

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi, J. (2019). *Kecanduan Game Online, Remaja 16 Tahun dari Malang Ini Rela Acak-acak Rumah Tetangga & Embat Ponsel*. Tribunnews.Com. <https://www.tribunnews.com/regional/2019/08/09/kecanduan-game-online-remaja-16-tahun-dari-malang-ini-rela-acak-acak-rumah-tetangga-embat-ponsel>
- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *Jurnal KOPASTA*, 4(1), 28–40. <https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/kopastajournal/article/view/1121/0>
- Aris, M., Hardjono, & Karyanta, N. A. (2015). Perilaku Kecanduan *Game Online* Ditinjau dari Kesepian dan Penerimaan Kelompok Teman Sebaya pada Remaja di Kelurahan Jebres Surakarta. *Digilib Uns*.
- Association, A. P. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual Of Mental Disorders* (Fifth Edit). American Psychiatric Publishing.
- Azwar, S. (2019a). *Reliabilitas dan Validitas* (4th ed.). Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2019b). *Reliabilitas dan Validitas* (Edisi keem). Pustaka Pelajar.
- Bayu, D. J. (2021). *Masa Depan Cerah Gim Online di Indonesia*. D Kata Data.Co.Id. <https://katadata.co.id/ariayudhistira/analisisdata/60bd726285611/masa-depan-cerah-gim-online-di-indonesia>
- Budiyono, & Kokotiasa, W. (2021). *Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja | Antropocene : Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*. 1(1), 1–7. <https://journal.actual-insight.com/index.php/antropocene/article/view/16>
- Clark, N., & Scott, P. S. (2009). *Game Addiction : The Experience and the Effects*. McFarland & Company.
- Febriandari, D., Nauli, F. A., & Rahmalia, S. (2016). Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* terhadap Identitas Diri Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(1), 50–56. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKJ/article/view/3904>
- Gunuc, S. (2017). Peer influence in internet and digital game addicted adolescents: Is Internet / digital game addiction contagious? *International Journal of High Risk Behaviors and Addiction*, 6(2). <https://doi.org/10.5812/ijhrba.33681>
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Ed. 5). Erlangga.
- Indonesia, A. P. J. I. (2018). Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia. *APJII*. <https://apjii.or.id/survei2018s/download/TK5oJYBSyd8iqHA2eCh4FsGELm3ubj>

- Iqbal, M. (2020). Kontribusi Konformitas Terhadap Kecanduan *Game Online* pada Mahasiswa yang Bermain *Game Online X* di Kota Padang. *Socio Humanus*, 2(2), 115–126. <https://ejournal.pamaaksara.org/index.php/sohum/article/view/214>
- Julia, P. (2018). Hubungan antara Kecanduan *Game Online* terhadap Prestasi Belajar Siswa SD Negeri 53 Banda Aceh. *Jurnal Serambi Akademika*, 6(1). <http://ojs.serambimekkah.ac.id/serambi-akademika/article/view/617>
- Kiraly, O., Nagygorgy, K., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2014). *Problematic Online Gaming*. Behavioral Addictions Criteria, Evidence, and Treatment. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-407724-9.00004-5>
- Kristiawan, A., & Yunanto, K. T. (2021). Faktor Faktor yang Berpengaruh Terhadap Kecanduan *Game Online*. *Jurnal Psikologi Kreatif Inovatif*, 1(1).
- Kusumawati, R., Aviani, Y. I., & Molina, Y. (2017). Perbedaan Tingkat Kecanduan ( Adiksi ) *Games Online*. *Jurnal RAP UNP*, 8(1). <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/psikologi/article/view/7955>
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. A. (2020). Perilaku Kecanduan *Game Online* Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(3), 202–212. <https://doi.org/10.35508/jhbs.v2i3.2232>
- 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>
- Long, J., Liu, T., Liu, Y., Hao, W., Maurage, P., & Billieux, J. (2018). Prevalence and Correlates of Problematic Online Gaming: a Systematic Review of the Evidence Published in Chinese. *Current Addiction Reports*, 5(3), 359–371. <https://doi.org/10.1007/s40429-018-0219-6>
- 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>
- Matur, Y. P., Simon, M. G., & Ndorang, T. A. (2021). Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Sma Negeri di Kota Ruteng. *Jurnal Wawasan Kesehatan*, 6(2). <https://stikessantupaulus.ejournal.id/JWK/article/download/123/77>
- Munawaroh, F. (2019). Hubungan Antara Regulasi Diri Dan Konformitas Dengan Adiksi *Game Online* Pada Mahasiswa. *Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya*. <http://repository.untag-sby.ac.id/7727/7/JURNAL.pdf>

