

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, N., Agustiani, H., Novianti, L. E., & Ninin, R. H. (2021). Gambaran perilaku bermain game online pada remaja pemain game online di jatinagor. *Jurnal Penelitian dan Pengukuran Psikologi*, 10 (1), 5 - 17. <http://doi.org/10.21009/JPPP.101.02>
- Angraini, I. (2019). Pengaruh kontrol diri terhadap perilaku konditif online shopping pada wanita dewasa awal. (Skripsi, Universitas Negeri Jakarta). <https://core.ac.uk/download/pdf/287122121.pdf>
- Anonymous, Internet matter. Org. Diunduh dari <https://www.internetmatters.org/advice/by-activity/online-gaming-advice-hub/online-gaming-benefits/>
- APJII. (2024). APJII jumlah pengguna internet Indonesia tembus 221 juta orang. Diunduh dari [https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang#:~:text=Asosiasi%20Penyelenggara%20Jasa%20Internet%20Indonesia%20\(APJII\)%20mengumumkan%20jumlah%20pengguna%20internet,jiwa%20penduduk%20Indonesia%20tahun%202023.](https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang#:~:text=Asosiasi%20Penyelenggara%20Jasa%20Internet%20Indonesia%20(APJII)%20mengumumkan%20jumlah%20pengguna%20internet,jiwa%20penduduk%20Indonesia%20tahun%202023.)
- Apriani, C. (2022). Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja di desa Segong Kecamatan Karangkaca tahun 2022. (STIKES Kuningan). http://eprints.stikku.ac.id/111/1/File%201_Cici%20Apriani_CKRO180045-1%20-%20cici%20apriani.pdf
- Averill, J. R. (1973). Personal control over aversive stimuli and its relationship to stress. *Psychological Bulletin* 80 (4), 286 - 303. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/h0034845>
- Azis, A., & Nasir, N. (2024). Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja di kota bekasi. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4 (1), 29 - 38. <https://doi.org/10.57008/ijp.v4i01.613>
- Brand, J.E., Todhunter, S., & Jervis, J. (2018). *Digital Australia 2018 (DA18)*. <https://igea.net/wp-content/uploads/2017/07/Digital-Australia-2018-DA18-Final-1.pdf>
- Budiani, R., & Ningsih, R. (2023). Analisis kecanduan bermain game online siswa smk PGRI 4 Kediri. *Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran ke - 6*, 243 - 251.
- Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018). Validitas dan reliabilitas. Diunduh dari <https://core.ac.uk/download/pdf/187726085.pdf>

- Cahyana, Rohaeti, E.E., & Suherman, M.M. (2020). Gambaran siswa sekolah menengah pertama yang mengalami kecanduan game online. *Fokus* 3 (2), 40 - 45. DOI: <https://doi.org/10.22460/fokus.v3i2.4222>
- Dinata, O. (2017). Hubungan kecanduan game online clash of clans terhadap perilaku sosial. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau* , 4(2), 1 - 15.
- DSM-5. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders. Diunduh dari [https://repository.poltekkes-kaltim.ac.id/657/1/Diagnostic%20and%20statistical%20manual%20of%20mental%20disorders%20-%20DSM-5%20\(%20PDFDrive.com%20\).pdf](https://repository.poltekkes-kaltim.ac.id/657/1/Diagnostic%20and%20statistical%20manual%20of%20mental%20disorders%20-%20DSM-5%20(%20PDFDrive.com%20).pdf)
- Fakhruddiana, F., Purnamasari, A., & Hidayati, E. (2022). Pelatihan kontrol diri untuk mengurangi intensitas akses dengan situs/media pornografi pada remaja. *Gajah Mada Journal of Professional Psychology* 8 (2), 155 - 172. DOI: [10.22146/gamajpp.76746](https://doi.org/10.22146/gamajpp.76746)
- Fitri, T. A., Putri, T. H., & Yulanda, N. A. (2021). Hubungan kontrol diri terhadap kecanduan game online pada remaja. *Tanjungpura Journal of Nursing Practice and Education* 3 (2), 40 - 50. DOI: <http://dx.doi.org/10.26418/tjnpe.v3i2.51615>
- Ghufroon, M. N., & Risnawita, R. (2010). *Teori-Teori Psikologi*. Diunduh dari <https://repository.iainkediri.ac.id/584/>
- Gurusinga, M. F. (2020). Hubungan kecanduan game online dengan pola tidur pada remaja usia 16 - 18 tahun di SMA Negeri 1 Deli Tua Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang. *Jurnal Penelitian Keperawatan Medik* 2 (2), 1 - 8.
- Hardanti, H. A., Nurhidayah, I., & Fitri, S. Y. R. (2013). Faktor-faktor yang melatarbelakangi perilaku adiksi bermain game online pada anak usia sekolah. *Padjadjaran Nursing Journal*, 1 (3), 166 - 175. DOI: [10.24198/jkp.v1i3.65](https://doi.org/10.24198/jkp.v1i3.65)
- Hussain, Z., & Griffiths, D. (2009). The attitudes, feelings, and experiences of online gamers: a qualitative analysis. *Cyber Psychology & Behaviour*, 12 (6), 747 - 753. DOI: 10.1089/cpb.2009.0059
- Ibrahim, A., Alang, A. H., Madi, Baharuddin, Ahmad, Darmawati. (2018). Metodologi penelitian. Diunduh dari <https://repositori.uin-alauddin.ac.id/12366/1/BUKU%20METODOLOGI.pdf>
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. D., & 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>
- Khasanah, D. N., & Winarti, Y. (2021). Hubungan kontrol diri dengan kecanduan smartphone pada remaja. *Borneo Student Research* 3 (1), 739 - 748.

