

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. W. (2011). Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online (The role of teacher in overcoming addiction to online games). *Jurnal KOPASTA*, 4(1), 11. www.jurnal.unrika.ac.id/JurnalKOPASTA
- Angela. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sdn 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 1(2), 532–544.
- Anggreini, R., & Mariyanti, S. (2014). Hubungan Antara Kontrol Diri dan Perilaku Konsumtif Mahasiswi Universitas Esa Unggul. *Jurnal Psikologi*, 12(1), 34–42.
- 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. R. (2016). *Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar*. 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). *Metode Penelitian Psikologi* (Edisi 2). Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2019). *Penyusunan Skala Psikologi* (Edisi 2). Pustaka Pelajar.
- 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.
- Dova Pratika, I. (2021). Kecenderungan kecanduan game online pada gamers PUBG mobile: Bagaimana peran kontrol diri? *Sukma : Jurnal Penelitian Psikologi*, 2(02), 166–177. <https://www.jurnal.syntax-idea.co.id/index.php/syntax-idea/article/view/336>

- Ghufron, M. N., & Risnawita, R. (2017). *Teori-teori Psikologi*. Ar-Ruzz Media.
- Handriana, I., Wati, E., & Amelia, D. (2021). Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online dengan Pola Tidur pada Remaja di Desa Baturuyuk Kecamatan Dawuan Kabupaten Majalengka tahun 2021 PENDAHULUAN Manusia dalam menjalani berbagai fase kehidupan memiliki kebutuhan- kebutuhan yang harus dipenuhi . Kebutuh. *STIKes YPIB Majalengka*, 9(2), 168–179.
- Harahap, J. Y. (2017). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Ketergantungan Internet Di Pustaka Digital Perpustakaan Daerah Medan. *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 3(2), 131.
<https://doi.org/10.22373/je.v3i2.3091>
- Huda, Z. (2021). Hubungan Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online pada Remaja SMA X. *Konferensi Ilmiah Mahasiswa Unissula (KIMU) Klaster*, 000, 30–36.
<http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/kimuhum/article/view/17602>
- Hurlock, E. B. (2001). *Developmental Psychology*. McGraw-Hill Education.
- 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>
- Khairiah, Nurdin, S., & Saifan, R. (2019). Kontrol Diri Mahasiswa Yang Kecanduan Game Online Di Asrama Kaway XVI. *SULO Volume 4 Nomor 2*, 4(2), 1–13.
- 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>
- Kwon, J. H., Chung, C. S., & Lee, J. (2011). The effects of escape from self and interpersonal relationship on the pathological use of internet games. *Community Mental Health Journal*, 47(1), 113–121.
<https://doi.org/10.1007/s10597-009-9236-1>

- Lemmens, J. S., & Hendriks, S. J. F. (2016). Addictive Online Games: Examining the Relationship Between Game Genres and Internet Gaming Disorder. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 19(4), 270–276. <https://doi.org/10.1089/cyber.2015.0415>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Gentile, D. A. (2015). The internet gaming disorder scale. *Psychological Assessment*, 27(2), 567–582. <https://doi.org/10.1037/pas0000062>
- 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>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). The Effects of Pathological Gaming on Aggressive Behavior. *Journal of Youth and Adolescence*, 40(1), 38–47. <https://doi.org/10.1007/s10964-010-9558-x>
- Lybertha, D., & Desiningrum, D. (2016). Kematangan Emosi Dan Persepsi Terhadap Pernikahan Pada Dewasa Awal: Studi Korelasi pada Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Diponegoro. *Empati: Jurnal Karya Ilmiah Undip*, 5(1), 148–152.
- 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>
- 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>
- Newzoo. (2017). *Survei Game Online di Indonesia Tahun 2017*.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>

- Periantalo, Jelpa. (2015). *Penyusunan Skala Psikologi: Asyik, Mudah & Bermanfaat*. Pustaka Pelajar.
- Periantalo, Jelpa. (2015). *Penyusunan Skala Psikologi: Asyik, Mudah & Bermanfaat*. Pustaka Pelajar.
- Periantalo, Jelpa. (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. ., Widiанти, E., & Hendrawati. (2020). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. *Jnc*, 3(2), 110–118.
- Santoso, S. (2010). *Statistik Non Parametri Konsep Dan Aplikasi Dengan SPSS*. PT Elex Media Komputindo.
- Santrock, J. W. (2002). *Psikologi Perkembangan* (Jilid 2). Erlangga.
- Sari, A. M., & Astuti, K. (2020). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa. *Syntax*, 2(6), 1–12.
<https://www.jurnal.syntax-idea.co.id/index.php/syntax-idea/article/view/336>
- Solikhah, F., & Casmini. (2016). Efektivitas Pendekatan Rational Emotive Behaviour Therapy Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Anak Sekolah Dasar Di Sd N Jumeneng, Sumberadi, Mlati, Sleman. *Jurnal Hisbah*, 13(2), 14–34.
- Suargani, G. (2021). Peer Conformity , Time Management and Online Game Addiction to High Schoolers. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 574(Iset 2020), 99–102.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- 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.
- 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.
- Untari, P. H. (2019). *Kecanduan Game, Mahasiswa Bawa Pispot ke Kamar Tidur hingga Terancam DO*. Okezone.Com.
<https://techno.okezone.com/read/2019/06/16/326/2066993/kecanduan-game-mahasiswa-bawa-pispot-ke-kamar-tidur-hingga-terancam-do>
- Van Holst, R. J., Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., Peter, J., Veltman, D. J., & Goudriaan, A. E. (2012). Attentional bias and disinhibition toward gaming cues are related to problem gaming in male adolescents. *Journal of Adolescent Health*, 50(6), 541–546.
<https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2011.07.006>
- Wardhani, D. T., & Fahrudin, A. (2008). *Dampak permainan elektronik dan peranan pekerja sosial*.
- 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>
- Widyaningrum, R., & Susilarini, T. (2019). Hubungan Antara Kontrol Diri Dan Efikasi Diri Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa. *Skripsi*, 8(5), 55.
- 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>
- Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: Motivation and prevention factors. *European Journal of Information Systems*, 21(3), 321–340. <https://doi.org/10.1057/ejis.2011.56>