

DAFTAR PUSTAKA

- Abarca, R. M. (2021). Hubungan Antara Konformitas Kelompok Dengan Motivasi Berprestasi Pada Remaja Akhir. *Nuevos Sistemas de Comunicación e Información*, 2013–2015.
- Andriani, W. S., Sriati, A., & Yamin, A. (2019). Gambaran Kontrol Diri Penggunaan Smartphone Pada Siswa Sekolah Menengah Atas Dan Sederajat Di Kecamatan Jatinangor. *Jurnal Keperawatan Komprehensif (Comprehensive Nursing Journal)*, 5(2), 101–117. <https://doi.org/10.33755/jkk.v5i2.143>
- APJII. (2020). *Survei Pengguna Internet APJII 2019-Q2 2020: Ada Kenaikan 25,5 Juta Pengguna Internet Baru di RI*. <https://apjii.or.id/content/read/104/503/BULETIN-APJII-EDISI-74---November-2020>
- Apsari, A. R., & Purnamasari, S. E. (2018). Hubungan Antara Konformitas Dengan Perilaku Seksual Pranikah Pada Remaja. *Insight: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 19(1), 1. <https://doi.org/10.26486/psikologi.v19i1.596>
- 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* (Edisi 2). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baron, R., & Byrne, D. (2005). *Psikologi Sosial jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Dayne Trihora Wardhani, & Fahrudin, A. (2010). Pengaruh Video Game Pada Anak dan Peranan Pekerja Sosial. *Jurnal Psikologi Sosial Dan Pendidikan Sekolah Tinggi Kesejahteraan Sosial Bandung (STKS)*, 1(July), 1–14.

- 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.
- Dwi Marsela, R., & Supriatna, M. (2019). Kontrol Diri: Definisi dan Faktor. *Journal of Innovative Counseling: Theory, Practice & Research*, 3(2), 65–69. http://journal.umtas.ac.id/index.php/innovative_counseling
- Fakhri, N. (2017). Membangun Hubungan Sosial Pada Siswa Sma Negeri 1 Batang Kabupaten Jeneponto ,. *Jurnal Bagimu Negeri*, 1(1), 1–6.
- Ghufron, M. N., & Risnawita, R. (2010). *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta:Ar-Ruzz.
- 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>
- Khairiah, Said Nurdin, R. S. (2019). Kontrol Diri Mahasiswa Yang Kecanduan Game *Online* Di Asrama Kaway xvi. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 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>
- 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>

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>

Myers, D. G. (2012). *Psikologi Sosial jilid 1*. Jakarta:Salemba.

Oktavianto, E., Timiyatun, E., Suryati, A., & ... (2021). Studi Korelatif: Kontrol Diri Remaja dengan Kecanduan Menggunakan Internet. *Medika Respati: Jurnal ...*, 16(2), 117–128. <https://doi.org/10.35842/mr.v16i2.315>

Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. (2015). Hubungan Kecanduan Game *Online* dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163–171.

Periantalo, J. (2016). *Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.

Pratama, R. ., Widiyanti, E., & Hendrawati. (2020). Tingkat Kecanduan Game *Online* Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. *Jnc*, 3(2), 110–118.

Putra, F. F., Rozak, A., Perdana, G. V., & Maesharoh, I. (2019). Dampak Game *Online* Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University. *Jurnal Politikom Indonesiana*, 4(2), 98–103.

R, A. N. (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.

Rahman, F. (2020). Kontrol Diri dan Konformitas terhadap Intensitas Bermain Game *Online* Mobile pada Remaja Akhir di Samarinda. *Psikoborneo*, 8(3), 385–400. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo>

Santoso, S. (2010). *Statistik Non Parametri Konsep Dan Aplikasi Dengan SPSS*.

PT Elex Media Komputindo.

- Sebayang, J., Yusuf, M., & Priyatama, A. N. (2011). Hubungan Antara Body Image Dan Konformitas Dengan Perilaku Konsumtif Pada Siswi Kelas XI SMA Negeri 7 Surakarta. *Jurnal Psikologi*, 3(2), 3–41. <https://jurnalwacana.psikologi.fk.uns.ac.id/index.php/wacana/article/view/36>
- Setiaji, S., & Viirlia, S. (2016). Hubungan Kecanduan Game *Online* Dan Keterampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa. *Jurnal Psikologi Psibernetika*, 9(2), 93–101.
- 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. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung:Alfabeta.
- Syaroh, A. U. (2019). Faktor Kontrol Diri Dalam Penggunaan Gadget (Smartphone) Pada Siswa. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(2). <https://doi.org/10.26877/empati.v6i2.4281>
- Tangney, J. P., Baumeister, R. F., & Boone, A. L. (2004). High Self Control Predicts Good Adjustment, Less Pathology, Better Grades, And Interpersonal success. *Journal of Personality*, 2(April 2004), 54.
- 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>
- Widianingsih, R., S.D, T., & Rahman, A. A. (2009). Hubungan Konformitas Terhadap Kelompok Dengan Kedisiplinan Siswa Di Sekolah Pada Siswa Kelas Ii Smu Ykm Tanjungsari Sumedang. *Psympathic, Jurnal Ilmiah Psikologi Pendidikan Dan Perkembangan*, I(1), 97–108.
- 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.

Yuliantari, M. I., & Herdiyanto, Y. K. (2015). Hubungan Konformitas Dan Harga Diri Dengan Perilaku Konsumtif Pada Remaja Putri Di Kota Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(1), 89–99. <https://doi.org/10.24843/jpu.2015.v02.i01.p09>