- Myers, D. G. (2013). Social Psychology. In *Psychological Review* (Tenth Edit, Vol. 2, Issue 4). Mc Graw Hill. <https://doi.org/10.1037/h0067127>
- Novrialdy, E. (2019a). Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Novrialdy, E. (2019b). Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Novrialdy, E., Nirwana, H., & Ahmad, R. (2019). High School Students Understanding of the Risks of *Online Game* Addiction. *Journal of Educational and Learning Studies*, 2(2), 113. <https://doi.org/10.32698/0772>
- Nur, A. (2021). Hubungan Kontrol Diri dengan Adiksi *Game Online* pada Siswa Kelas X MA N 1 Serang Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Volume*, 18(12), 17–23.
- Organization, W. H. (2020). *Addictive behaviours: Gaming disorder*. World Health Organization. <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>
- 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. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/psikologi/article/view/25196>
- Pratnyawan, A., Rachmanta, & Dwi, R. (2021). *Sebaran Pemain Mobile Legends Indonesia, Terbanyak di Pulau Ini*. Suara.Com. <https://www.suara.com/tekno/2021/08/12/142903/sebaran-pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-pulau-ini?page=all#:~:text=Jumlah pemain aktif bulanan Mobile Legends di Indonesia capai 34 juta user.>
- Putri, R. C. S., Budiyo, & Kokotiasa, W. (2021). Dampak *Game Online Mobile Legends* terhadap Perilaku Remaja. *Antropocene: Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.56393/antropocene.v1i1.16>
- Rahman, F. (2020). Kontrol Diri dan Konformitas terhadap Intensitas Bermain *Game Online Mobile* pada Remaja Akhir di Samarinda. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(3), 385. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v8i3.5358>
- Rahman, J. O. (2021). Studi Kepustakaan Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan *Game Online* “Mobile Legends” pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *Bimbingan Dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya*, 12(1). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/search/authors/view?firstName=Johan&middleName=Oktiva&lastName=>

Oktiva Rahman&affiliation=&country=

- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2019). Dampak *Game Online Mobile Legends*: Bang Bang terhadap Mahasiswa. *Perspektif*, 7(1), 6. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v7i1.2520>
- Rizal, A. (2021). *Mobile Legends Jadi Mobile Game Paling Favorit di Indonesia 2021*. Info Komputer. <https://infokomputer.grid.id/read/122840670/mobile-legends-jadi-mobile-game-paling-favorit-di-indonesia-2021?page=all>
- Rondo, A. A. A., Wungouw, H. I. S., & Onibala, F. (2019). Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif Siswa di Sma N 2 Ratahan. *Jurnal Keperawatan*, 7(1). <https://doi.org/10.35790/jkp.v7i1.24324>
- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence : Perkembangan Remaja* (Ed 6). Erlangga. Penerjemah: Shinto B, Sherly Saragih.
- Santrock, J. W. (2011). *Life-Span Development : Perkembangan Masa Hidup Jilid 2* (Jilid 5). Erlangga.
- Sarwono, S. W., & Meinarno, E. A. (2009). *Psikologi Sosial*. Salemba Humaika.
- Suargani, G. (2019). Hubungan antara Konformitas Teman Sebaya dan Manajemen Waktu dengan Kecanduan *Game Online* pada Siswa Kelas XI Sma Negeri 3 Kota Tegal Tahun Pelajaran 2018/2019. Universitas Negeri Semarang.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. AlfaBeta.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan *Online Game* Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537>
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). *Stop Kecanduan Game Online (Pertama)*. Unipma Press.
- Wiguna, G. Y., & Herdiyanto, Y. K. (2018). Coping pada Remaja yang Kecanduan Bermain *Game Online*. *Jurnal Psikologi Udayana*, 5(2), 450. <https://doi.org/10.24843/jpu.2018.v05.i02.p15>
- Wijaya, A. (2022). *Apa itu E-sport?* <https://dianisa.com/apa-itu-esports/>