31–37.

- Daldiyono. (2009). *hubungan antara kontrol diri dengan intensitas bermain game online di game center X semarang* (p. 478).
- Dewi, Cintia Kusuma. (2015). *Pengaruh Konformitas Teman Sebaya Terhadap Perilaku Bullying pada Siswa SMA Negeri 1 Depok Yogyakarta*.
- Faul, F., Erdfelder, E., Buchner, A., & Lang, A.-G. (2009). *Statistical power analyses using G \* Power 3.1*: 41(4), 1149–1160.  
<https://doi.org/10.3758/BRM.41.4.1149>
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). *Konsep Adiksi Game Online dan Dampak Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling*.
- Fitriya, & Lukmawati. (2016). *Hubungan Antara Regulasi diri dengan Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan (STIKES) Mitra Adiguna Palembang*.
- Fitriyani, N., Widodo, P. B., & Fauziah, N. (2013). Hubungan Antara Konformitas Dengan Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Di Genuk Indah Semarang. *Jurnal Psikologi Undip*, 12, (1), 55–68.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.14710/jpu.12.1.1-14>
- Garjito, D. (2022). *Kecanduan Mobile Legend, Pria Ini Tega Tinju Wajah Istri Sampai Memar Akibat Geram Tak Di Beri Hotspot*.
- Ghufron, N. . (2014). Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Ditinjau Dari Regulasi Diri Dalam Belajar. *Quality*, 2((1)), 136–149.
- Haqiqi, A. N., & Muhith, A. (2021). *Efek Negatif Bermain Game Online “Free Fire Battlegrounds” terhadap Akhlak Remaja Di Desa Ambulu Kabupaten Jember*.
- Haryani, I., & Herwanto, J. (2015). Hubungan konformitas dan kontrol diri dengan perilaku konsumtif terhadap produk kosmetik pada mahasiswa. *Jurnal Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau*, 11(1), 5–11.
- Husna, A. N., Hidayati, F. N. R., & Ariati, J. (2014). *Regulasi Diri Mahasiswa*

*Berprestasi*. 13(1), 50–63.

Indria, K., & Nindyati, ayu dwi. (2007). *Kajian Konformitas dan kreativitas affective remaja*. Jurnal provitae.

Iqbal, M. (2020). Kontribusi Konformitas Terhadap Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Yang Bermain Game Online X di Kota Padang. *Socio Humanus*, 2(2), 115–126.

Karina, N. K., & Herdiyanto, Y. K. (2019). *Perbedaan Regulasi Diri Ditinjau Dari Urutan Kelahiran Dan Jenis Kelamin Remaja Bali*. 003, 79–88.

Kemp, S. (2022). *Digital 2022: Another Year Of Bumper Growth*.

Khatijah, & Riyadi, M. E. (2021). *Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online*. 6(1), 1–8.

Laila, Y., & Ilyas, A. (2019). *Hubungan Konformitas Teman Sebaya dengan Motivasi Belajar di SMA Adabiah Padang*. 1(2), 1–7.  
<https://doi.org/10.24036/00111kons2019>

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents Development and Validation of a Game*. 3269. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>

Mais, F. R., Rompas, S. S. J., & Gannika, L. (2020). Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 8(2), 18.  
<https://doi.org/10.35790/jkp.v8i2.32318>

Manab, A. (2016). Memahami regulasi diri: Sebuah tinjauan konseptual. *Psychology & Humanity*, 7–11.

Marza, S. E. (2017). *Regulasi Diri Remaja Penghafal Al-Qur'an Di Pondok Pesantren Al-Qur'an Jami'atul Qurro' Sumatera Selatan*.

Mayara, B. H., Yuniarramah, E., & Mayangsari, D. (2006). *Hubungan Kepercayaan Diri Dengan Konformitas Pada Remaja*.

Myers, D. (2012). *Psikologi Sosial*.

