

## DAFTAR PUSTAKA

- Astati, Hamid, R, & Marhan, C (2020). Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan internet pada remaja. *Jurnal SUBLIMAPSI. Vol 1(3). e-ISSN 2716-1854*
- Azwar. S. (2017). *Metode penelitian psikologi edisi II*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Baumeister, R. F., Vohs, K. D., & Tice, D. M. (2007). The strength model of self-control. *current directions. Jurnal Psychological Science, 16 (6), 351-355. doi:10.1111/j.1467-8721. 2007.00534.x*
- Budhi, F. H., & Indrawati, E. S. (2016). Hubungan antara kontrol diri dengan intensitas bermain game online pada mahasiswa pemain game online di game center X Semarang. *Jurnal Empati, 5 (3), 478-481*.
- Fasya, H; Yasin, S; Hafid, A. & Amalia, A.F (2017). Pengaruh game online terhadap tingkat agresivitas anak-anak dan remaja di Kota Makassar. *Hasanuddin Student Journal. Vol 1 (2): 127-134, Desember 2017. P-ISSN: 2579-7859, E-ISSN:2579-7867*
- Febriani, W., Samino & Sari, N (2016). Faktor yang mempengaruhi perubahan perilaku BABS. *Jurnal Dunia Kesmas 5, 121-130, 2016*.
- Gandawijaya, L.E. (2017) *The correlation between Self-Control and electronic aggression on social Media users in Emerging Adulthood*. Thesis: Psychology Departement, Sanata Dharma University. doi:10.13140/RG.2.2.34270.74568.
- Ghufron.M. & Risnawita.R. (2012). *Teori- teori psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Griffiths, M.D., Davies, M.N.O., & Chappell, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence, 27(1), 87–96*.
- Hardjana, A. (2001). *Training SDM yang efektif*. Yogyakarta: Kanisius.
- Husnah, L. S. M. (2019). *Interaksi sosial pada mahasiswa kecanduan game online (studi pada mahasiswa iain Surakarta)*. Skripsi (tidak diterbitkan): Jurusan Bimbingan Dan Konseling Islam Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah Institut Islam Negeri Surakarta. Surakarta

- Immanuel, N. (2009). Gambaran profil kepribadian pada remaja yang kecanduan game online dan yang tidak kecanduan game online. *Skripsi dipublikasikan*. Depok: Fakultas Psikologi UI.
- Indonesia Survey Centre. (2020). *Laporan Survei Internet APJII 2019 – 2020 (Q2)*. Jakarta: sekretariat PJII@ apjii.or.id
- Ismi, N & Akmal. (2020). Dampak game online terhadap perilaku siswa di lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education (ISSN: 2622-237X). Volume 3 (1) 2020*
- Januar, M.I. & Turmudzi, E.F. (2012). *Game Mania*. Jakarta: Gema Insani
- Kapoh, G.F. (2015). Perilaku sosial individu pemain game online “Perfect World” Di desa Sea Satu. *Jurnal Holistik, (VIII)*. No 15
- Kurniawan, E.D. (2017). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling Universitas PGRI Yogyakarta. ISSN 2460-1187 – ISSN 2503-281X. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*. 3(1). DOI: <http://dx.doi.org/10.24176/jkg.v3i1.1120.97-103>
- Surbakti, K, (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. *Jurnal Curere | Vol. 01 | No. 01 | April 2017 | p-ISSN: 2597-9507 | e-ISSN: 2597-951*
- Kustiawan, A, A & Utomo, B, W, A. (2018). *Jangan suka game online: Pengaruh game online dan tindakan pencegahan*. Magetan: CV AE. Media Grafika
- Lemmnes, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter J. (2009). Development and validation of game addiction scales for adults. *Media Psychology*, 12, 77–95
- Lukman & Firdaus, F. (2021). Pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan game online pada Pemain PUBG: *Pinisi journal of art, humanity and social studies*. Volume 1, Nomor 6 2021. ISSN 2747-2671 (online)
- Maisaroh, D, Dhamayana, I, W & Afriyati, V. (2016). Pengaruh latihan *selfcontrol* melalui konseling kelompok terhadap kecenderungan perilaku agresif siswa. *Jurnal Triadik*. 15 (02). 79-90
- Martin, G., & Pear, J. (2003). *Behaviour modification: what it is and how to do it*. New Jersey: Pearson Pretience Hall.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan *game online* pada peserta didik kelas X di Madrasah Aliyah Alfurqon Prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 03(2), 103-118.