- Kominfo. (2023). Memenuhi layanan digital hingga pelosok. Diunduh dari <https://www.kominfo.go.id/berita/artikel/detail/memenuhi-layanan-digital-hingga-pelosok>
- Kurnia, Y., Handayani, P. K., & Wibowo, D. S. (2023). Gambaran perilaku kecanduan game online pada komunitas mobile legend di jember. *National Multidisciplinary Sciences 2* (6), 456 – 463.
- 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. <http://dx.doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Lukman, Lukman, & Firdaus, F. (2021). Pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan game online pada pemain pubg. *PINISI Journal of Art, Humanity, & Social Studies* 1 (6), 76 - 82.
- Nur, A. (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 (1), 17 - 23. <https://uia.e-journal.id/guidance>
- Noviarldy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27 (2), 148 - 158. DOI: 10.22146/buletinpsikologi.47402
- 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. *KONSEL: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 3 (2), 103 - 118. DOI:[10.24042/kons.v3i2.575](https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575)
- Masyita, A. R. (2016). Pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan game online pada pemain dota 2 Malang. (Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim). <http://etheses.uin-malang.ac.id/3708/>
- Marsela, R. D., & Supriatna, M. (2019). Kontrol diri : definisi dan faktor. *Journal of Innovation Counseling : Theory, Practice, & Research* 3 (2), 65 - 69.
- Mertika, & Mariana, D. (2020). Fenomena game online di kalangan anak sekolah dasar. *Journal of Education Review and Research*, 3 (2), 99 - 104. <http://dx.doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Medcom . (2023, 31 Agustus). Ini perilaku gamer Asia Barat dan Timur [medcom.id]. Diunduh dari <https://www.medcom.id/teknologi/news-teknologi/RkjMxYRb-ini-perilaku-gamer-asia-barat-dan-timur>
- Muhamad, N. (2023, 15 Juni). Mayoritas konsumen game online main lebih dari 4 jam sehari [Databoks]. Diunduh dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/06/15/mayoritas-konsumen-game-online-main-lebih-dari-4-jam-sehari>