- Periantalo, J. (2015). *Penyusunan Dalam Psikologi: Asyik, Mudah, & Bermanfaat*. Pustaka Pelajar.
- Periantalo, J. (2016). *Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi*. Pustaka Pelajar.
- Pisani, L. (2017). *Hubungan Antara Regulasi Diri Dengan Kecenderungan Pembelian Impulsif Pada Remaja Akhir Terhadap Produk Barang*.
- Prasetiani, A. T., & Setianingrum, M. E. (2020). *Hubungan Antara Self-Regulation Dengan Kecenderungan Adiksi Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana*. 6(1), 1–12.
- Prastyo, Y., Eosina, P., & Fatimah, F. (2017). Pembagian Tingkat Kecanduan Game Online Menggunakan K-Means Clustering Serta Korelasinya Terhadap Prestasi Akademik. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 138–148.  
<https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17307>
- Pratama, M. Y. A., & Satwika, Y. W. (2022). Hubungan Antara Regulasi Diri dengan Perilaku Cyberloafing pada Mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 9(1), 21–33.
- Pratiwi, I. W., & Wahyuni, S. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Self Regulation Remaja Dalam Bersosialisasi. *Psikologi Pendidikan*, 8(1), 1–11.
- Purnamasari, I., Setiani, E. D., Nurliawati, E., & Ramadhan, G. (2019). *Analisis Dampak Game Online Terhadap Indeks Prestasi Kumulatif ( IPK ) Pada Mahasiswa / i Pendidikan Matematika Universitas PGRI Yogyakarta*. 1–9.
- Rachmawati. (2019). Siswa SD Kecanduan Game Online Hingga 4 Bulan Bolos Sekolah, Nenek: Bangunnya Sore, Tidur Subuh. *Kompas*, 8(5), 55.  
<https://regional.kompas.com/read/2019/11/21/09431731/siswa-sd-kecanduan-game-online-hingga-4-bulan-bolos-sekolah-nenek-bangunnya?page=all#page2>
- Sianipar, N. A., & Kaloeti, D. V. S. (2019). *Hubungan Antara Regulasi diri Dengan Fear Of Missing Out (FOMO) Pada Mahasiswa Tahun Pertama Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro*. 8, 136–143.

- Siste. (2019). Jumlah Pecandu Game Online di Indonesia Diduga Tertinggi di Asia. *Edukasi.Okezone.Com*, 4–7.  
<https://edukasi.okezone.com/read/2019/06/14/65/2066456/jumlah-pecandu-game-online-di-indonesia-diduga-tertinggi-di-asia>
- Soemartono, H. K. (2020). *Survei Pengguna Internet APJII 2019-Q2 2020: Ada kenaikan 25,5 juta pengguna internet baru di RI*. Tim APJII.
- Sudijono. (2012). *Pengantar Statistik Pendidikan*.
- Sugianto, G. (2022). *Dua Kasus Anak Kecanduan Game Online , Saat Ini Ditangani DPPKBP3APM Pemko Palangkaraya*.
- Sugiarto. (2003). *Teknik Sampling*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Cet. 1). Alfabeta.
- Sumia, D., Sandayanti, V., & Detty, A. U. (2020). *Pengaruh Teman Sebaya Dan Regulasi Diri Belajar Pada Mahasiswa*. 2(2), 10–17.
- Suminar, E., & Meiyuntari, T. (2016). Konsep Diri, Konformitas dan Perilaku Konsumtif pada Remaja. *Persona:Jurnal Psikologi Indonesia*, 4(02).  
<https://doi.org/10.30996/persona.v4i02.556>
- Susanti, I., Utomo, B., & Makhfudli, M. (2021). *Regulasi Diri terhadap Gangguan Perilaku Internet Gaming*.
- Turmudi, I., & Suryadi. (2021). *Manajemen Perilaku Prokrastina Akademik*. 10(1), 39–58.
- Vatmawati, S. (2019). Hubungan Konformitas Siswa Dengan Pengambilan Keputusan Karir. *EMPATI-Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1).  
<https://doi.org/10.26877/empati.v6i1.4114>
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and Video Game Addiction-A Comparison Between Game Users And Non-Game Users. *American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 268–276.  
<https://doi.org/10.3109/00952990.2010.491879>
- Wirawan, J. (2019). *Anak kecanduan game online : ' Memegang pisau ' dan '*



*memukul wajah ibu ', dirawat di rumah sakit jiwa.*

Yuliantari, M. I., & Herdiyanto, Y. K. (2015). *Hubungan Konformitas Dan Harga Diri Dengan Perilaku Konsumtif Pada Remaja Putri Di Kota Denpasar.*

2(1), 89–99.

Zahraningsih, I. S., Psi, S., & Si, M. (2019). *Hubungan Antara Kontrol Diri Dan Konformitas Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Siswa SMA Islam Sultan Agung 3 Kota Semarang The Relationship Between Self-Control And Conformity And Academic Procrastination In The Students Of Sultan Agung 3 Islamic High S. 000, 420–427.*

Zebua, Y. I. (2021). *Hubungan Antara Konformitas Dengan Kontrol diri Pada Mahasiswa Yang Mengalami Kecanduan Game Online.*

