

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfiana, A. . (2019). Regulasi Diri Mahasiswa Ditinjau Dari Keikutsertaan Dalam Suatu Organisasi. *EMPATI-Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 245–259. <https://doi.org/10.26877/empati.v6i1.4115>
- Ali, M., & Salamah, F. N. (2021). *Korelasi Antara Adiksi Game Online dengan Perilaku Empati pada Remaja di Kabupaten Semarang*. 3(1), 71–94.
- Amran, A., Marheni, E., Sin, T. H., & Yenes, R. (2020). Kecanduan Game Online Mobile Legends Dan Emosi Siswa Sman 3 Batusangkar. *Jurnal Patriot*, 2(4), 1118–1130.
- Annisa, N. R. (2021). Hubungan Kontrol Diri Dengan Adiksi Game Online Pada Siswa Kelas X Ma N 1 Kota Serang Tahun Ajaran 2019/2020. *Guidance: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 18(12), 17–23. <https://uia.e-journal.id/guidance>
- Ariantoro, T. . (2016). *Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar*. 1(Desember).
- Ayu, L., & Saragih, S. (2016). Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online pada Dewasa Awal. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 5(02), 167–173. <https://doi.org/10.30996/persona.v5i02.734>
- Azwar, S. (2017). *Penyusunan Skala Psikologi*. pustaka pelajar.
- Bandura, A. (1991). Social Cognitive Theory Of Self-Regulation. In *Journal of Business Finance & Accounting* (Vol. 15, Issue 1, pp. 1–8). <https://doi.org/10.1111/j.1468-5957.1988.tb00115.x>
- Baumeister, R. F., & Heatherton, T. F. (2009). *Self-Regulation Failure : An Overview Self-Regulation Failure : An Overview*. 7965(October 2011), 37–41. <https://doi.org/10.1207/s15327965pli0701>
- Carey, K. B., Neal, D. J., & Collins, S. E. (2004). A psychometric analysis of the

- self-regulation questionnaire. *Addictive Behaviors*, 29(2), 253–260.  
<https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2003.08.001>
- Csobanka, Z. E. (2016). The Z Generation. *Acta Technologica Dubnicae*, 6(2), 63–76. <https://doi.org/10.1515/atd-2016-0012>
- Dhamayanthie, I. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Mahasiswa Akamigas Balongan. *Communications*, 4, 13–15.
- Diantina, F. P. (2010). Hubungan Antara Ketidakmampuan Kontrol Impuls Untuk Bermain Game Online Ragnarok Dengan Penyesuaian Akademik Gamers Addict Usia Dewasa Dini Di C-Net Dan J-Net Bandung. *Edidi Sosial*, 182–198.
- Dinata, O. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Clash of Clans Terhadap Perilaku Sosial. *Hubungan Kecanduan Game Online Clash of Clans Terhadap Perilaku Sosial*, 4(9), 15.
- Endra, A., Setiawan, B., Kom, S., & Pd, M. (2019). *SUBSTITUTION OF FACE-TO-FACE INTERACTION WITH CYBER SPACE IN GENERATION Z ( Study by Type of Online Game in SMK Negeri 4 Probolinggo )*. 127–137.
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 6(3), 211–219. <https://doi.org/10.29210/127200>
- 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. <https://doi.org/10.4018/ijcbpl.2012010102>
- Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2009). Excessive use of massively multi-player online role-playing games: A pilot study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7(4), 563–571. <https://doi.org/10.1007/s11469-009-9202-8>

