

DAFTAR PUSTAKA

- Alsa, A. (2011). *Pendekatan Kuantitatif Kualitatif Serta Kombinasinya Dalam Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Anggreini, R., & Mariyanti, S.(2014). Hubungan Antara Kontrol Diri dan Perilaku Konsumtif Mahasiswi Universitas Esa Unggul. *Jurnal Psikologi*, 12(1), 34-42. <https://ejurnal.esaunggul.ac.id/index.php/psiko/article/view/1461>
- Aroma, I, S., & Suminar, D, S.(2012). Hubungan Antara Tingkat Kontrol Diri Dengan Kecenderungan Perilaku Kenakalan Remaja. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 1(02), 1-6. Diakses dari http://www.journal.unair.ac.id/filerPDF/110810241_ringkasan.pdf
- Astidewi, K.(2018). Hubungan Kontrol Diri dengan Perilaku Konsumtif Penggunaan Paket Kuota Internet. *Psikoborne: Jurnal Ilmian Psikologi*, 6(1), 30-35. Diakses dari <http://ejournals.unmul.ac.id/index.php/psikoneo/article/view/4524>
- Asosiasi Jasa Pengguna Internet Indonesia. (2020). Hasil Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2020. Diakses pada tanggal 18 Mei 2021, <https://apji.or.id/survei>
- Averill, J, R.(1973). Personal Kontrol Over Aversive Stimuli and Its Relationship to Stress. *Psychological Bulletin*, 4(80), 286-303. <https://id.booksc.org/book/21821205/470844>
- Azizatunnisa, A., & Herdiana, I.(2020). *Self-Kontrol and Consumptive Behaviour of Adolescents in An Islamic Boarding School*. *Palarach's Journal of Archaeology of Egypt*, 17(3), 1779-1786. Diakses dari <https://doi.org/10.48080/jae.v17i3.894>
- Azwar, S. (2017). *Metode Penelitian Psikologi Edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Budhi, F, H. & Indrawati, E, S.(2016). Hubungan Atara Kontrol Diri Dengan Intensitas Bermain Game Online pada Mahasiwa Pemain Game Online di Game Center X Semarang. *Jurnal Empati*, 5(3), 478-481. Diakses dari <https://doi.org/10.14710/empati.2016.15382>
- Chaplin, J, P. (2014). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta:Rajawali Pers
- Cipta, H.(2020). Kecanduan *Game Online*, Remaja 18 Tahun Nekat Curi Sepeda Tengah Keramaian. Diakses pada tanggal 18 Mei 2021 dari <https://regional.kompas.com/read/2020/08/03/14153731/kecanduan-game-online-remaja-18-tahun-nekat-curi-sepeda-di-tengah-keramaian>
- Dahwilani, D, M. (2020). Survei: 16,5 Persen Masyarakat Habiskan Waktu Main *Game Online* selama Pandemi Covid-19. Diakses pada tanggal 18 Mei

- 2020 dari <https://www.inews.id/techno/internet/survei-165-persen-masyarakat-habiskan-waktu-main-game-online-selama-pandemi-covid-19>
- Engel, J. F., Blackwell, R. G., & Miniard, P. W. (1994). *Perilaku Konsumen*. Binarupa Aksara: Jakarta
- Fardhani, P. R., & Izzati, U. A. (2013). Hubungan Antara Konformitas dan Perilaku Konsumtif Pada Remaja (Studi pada Siswa Kelas XI SMA Trimurti Surabaya). *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*. 01(02), 1-7. Diakses dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/character/article/view/1913>
- Firdaus, Y., Pebrianti, Y., & Andriyani, T. (2018). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya*. 2(2), 169-181. Diakses dari <https://doi.org/10.5281/zenodo.3840736>
- Fuadi, A. I. (2018). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa/I Psikologi di Universitas Medan Area. Medan: Universitas Medan Area. <http://repository.uma.ac.id/bitstream/123456789/9718/1/Ali%20Imron%20Fuadi%20-%20fulltext.pdf>
- Fromm, E. (2008). *The Sane Society*. Routledge Classics: London and New York. Diakses dari <https://id.id1lib.org/book/1294390/abda92>
- Ghufron, M.N., & Risnawita, R. (2012). *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Grasmick, H. G., Tittle, C. R., Bursik, R. J., & Arneklev, B. J. (1993). Testing The Core Empirical Implication of Gottfredson and Hirschi's General Theory of Crime. *Journal of Research in Crime and Delinquency*, 30(5), 5-19, Diakses dari doi: 10.1177/0022427893030001002
- Gupta, K., & Singh, N. (2020). *Consumption Behaviour and Social Responsibility*. Springer Nature Singapore. Diakses dari <https://id.id1lib.org/book/11237183/ae364a>
- Hanuning, S. (2011). *Faktor-Faktor yang Memengaruhi Perilaku Konsumtif Mahasiswa*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/20377/NDUyODc=/Faktor-Faktor-yang-Mempengaruhi-Perilaku-Konsumtif-Mahasiswa-sri-hanuning-skripsi.pdf>
- KBBI. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Kallani, Y. (2021). *Game Mobile Legends Mencapai 1 Milliar Unduhan*. Diakses 19 Mei 2021 <https://kumparan.com/yaiba-kallani/game-mobile-legends-mencapai1-miliar-unduh-an-1uzS0md8BWL>
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2012). *Marketing Management*. Prentice Hall; New Jersey. Diakses dari <https://id.b-ok.as/book/1185266/aebead>

