

DAFTAR PUSTAKA

- Alfianita Karismawati. (2021). *Mengintip Sejarah Terbentuknya MPL ID*. Exp.Itemku.Com. <https://exp.itemku.com/sejarah-mpl-id/>
- Ambar, M. S., & Astuti, K. (2020). *Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada siswa*. 2(juni), 1–8.
- Andrean W. Finaka. (2020). *Dampak kecanduan Game Online bagi kesehatan*. https://indonesiabaik.id/motion_grafis/dampak-kecanduan-game-online-bagi-kesehatan#:~:text=Seringkali seseorang yang sudah kecanduan,otot%2C hingga Karpal Turner Syndrome.
- Anggraini, S., & Yosefa Ia, E. (2023). Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal Mahasiswa Psikologi Universitas Buana Perjuangan Karawang*, 4(1), 88–100.
- Annisa Nur 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>
- APJII, 2018. (2018). *Pengguna Internet*. <https://apjii.or.id/gudang-data/hasil-survei>
- Ardelia, Y. (2023). *Sejarah Mobile Legends*. Ourindonesia.Com.
- Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*, 1(01), 31–45. <https://journal.rc-communication.com/index.php/JICS/article/view/30>
- Aulia Fitri, T., Harlia Putri, T., & Arisanti Yulanda, N. (2021). Hubungan Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Tanjungpura Journal*

of Nursing Practice and Education, 3(2), 40–50.

- Aviyah, E., & Farid, M. (2014). Religiusitas, Kontrol Diri dan Kenakalan Remaja. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 3(02), 126–129. <https://doi.org/10.30996/persona.v3i02.376>
- Azizah, N. (2020). *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Agresif Pada Pecandu Game Online Pada Remaja*. 105(3), 129–133. <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:BDsuQOHoCi4J:https://media.neliti.com/media/publications/9138-ID-perlindungan-hukum-terhadap-anak-dari-konten-berbahaya-dalam-media-cetak-dan-ele.pdf+&cd=3&hl=id&ct=clnk&gl=id>
- Chang, E., & Kim, B. (2020). School and individual factors on game addiction: A multilevel analysis. *International Journal of Psychology*, 55(5), 822–831. <https://doi.org/10.1002/ijop.12645>
- Dihni, V. A. (2022). *Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia*. Databoks.Katadata.Co.Id.
- Fithrianzah, M. A. . (2013). Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Pemain Game Online di Game Center X Kota Semarang. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9).
- Fitriani, D. D. Pandini, J. K. R. Chasani, S. (2021). Korelasi Kontrol Diri Dengan Kecanduan Online Game Pada Remaja. *Nursing Analysis: Journal Of Nursing Reasearch*, 1(1), 1–8.
- Ghufron, M. &, & Risnawati, R. . (2011). *Teori - Teori Psikologi*. 11-07-2023.
- Hadisaputra. (2022). Strategi Pemanfaatan Game Online Dalam Mendidik Anak Usia Dini. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 5(1), 1–14. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v5i1.26721>
- Han, D. H., Hwang, J. W., & Renshaw, P. F. (2010). Bupropion sustained release

treatment decreases craving for video games and cue-induced brain activity in patients with internet video game addiction. *Experimental and Clinical Psychopharmacology*, 18(4), 297–304. <https://doi.org/10.1037/a0020023>

Hasan, A., Rahmat, A., & Napu, Y. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja. *Student Journal of Community Education*, 1, 1–13. <https://doi.org/10.37411/sjce.v1i1.830>

Huda, Z. (2021). Hubungan kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja SMA X. *Konferensi Ilmiah Mahasiswa Unissula (KIMU)*, 000, 30–36.

Hutasuhut, C. N. (2020). *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Di Smarthphone Pada Remaja*.

Inge, N. (2022). *Pengguna Internet Melesat Sejak Pandemi, Ketua APJII: Alasannya untuk "Gaming."* Liputan6.Com.

Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. *PLoS ONE*, 8(4), 1–5. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0061098>

Khuzzaimah, U., & Puspitasari, D. (2022). Mobile Legends Professional League (Mpl) Season 8 : Kajian Sociolinguistik. *Sambhasana*, 10–20.

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>

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>

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>

Masya, H., & Candra, D. A. (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. *KONSELI : Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 103–118. <https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>

Maulida, L. (2018). *Jumlah gamer di Indonesia capai 100 juta di 2020*. Wwww.Tek.Id. <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A>

Monks, F. J., Knoers, A. M. P., & Hadinoto, S. R. (2014). *Psikologi Perkembangan : Pengantar dalam Berbagai Bagiannya* (17th ed.). GADJAH MADA UNIVERSITY PRESS.

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>

Mulyati, T., & NRH, F. (2018). Kecanduan Smartphone Ditinjau dari Kontrol Diri dan Jenis Kelamin pada Siswa SMA Mardasiswa Semarang. *Jurnal Empati*, 7(4), 152–161.