- Islami, T., & Rubiyanti, R. . (2020). *ANALISIS FAKTOR – FAKTOR YANG MEMOTIVASI MAHASISWA ( GENERASI Z ) DALAM MELAKUKAN PEMBELIAN PRODUK VIRTUAL PADA PERMAINAN DARING ( GAME ONLINE ) DI BANDUNG FACTORS ANALYSIS THAT MOTIVATE COLLEGE STUDENTS ( Z GENERATION ) TO DECIDE A VIRTUAL GOODS PURCHASE*. 7(2), 3406–3433.
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2019). Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment, and prevention. In *Internet Gaming Disorder: Theory, Assessment, Treatment, and Prevention*. <https://doi.org/10.1016/C2016-0-04107-4>
- Kurniawan, H., & Ningsih, Y. . (2021). *Perbedaan Tingkat Kecanduan Games Online pada Remaja Ditinjau*. 2(2), 52–63.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Manab, A. (2016). Memahami regulasi diri: Sebuah tinjauan konseptual. *Psychology & Humanity*, 7–11.
- Maxentia, R., Rahmandani, A., Soedarto, J., & Tembalang, S. (2021). Hubungan Antara Escapism Dengan Kecenderungan Kecanduan Game Online Pada Anggota Komunitas Esport X Semarang. *Jurnal Empati*, 10(5), 334–339.
- Mubarok, F. H. (2021). Hubungan antara Intensi Kecanduan Game Online dengan Pembelian Impulsif Perangkat Game Pada Mahasiswa. *Acta Psychologia*, 3(1), 69–80. <https://doi.org/10.21831/ap.v3i1.40025>
- Mustika Sari, I., & Dwi Prajayanti, E. (2017). Peningkatan Pengetahuan Siswa Smp Tentang Dampak Negatif Game Online Bagi Kesehatan. *GEMASSIKA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 31. <https://doi.org/10.30787/gemassika.v1i1.216>
- Nirwanda, C. S., & Ediati, A. (2016). Adiksi Game Online dan Keterampilan

- Penyesuaian Sosial. *Jurnal Empati*, 5(1), 19–23.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148.  
<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nur Ghufron, M. (2014). Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Ditinjau Dari Regulasi Diri Dalam Belajar. *Quality*, 2((1)), 136–149.
- Periantalo, J. (2016). *Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi*. pustaka pelajar.
- Persada, G. A., Hafina, A., & Nurhudaya, N. (2017). Program Konseling Restrukturisasi Kognitif Untuk Mereduksi Kecenderungan Adiksi Game Online Pada Remaja. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 1(1), 79–92. <https://doi.org/10.30653/001.201711.7>
- 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*. 1–10.
- Prasetiawan, H. (2016). Cyber Counseling Assisted with Facebook CYBER COUNSELING ASSISTED WITH FACEBOOK TO REDUCE ONLINE GAME ADDICTION Hardi Prasetiawan. *Jurnal of Guidance and Counseling*, 6(1), 28–36.
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2019). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa. *Perspektif*, 7(1), 6.  
<https://doi.org/10.31289/perspektif.v7i1.2520>
- Santoso, S. (2010). *Statistik Non Parametri Konsep Dan Aplikasi Dengan SPSS*. PT Elex Media Komputindo.
- Setianingrum, M. E., & Prasetiani, A. tri. (2020). Hubungan Antara Self-Regulation Dengan Kecenderungan Adiksi Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana. *Jurnal Teknologi Informasi*, 6(1), 1–12.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar The Effects of Student Online Game Addiction Class X High School towards Social Intelligence at Christian School in Makassar. *Jaffray*, 15(2), 182. <file:///C:/Users/acer/Downloads/261-1427-1-PB.pdf>
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537>
- Tobing, I. T. Y. (2021). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Komunikasi Interpersonal di SMK Telkom 2 Medan Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Psikologi Konseling*, 18(1), 842–851.
- 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>
- Wong, U., & Hodgins, D. C. (2014). Development of the game addiction inventory for adults (GAIA). *Addiction Research and Theory*, 22(3), 195–209. <https://doi.org/10.3109/16066359.2013.824565>
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355–372. <https://doi.org/10.1080/01926180902942191>
- Zis, S. F., Effendi, N., & Roem, E. R. (2021). Perubahan Perilaku Komunikasi Generasi Milenial dan Generasi Z di Era Digital. *Satwika : Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 5(1), 69–87. <https://doi.org/10.22219/satwika.v5i1.15550>