

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1), 28–40. <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>
- Ambar Mita Sari dan Kamsih Astuti. (2020). *HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA*. 21(1), 1–9. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>
- 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>
- 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>
- Brand, J. E., Todhunter, S., & Jervis, J. (2017). Digital australia 2018. *Interactive Games and Entertainment Association*, 43. <https://www.igea.net/wp-content/uploads/2017/07/Digital-Australia-2018-DA18-Final-1.pdf>
- Dispora. (2022). *Data Jumlah Pemuda Berdasarkan Kelompok Usia di Kota Bekasi*. DANTA Portal Satu Data Kota Bekasi. <https://danta.bekasikota.go.id/User/ViewDataset?q=data-jumlah-pemuda%02berdasarkan-kelompok-usia-di-kota-bekasi>
- Ernest, A. (2013). Fundamentals of Game Design. In *Life Sciences* (Vol. 77, Issue 22). <https://doi.org/10.1016/j.lfs.2005.03.030>
- Fitriani. (2021). Korelasi Kontrol Diri Dengan Kecanduan Online Game Pada Remaja. *Nursing Analysis: Journal Of Nursing Reasearch*, 1(1), 1–8.
- Ghufron, M. N. dan R. R. S. (2010). *Teori Teori Psikologi* (Rose Kusumaningratri (ed.); Cetakan 1). AR-RUZZ MEDIA.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappell, D. (2004). Online computer gaming: A comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27(1), 87–96. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.007>

- Gurusinga, M. (2020). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Pola Tidur Pada Remaja Usia 16-18 Tahun Di Sma Negeri 1 Deli Tua Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang. *Jurnal Penelitian Keperawatan Medik*, 2(2), 1–8.
- Hutasuhut, C. N. (2020). *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Di Smartphone Pada Remaja*.
- Indah Widarti. (2011). Hubungan antara kontrol diri dan kecanduan game online pada remaja di Malang. *Jurnal Psikologi*, 1(September).
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. *PLoS ONE*, 8(4), 4–8. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0061098>
- Khoirunnisa, A. Y. P. dan N. (2022). *HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN PERILAKU KECENDERUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE SELAMA PANDEMI COVID-19 PADA REMAJA DI KOTA SURABAYA* Azzahra Yulia Pinasti Riza Noviana Khoirunnisa Abstrak. 9, 125–133.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Koseling Gusjigang*, 3(1), 97–103. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/download/1120/1071>
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2015). Internet Addiction Treatment. *Internet Addiction in Psychotherapy*. <https://doi.org/10.1057/9781137465078.0004>
- Kusumawardhani, I. A., Kurnianingrum, W., & Soetikno, N. (2018). Art Therapy Untuk Meningkatkan Kontrol Diri Pada Anak Didik Lapas. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, 2(1), 135. <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v2i1.1751>
- 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>
- Masya & Candra. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al

- Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016 Hardiyansyah Masya, Dian Adi Candra. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 03(2), 103–118.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nuyens, F., Deleuze, J., Maurage, P., Griffiths, M. D., Kuss, D. J., & Billieux, J. (2016). Impulsivity in multiplayer online battle arena gamers: Preliminary results on experimental and self-report measures. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(2), 351–356. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.028>
- Periantalo, J. (2016). *PENELITIAN KUANTITATIF UNTUK PSIKOLOGI*. Pustaka Pelajar.
- Prastyo, Y. (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, R. A., Widiarti, E., & Hendrawati. (2020). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. *Jurnal of Nursing Care*, 3(2), 110–118.
- Puspita, S. (2017). HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA AKHIR. *Jurnal Penelitian Psikologi.*, 5(1).
- Solikhah, F. (2018). Efektivitas Pendekatan Rational Emotive Behaviour Therapy untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal A Isyraq*, 1(1), 62–82.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. ALFABETA.
- Surjaya, A. M. (2021). *Kecanduan Game Online, 2 Pelajar SMP di Bekasi Dirawat di Panti Rehabilitasi*. Okezone.Com. <https://megapolitan.okezone.com/read/2021/03/18/338/2379910/kecanduan-game-online-2-pelajar-smp-di-bekasi-dirawat-di-panti-rehabilitasi>
- Tangney, J. P., Baumeister, R. F., & Boone, A. L. (2004). Tangney, Baumeister and

- Boone(2008)\_High self-control predicts good adjustment, less pathology, better grades, and interpersonal success.pdf. *Journal of Personality*, 2(April 2004), 54.
- Thalib, S. B. (2017). *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif (Revisi)*. Kencana.
- Wan dan Chiou, C.-S. dan W.-B. (2020). *The Motivations of Adolescents Who Are Addicted To Online Games : A Cognitive Perspective*.  
<https://www.nesabamedia.com/jenis-jenis-jaringan-komputer>
- 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. S. (1999). Internet addiction: evaluation and treatment. *Bmj*, 319(Suppl S4), 9910351. <https://doi.org/10.1136/sbmj.9910351>