Nurjannah, N., & Santosa, B. (2022). Perilaku kecanduan game online pada remaja di Jorong Sungai Cubadak Kabupaten Agam. *Orien: Cakrawala Ilmiah Mahasiswa*, 1(3), 257–266. <https://doi.org/10.30998/ocim.v1i3.6292>

Okta, Y., Rofi, N. U. R., Studi, P., Komunikasi, I., Komunikasi, F., Informatika, D. A. N., & Surakarta, U. M. (2023). *Wujud penarikan diri remaja yang kecanduan game online*.

Periantolo, J. (2016). *Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi*. Pustaka Pelajar.

Pinasti, A., & Khourunnisa, R. N. (2022). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan

- Perilaku Kecenderungan Kecanduan Game Online Selama Pandemi Covid-19 pada Remaja di Kota Surabaya. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 9(5), 125–133.
- Priana, T. S. P. & A. D. (2022). *Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Remaja*. 1(2), 1275–1281.
- Rahmawati, D. (2021). *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecenderungan Kecanduan Game Online Pada Komunitas Remaja Game Online*. Universitas Bhayangkara Jakarta raya.
- Rahmayani, D. K., & Rozali, Y. A. (2019). *Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecenderungan Kecanduan Game Online Pada Remaja Yang Bermain Free Fire di Jakarta*. 148–158.
- Rudianto, N. P., Aspin, A., & Pambudhi, Y. A. (2020). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Dewasa Awal Di Desa Mondoke. *Jurnal Sublimapsi*, 1(1). <https://doi.org/10.36709/sublimapsi.v1i1.10733>
- Santoso, Y. R. D., & Purnomo, J. T. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Humaniora*, 4(1), 27–44.
- Sugiyono, P. (2016). *Metode Penelitian*. Penerbit Alfabeta.
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 177. <https://doi.org/10.25278/jj71.v15i2.261>
- Tangney, J. P., Boone, A. L., & Baumeister, R. F. (2004). High self-control predicts good adjustment, less pathology, better grades, and interpersonal success. *Self-Regulation and Self-Control: Selected Works of Roy F. Baumeister*, 173–212. <https://doi.org/10.4324/9781315175775>
- Tayibnaxis, R. G. (2021). Fenomena Game Online Dan Pembaruan Teknologi Komunikasi Sebagai Media Baru. *Jurnal Curere*, 6(11), 32–50.

- timesindonesia.co.id. (2020). *Berita Pendukung Kecanduan Game Online*.
 Rochmat Shobirin.
https://doi.org/https://r.search.yahoo.com/_ylt=Awr1QSJdXbFIFoAZX2DLQwx.;_ylu=Y29sbwNzZzMEcG9zAzYEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1706151389/RO=10/RU=https%3a%2f%2ftimesindonesia.co.id%2fkopi-times%2f246435%2fkecanduan-game-online-marak-terjadi-dikalangan-remaja/RK=2/RS=uAGcKk7LKVLUIAB._h5Qju2CtrA-
- Ulfa, M., Risdayani, D., & Si, M. (2017). PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU REMAJA DI MABES GAME CENTER JALAN HR.SUBRANTAS KECAMATAN TAMPAN PEKANBARU. *Jom. Fisip*, 4(1), 1–13.
- Widhiarso, W. (2010). *Pengembangan Skala Psikologi : Lima Kategori Respons ataukah Empat Kategori Respons ?* 1–5.
http://widhiarso.staff.ugm.ac.id/files/widhiarso_2010_-_respon_alternatif_tengah_pada_skala_likert.pdf
- 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>
- Wulandari, R. (2015). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Warnet Lorong Cempak Dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang. *Fakultas Psikologi Universitas Bina Darma Palembang*, 000, 1–11.
- www.cnnindonesia.com. (2019a). *Kecanduan Game Online, dua Remaja di Bekasi Mengalami Gangguan Jiwa*.
<https://www.cnnindonesia.com/nasional/20191017105052-20-440267/dua-remaja-bekasi-alami-gangguan-jiwa-akibat-kecanduan-gim-hp>
- www.cnnindonesia.com. (2019b). *Remaja China Cacat Mata Akibat Kecanduan Game Online*.

<https://www.cnnindonesia.com/internasional/20191022124500-113-441750/remaja-china-cacat-mata-akibat-kecanduan-gim-ponsel>

www.urbanasia.com. (2019). *Dua Remaja Bekasi Jalani Terapi Kecanduan Game*. Ahman, Afid. <https://www.urbanasia.com/tech/dua-remaja-bekasi-jalani-terapi-kecanduan-game-U4665>

Young, K. (2009). Memahami Masalah Kecanduan dan Perawatan Game Online untuk Remaja. *American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355–372. <https://doi.org/10.1080/01926180902942191>