- Munir, M. S. (2021). Pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan game online pada permainan PUBG mobile santri pondok pesantren al-amien. (Skripsi, IAIN Kediri). <https://etheses.iainkediri.ac.id/14155/>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi* 27 (2), 148 - 158. DOI:10.22146/buletinpsikologi.47402
- Nur, M. L. (2018). Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada siswa di SMKN 1 Percut Sei Tuan. (Skripsi, Universitas Medan Area).
<https://repositori.uma.ac.id/bitstream/123456789/9771/1/Mutih%20Lailan%20Nur%20-%20Fulltext.pdf>
- Ondang, G. L., Moku, B. J. & Goni, S. Y. V. I. (2020). Dampak game online terhadap motivasi belajar mahasiswa jurusan sosiologi fispol unsrat. *Jurnal Holistik* 13 (2), 1 – 15. SSN: 1979 - 481.
- Pratama, K. R., & Pertiwi, W. K. (2022, 15 Oktober). Kominfo klaim industri game di Indonesia semakin moncer [Kompas.com]. Diunduh dari <https://tekno.kompas.com/read/2022/10/15/17000057/kominfo-klaim-industri-game-di-indonesia-semakin-moncer>
- Purwanto. (2018). Teknik penyusunan instrumen uji validitas dan reliabilitas untuk penelitian ekonomi syariah. Diunduh dari https://www.researchgate.net/profile/Purwanto-Purwanto-8/publication/329483279_TEKNIK_PENYUSUNAN_INSTRUMEN_UJI_VALIDITAS_DAN_RELIABILITAS_PENELITIAN_EKONOMI_SYARIAH/link/s/5c0a93dc4585157ac1af178d/TEKNIK-PENYUSUNAN-INSTRUMEN-UJI-VALIDITAS-DAN-RELIABILITAS-PENELITIAN-EKONOMI-SYARIAH.pdf
- Raharjo, S. Cara melakukan uji linearitas dengan program SPSS [SPSS Indonesia]. Diunduh dari <https://www.spssindonesia.com/2014/02/uji-linearitas-dengan-program-spss.html>
- Rahmayani, D. K., & Rozali, Y. A. (2021). Pengaruh kontrol diri terhadap kecenderungan kecanduan game online pada remaja yang bermain free fire di Jakarta. *Psychomunity : Seminar Nasional Psikologi Esa Unggul* 1 (1), 33 - 42.
- Rifki, B. (2023, 28 September). Riset Coda tunjukkan kebiasaan unik gamer Indonesia [Esports.id]. Diunduh dari <https://esports.id/other/news/2023/09/5bf30c6aad7adf06445803878d854044/riset-coda-tunjukkan-kebiasaan-unik-gamer-indonesia>
- Riyanto, A. D. (2023). Hootsuite (we are social): Indonesian digital report 2023. Diunduh dari <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2023/>

- Saputra, R. (2022). Analisis kecanduan game online terhadap siswa kelas vii SMPN 3 Siding. (Diploma thesis, IKIP PGRI Pontianak). <https://digilib.ikipgriptk.ac.id/id/eprint/1180/>
- Sari, A. M., & Astuti, K. (2020). Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada siswa. *Jurnal Syntax Idea* 2 (6), 1 - 8. DOI: <https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v2i6.336>
- Sari, N., Maulidya, R., & Afriani. (2023). Online gaming addiction behavior: gender and duration of playing games in adolescents. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi* 8 (1), 69 - 79. DOI 10.22373/psikoislamedia.v7i1.12305
- Sugiyono. (2013). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. Diunduh dari <https://digilib.stekom.ac.id/ebook/view/Metode-Penelitian-Kuantitatif-Kualitatif-DAN-RND>
- Surbakti, T. P. D., Rafiyah, I., & Setiawan. (2022). Level of online game addiction on adolescents. *Journal of Nursing Care* 5 (3), 140 - 152. DOI: <https://doi.org/10.24198/jnc.v5i3.39044>
- Suryanto, R. N. (2015). Dampak positif dan negatif permainan game online dikalangan remaja. *Jom FISIP* 2 (2), 1 - 15.
- 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* 72 (2), 271 - 322. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1111/j.0022-3506.2004.00263.x>
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). Stop kecanduan game online mengenal dampak ketergantungan pada game online serta cara menguranginya. Diunduh dari <https://eprint.unipma.ac.id/81/>
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction-a comparison between game users and non-game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse* 36, 268 - 276. DOI: 10.3109/00952990.2010.491879
- We Are Social. (2022, 21 April). More than 5 billion people now use the internet. Diunduh dari <https://wearesocial.com/us/blog/2022/04/more-than-5-billion-people-now-use-the-internet/>
- WHO. (2020, 22 Oktober). Addictive behaviours: gaming disorder [World Health Organization]. Diunduh dari <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>
- Wibowo, W. A. C., & Kurniawan, A. (2021). Hubungan self-control dengan online gaming addiction pada mahasiswa di surabaya. *Buletin Riset Psikologi dan Kesehatan Mental* 1 (1), 78 - 86.
- Yee, N. (2002). Ariadne - Understanding mmorpg addiction. <http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html>

Young, K., Pistner, M., O'mara, J., & Buchanan, J. (1999). Cyber disorders: the mental health concern for the new millenium. *Cyber Psychology & Behavior* 2 (5), 475 - 479. DOI: [10.1089/cpb.1999.2.475](https://doi.org/10.1089/cpb.1999.2.475)

Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37 (5), 355 - 372. <https://doi.org/10.1080/01926180902942191>

Zai, N. (2022). Hubungan kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja di lingkungan jl. enggang perumnas mandala Medan (Universitas Medan Area).
<https://repositori.uma.ac.id/jspui/handle/123456789/18117?mode=full>