- Kusumadewi,S., Hardjajani, T, & Priyatama, A, N.(2012). Hubungan antara Dukungan Sosial Peer Group dan Kontrol Diri dengan Kepatuhan terhadap Peraturan pada Remaja Putri di Pondok Pesantren Modern Silam Assalam Sukoharjo. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa*. 1(2), 1-10. Diakses dari <https://garuda.ristekbrin.go.id/documents/detail/260664>
- Khun, R.(2021). Fungsi Skin Di Mobile Legends. Diakses dari <https://esportsku.com/fungsi-skin-di-mobile-legends-ml/> pada 10 Oktober 2021.
- Lina., & Rosyid, H.(1997). Perilaku Konsumtif Berdasar Locus Of Kontrol Pada Remaja Putri. *Psikologika Universitas Gadjah Mada*. <https://journal.uui.ac.id/index.php/Psikologika/article/download/8434/7161>
- Lubis, L., Abdillah., & Lubis, H, K.(2020). The Relationship of Self Kontrol And Conformity With Consumptive Behaviour of Network Computer Engineering Students at SMK Negeri 2 Binjai. *International Journal on Language, Research and Education Studies*, 4(2), 209-222. DOI:10.30575/2017/IJLRES-2020050802
- Marsela, R, S., & Supriatna, M.(2019). Kontrol Diri : Definisi dan Faktor. *Journal of Innovative Counseling : Theory, Practice & Research*, 3(2), 65-69. https://journal.umtas.ac.id/index.php/innovative_counseling/article/view/567/297
- Munandar, A, S.(2001). Psikologi Industri dan Organisasi. UI Press:Jakarta.
- Moayery, M., Narvaiza, C, L., & Gilbaja, J, J. (2019). *How Does Self-Kontrol Operate? A Focus on Impulse Buying*. *Papeles del psicologo* 40(2) 149-160. doi: <https://doi.org/10.23923/pap.psicol2019.2893>
- Nafidzurramadhan, A.(2021). Perilaku Konsumtif pada Remaja yang Bermain *Game Online*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah. <http://eprints.ums.ac.id/91233/1/HALAMAN%20DEPAN.pdf>
- Nurhaini, D. (2018). Pengaruh Konsep Diri dan Kontrol Diri Dengan Perilaku Konsumtif Terhadap Gadget. *Psikoborneo*, 6(1), 92-100. <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/psikoneo/article/download/4532/pdf>
- Oktarini, D, S.(2019). Anaknya Kecanduan Bermain *Game*, Ibu ini Kaget Tagihannya Jebol Belasan Juta. Diakses 15 Juli 2021 <https://www.suara.com/tekno/2019/04/08/145745/anaknya-kecanduan-bermain-game-ibu-ini-kaget-tagihannya-jebol-belasan-juta?page=all>
- Pitaloka, A, A.(2013). Perilaku Konsumsi *Game Online* Pada Pelajar. <https://media.neliti.com/media/publications/13630-ID-perilaku-konsumsi-game-online-pada-pelajar-studi-fenomenologi-tentang-perilaku-k.pdf>
- Puji, S.(2020). Nekat Curi Gabah Tangga Untuk Bermain *Game Online*, Pria ini Babak Belur dan Terancam Hukuman 7 Tahun Penjara. Diakses pada tanggal 18 Mei 2021 dari <https://regional.kompas.com/read/2020/05/30/22073481/nekatecuri-gabah-tetangga-untuk-bermain-game-online-pria-ini-babak-belur-dan>