- Masyita, R.A (2016). *Pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan game online pada pemain dota 2 Malang*. Fakultas Psikologi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Malang
- Muraven, M. (2010). Building self-control strength: Practicing self-control leads to improved self-control performance. *Journal of Experimental Social Psychology*, 46, (2), 465-468.
- Nofitriani. N.N. (2020). Hubungan antara kontrol diri dan harga diri dengan perilaku konsumtif terhadap gadget pada Siswa Kelas XII SMAN 8 Bogor. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*. Vol 4 (1). Maret 2020
- Novrialdy. E (2019). Kecanduan game online pada remaja: dampak dan pencegahan. *Buletin Psikologi ISSN 0854-7106 (Print) 2019, Vol. 27, No. 2, 148 – 158 ISSN 2528-5858 (Online) DOI: 10.22146/buletinpsikologi.47402 <https://jurnal.ugm.ac.id>*
- Perdana, A.Y, Kumara, A & Setiyawati, D (2018). Pelatihan self-control for pupils (stop) untuk meningkatkan kontrol diri Siswa SMP. *Gadjah Mada Journal of Professional Psychology (GAMAJPP)*. ISSN: 2407-7081. DOI: 10.22146/gamajpp.46326. 4 (2)
- Pradina, T. (2017). Hubungan antara pengendalian diri (self-control) dengan kematangan emosi siswa kelas XI DI SMK Pelayaran Hang Tuah Kediri. *Jurnal Prodi Bimbingan Dan Konseling*.
- Pratama A, R., Widuanti E., Hendrawati, (2020). Tingkat kecanduan game online pada mahasiswa Fakultas keperawatan. *JNC - Volume 3 Issue 2 June 2020*
- Prasetiawan, H (2016). Konseling teman sebaya (peer counseling) untuk mereduksi kecanduan game online. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 6 (1). DOI: <http://doi.org/10.25273/counsellia.v6i1.453>
- Puspita, S. T. A., & Mulyana, O. P. (2018). Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja akhir. *Character: Jurnal Psikologi Pendidikan*, 5(1), 1-5
- Putri, N. F. R. (2018). *Hubungan self control dengan intensitas bermain game online pada anak usia sekolah*. Skripsi (tidak diterbitkan). Malang: Universitas Muhamadiyah Malang.
- Rahmawati, D. (2021). Hubungan antara kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan game online pada komunitas remaja game online. Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
- Ramadhani, R.F, Iswinarti & Zulfiana, U (2019). Pelatihan kontrol diri untuk mengurangi Kecenderungan *internet gaming disorder* pada anak Usia sekolah. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan* pISSN: 2301-8267. eISSN: 2540-8291. 07(01), 81-100

- Ramopoly.I.H, Astuti. K, Fatmah. S.N. (2015). Latihan Kontrol Diri Untuk Penurunan Perilaku Merokok Pada Perokok Ringan. *Journal Insight*. 17 (2).  
Issn: 1693–2552
- Rho, M. J., Lee, H., Lee, T. H., Cho, H., Jung, D., Kim, D., & Choi, I. Y. (2017). Risk factor for internet gaming disorder: Psychological factors and internet gaming characteristics. *International Journal of Enviromental Research and Public Health*.
- Rudianto, N. P., Asipin., Pambudhi, Y. A. (2020). Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada dewasa awal di Desa Mondoke. *Jurnal Sublimapsi*, 1(1), 51-58.
- Salmi, S, Hariko, R, Afdal, A. (2018) Hubungan Kontrol Diri dengan Perilaku Bullying Siswa. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan konseling*. 8(2). 88-99
- Samuel, H. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Saragih E.S. (2020). Kontrol Diri dan Kecenderungan Internet Addiction Disorder. *Philanthropy Journal of Psychology*. 4 (1). 57-68. ISSN 2580-6076 (Print), ISSN 2580-8532 (Online)
- Sari. M, A & Astuti. K. (2020). Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada Siswa. *Jurnal Syntax Idea*. Vol 2 (6).  
DOI: <https://doi.org/10.36418/syntax-idea.v2i6.336>
- Simamora. (2001). *Manajemen sumber daya manusia edisi 3*. Yogyakarta: STIE YKPN.
- Sugiyono. (2018). *Metode Peneltian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: ALFABETA,
- Suhud P. (2018). *Pengaruh pelatihan kontrol diri (self-control training) untuk meningkatkan perilaku disiplin siswa di SMK Sriwijaya Karangpucung*. Skripsi: Program Studi Psikologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh kecanduan *game online* siswa kelas X terhadap kecerdasan sosial Sekolah Kristen Swasta di Makassar. *Jurnal Jafray*, 15(2), 177-200.
- Suryadi., Dianto, M. (2018). Hubungan kecanduan *game online* dengan hasil belajar siswa. *JUANG: Jurnal Wahana Konseling*, 1(2), 65 -73.
- Survey: Masyarakat habiskan waktu main *game oneline* selama pandemic Covis-19. (2020). [http://www.inews/akses 23 Desember 2020](http://www.inews/akses%20Desember%202020).

- Tangney, J. P., Baumeister, R. F., & Boone, A. L. (2004). High self-control-predict good adjustment, less pathology, better grades and interpersonal success. *Journal of Personality*, 72(2) 272-322.
- Thakkar, V., & Levitt, P. (2006). *Addiction (Psychological Disorders)*. New York: Chelsea House Publishers.
- Vinka, A, M & Michele, N. (2021). Pengaruh teknologi internet terhadap pengetahuan masyarakat Jakarta seputar informasi vaksinasi Covid-19. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi Vol. 8, No. 1 JUNI 2021*
- World Health Organization. (2018). *Gaming disorder*. Diakses 27 Oktober 2020, dari <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>
- Yusainy, C, A. (2013). *Overcoming Aggression: Musing on Mindfulness and Self-Control. Dissertation*. Nottingham: School of Psychology. University of Nottingham.
- Zahrani & Ambarini, T.K. (2019). Pelatihan Kontrol Diri untuk Menurunkan Perilaku Agresif Siswa. *Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA*, Vol. 11 (2). ISSN: 2085-6601 (Print), ISSN: 2502-4590 (Online). DOI: <http://dx.doi.org/analitika.v11i1.2798>