

DAFTAR PUSTAKA

- Abreu, C. N. D. & Young, K.S. (2017). *Kecanduan internet*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Akhdan. (2012). Jenis-jenis game online. Diakses tanggal 26 November 2019 dari <https://akhdian.net/2012/07/05/jenis-jenis-game-online/>.
- Anggarani, F. K. (2015). Internet gaming disorder: psikopatologi budaya modern. *Buletin Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada*, 23 (1), 1-12.
- Azwar, S. (2012). *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Edisi 4.
- Brian, D. & Hastings, P. W. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *Cyber Psychology & Behaviour*, 8, (2). 110-114.
- Dyah. 2009. *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Internet Pada Sisiwa Sekolah Menengah Pertama*. Buletin Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta, 24 (1), 1-10.
- Dinata, O. (2017). Hubungan kecanduan *game online Clash Of Clans* terhadap perilaku sosial. *Jom FISIP*, 4(2),1-15.
- Feprica, D. (2012). Hubungan motivasi bermain *game online* pada masa dewasa awal terhadap perilaku kecanduan *game online defence of the ancients (DotA 2)*. *Jurnal Edukasi*, 3(2), 1-9.
- Ghufroon & Risnawita. (2010). *Teori-teori psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hadi, S. (2001). *Statistik Jilid 2*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Hirumi, A. (2013). *Bermain Game di Sekolah: Video Game dan Permainan Komputer Simulasi untuk Anak SD dan SMP*. Surabaya : PT. Indeks.

- Hurairah, A. (2019, 17 Maret). 5 Game online android player terbanyak di tahun 2019, free fire, AOV hingga PUBG Mobile. *Tribunsumsel*. Diakses tanggal 26 November 2019 dari <http://sumsel.tribunnews.com/2019/03/17/5-game-online-android-player-terbanyak-di-tahun-2019-free-fire-aov-hingga-pubg-mobile>.
- Hurlock, E. B. (1994). *Psikologi perkembangan, suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Kuss, D. (2013). Internet Gaming Addiction: Current Perspectives. *Psychology Research and Behavior Management*, 125. <https://doi.org/10.2147/PRBM.S39476>.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet and Gaming Addiction: A Systematic Literature Review of Neuroimaging Studies. *Brain Sciences*, 2(3), 347–374. <https://doi.org/10.3390/brainsci2030347>.
- Kusumawati, R., Aviani, Y. I., Molina, Y. (2017). Perbedaan tingkat kecanduan (*adiksi*) *games online* pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan. *Jurnal RAP UNP*, 8(1), 88-99.
- Lasut, Y. L. (2019). Dampak *game online* bagi kalangan milenial. Diakses tanggal 27 Agustus 2019 dari <https://gebraknusanantara.co.id/2019/03/29/dampak-game-online-bagi-kalanganan-milenial/>.
- Lazarus, R. S. (1976). *Patterns of Adjustment*. Tokyo: McGraw-Hill, Kogakusha Ltd.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., Peter, J. (2009). *Development and validation of a game addiction scale for adolescents*. *Media Psychology*.
- Limayem, M., Hirt, S. G., & Cheung, C.M.K.(2007). *How habit limit the predictive power of intention : the case information systems contituance*, *MIS quarterly*, 31, 705-738.
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami Kecanduan *Game Online* Melalui Pendekatan Neurobiologi. *Journal of psychology*, 1(1), 1-16.

- Masya, H. & Candra, D. A. (2018). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan *game online* pada peserta didik kelas X di madrasah aliyah Al Furqon Prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 03(1), 53-169.
- Notoatmodjo, S. (2010). Ilmu Perilaku Kesehatan. Rineka Cipta. Jakarta.
- Nurhayati. (2015). Hubungan kontrol diri dengan prokrastinasi kerja pada pegawai PT PLN (Persero) rayon samarinda Ilir. *eJournal Psikologi*, 3, (2), 492 – 503.
- Polri, H. (2017, 14 November). Mengenang kembali sejarah Brimob. *Tribatanewsntt*. Diakses tanggal 5 November 2019 dari <https://tribatanewsntt.com/2017/11/mengenang-kembali-sejarah-brimob/>.
- Puspita, S. T. A. & Mulyana O. P. (2018). Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada remaja akhir. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 5(1), 1-5.
- Rachmawati, P. (2018). Pengaruh motivasi bermain *game online* MMORPG dan dukungan sosial terhadap adiksi *game online* pada remaja di Tangerang. *Journal of Psychology*, 6(1), 101-108.
- Rachmawati, A. R. (2018, 6 Agustus). Gamer Indonesia diprediksi capai 34 juta orang. *Pikiran rakyat*. Diakses tanggal 6 Agustus 2019 dari <https://www.pikiran-rakyat.com/ekonomi/2018/08/06/gamer-indonesia-diprediksi-capai-34-juta-orang-428379>.
- Santoso, Y. R. D & Purnomo, J. T. (2017). Hubungan kecanduan game online terhadap penyesuaian sosial pada remaja. *Pax Humada*, 4(1), 027-044.
- Santrock, J. W. (2011). *Life-span development (perkembangan masa hidup)*. Jakarta: Erlangga.
- Setiaji, S & Virilia, S. (2016). Hubungan kecanduan *game online* dan keterampilan sosial pada pemain *game* dewasa awal di Jakarta Barat, *Jurnal Psikologi Psibernetika*, 9(2), 93-101.
- Saputra, R. (2016). Hubungan kecanduan *game online clash of clans* terhadap prestasi akademik mahasiswa ilmu komunikasi fakultas ilmu sosial dan politik Universitas Riau. *Jom Fisip*, 3(2), 1-14.

- Sehat, D. (2018). *Fenomena candu game online*. Diakses tanggal 26 November 2019 dari <https://doktersehat.com/fenomena-candu-game-online/>.
- Setiaji, S & Virlia, S. (2016). Hubungan kecanduan *game online* dan keterampilan sosial pada pemain *game* dewasa awal di jakarta barat. *Jurnal Psikologi Psibernetika*, 9(2), 93-101.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartanti, L. (2016). Pengaruh kontrol diri terhadap *narcissistic personality disorder* pada pengguna *instagram* di sma n 1 seyegan. *E-Journal Bimbingan dan Konseling*, 8(5), 184-195.
- Tangney, J. P., Baumeister. F. R., dan Boone. A. L. (2004). High selfcontrol predicts good adjustment, less pathology, better grades, and interpersonal success. *Journal of Personality*, 72(2), 271-322.
- Teknologi. (2018). Inilah 4 dampak positif bermain *game online*. Diakses tanggal 25 Juli 2019 dari <https://teknologi.id/publik/inilah-4-dampak-positif-bermain-game-online/>.
- Trisnani, R. P. & Wardani, S. Y. (2018). Peran konselor sebaya untuk mereduksi kecanduan *game online* pada anak. *Jurnal Sosiolog*, 2(2), 71-80.
- Wagiran. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Yee, N. 2003. Motivations of Play in Online Games. *Cyberpschology & Behaviour. Journal* 9, 772-775.
- Young & Abreu. (2011). *Kecanduan internet panduan konseling dan petunjuk untuk evaluasi dan penanganan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.