- Prasetya, Y, Y., Tarifu, L., & Iba, L.(2020). Pengaruh Penggunaan *Game Online Mobile Legends* Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa SMA Negeri 1 Kendari. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(1), 1-16.
<http://ojs.uho.ac.id/index.php/KOMUNIKASI/index>
- Priambudi, A.(2020). Fenomena Konsumtif sebagai Manifestasi Masyarakat Post-Modern. Diakses dari
<https://radarjogja.jawapos.com/opini/2020/08/13/fenomena-konsumtif-sebagai-manifestasi-masyarakat-post-modern/>
- Pratiwi, G, I.(2015). Perilaku Konsumtif dan Bentuk Gaya Hidup; Studi Fenomenologi pada Anggota Komunitas Motor Bike of Kawasaki Riders Club (BKRC) *Chapter* Malang). 1(5),
<https://media.neliti.com/media/publications/111099-ID-perilaku-konsumtif-dan-bentuk-gaya-hidup.pdf>
- Ruswani, G.(2020). Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pengguna *Game Mobile Legends* di Kota Malang. Malang: Universitas Brawijaya
<http://repository.ub.ac.id>
- Rostarita, Nia Amalia (2022) **Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19.**Other thesis, Universitas Islam Riau. <http://repository.uir.ac.id/id/eprint/11501>
- Said, F.(2018). Berkat *Mobile Legends*, *Gamer* Nasional ini Bisa Beli Ferarri. Diakses 18 Mei 2021 dari
<https://www.cnbcindonesia.com/lifestyle/20181125104221-33-43590/berkat-mobile-legends-gamer-nasional-ini-bisa-beli-ferrari>
- Saputra, S.(2019). Kemampuan Kontrol Diri Remaja Pecandu *Game Mobile Legends* di Kelurahan Kebun Beler Kota Bengkulu. Bengkulu Fakultas Ushulludin Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) <http://repository.iainbengkulu.ac.id/3577/1/PENGKI%20SAPUTRA.pdf>
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Sleman Yogyakarta: Literasi Media Publishing. Diakses dari
<https://books.google.co.id/books?id=QPhFDwAAQBAJ&pg=PA131&dq=siyoto+dan+sodik&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwilgunMuJnmAhUBdCsKHXnoAeqQ6AEIMDAB#v=onepage&q=siyoto%20dan%20sodik&f=false>
- Sitepu, Y, S., & Ginting, C, R.(2019). Konten Gaming dan Tindakan Membeli Aksesori *Game Online*. Repositori Institusi Universitas Sumatera Utara.
<http://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/33026>
- Syaripudin, A.(2020). Pola Kecanduan *Game Online Mobile Legends* Pada Perilaku Konsumtif. Kalimantan *Universitas Pancabakti* (tidak diterbitkan).
<http://repository.upstegal.ac.id/3446/>
- Tangney, J,P., Baumeister, R, F, & Boone, A, L.(2004). High Self-Kontrol Predicts Good Adjustment, Less Pathology, Better Grades, and Interpersonal Success. *Journal Personality*, 72(2), 271-324. Diakses dari

<https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.613.6909&rep=rep1&type=pdf>

Tiona, D.(2019). Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Belanja *Online* Mahasiswa. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta. <http://repository.unj.ac.id/3057/1/skripsi%20lengkap.pdf>.

Tripambudi, B., & Indrawati, E.S.(2018). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Konsumtif Pembelian Gadget Pada Mahasiswa Teknik Industri Universitas Diponegoro. *Jurnal Empati*, 7(2), 189. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/empati/article/download/21683/20053>

Utomo, A, P.(2019). Pria ini Bunuh Orangtua dan Kakaknya Setelah Dilarang Buka Situs Porno. Diakses pada tanggal 18 Mei 2021 dari <https://internasional.kompas.com/read/2019/01/30/21073611/pria-ini-bunuh-orangtua-dan-kakaknya-setelah-dilarang-buka-situs-porno?page=all>

Vazsonyi, A, T., Pickering, L, E., Junger, M., & Hensing, D.(2001). *An Empirical Test of a General Theory of Crime: A Four-Nation Comparative Study of Self-Kontrol and The Prediction of Deviance*. *Journal of Research in Crime and Delinquency*, 38(2), 91-131. <https://doi.org/10.1177%2F0022427801038002001>

Vinerizaldi, K.(2021). Pengaruh Kontrol Diri, Konformitas, dan Perceived Enjoyment Terhadap Perilaku Konsumtif Dengan Sikap Sebagai Variabel Intervening; Studi Pada Konsumen *Gamers Online Game Mobile Legends*: Bang-Bang di Kota Pontianak. *Jurnal Manajemen Update*, 10(1). <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/ejmfe/article/view/45147>

Widiana, H, S., Retnowati, S., & Hidayat, R.(2004). Kontrol Diri dan Kecenderungan Kecanduan Internet. *Jurnal Humanitas Universitas Ahmad Dahlan*, 1(1), 6-16. Doi: <http://dx.doi.org/10.26555/humanitas.v1i1.20285>

Widodo, B, P.(2016). Hubungan Antara *Self Monitoring* dengan Perilaku Konsumtif pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Naskah Publikasi Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta. <http://eprints.ums.ac.id/46512/6/Naskah%20Publikasi.pdf>