

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggarani, F. K. (2015). Internet Gaming Disorder : Psikopatologi Budaya Modern. *Buletin Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada*, 23(Universitas Gadjah Mada), 1–12.
- Anggreini, R., & Mariyanti, S. (2014). Hubungan Antara Kontrol Diri dan Perilaku Konsumtif Mahasiswi Universitas Esa Unggul. *Universitas Esa Unggul*, 12, 35. <https://media.neliti.com/media/publications/126664-ID-hubungan-antara-kontrol-diri-dan-perilak.pdf>
- Australia, A. (2019, June). Adiksi Online di Indonesia: Sampai Bawa Pispot ke Kamar karena Kecanduan Game. *News.Detik.Com*. <https://news.detik.com/abc-australia/d-4586036/adiksi-online-di-indonesia-sampai-bawa-pispot-ke-kamar-karena-kecanduan-game>
- Azwar, S. (2009). *Reliabilitas dan Validitas*. Pustaka Pelajar.
- Biantoro, B. (2015). Dalam semalam, pria ini habiskan Rp 42 juta untuk main game online. *Merdeka.Com*. <https://www.merdeka.com/teknologi/dalam-semalam-pria-ini-habiskan-rp-42-juta-untuk-main-game-online.html>
- Cindy, M. S. (2016). *HUBUNGAN ANTARA SELF REGULATION DENGAN TASK COMMITMENT PADA MAHASISWA PEMAIN GAME ONLINE AKTIF DI UNIVERSITAS ANDALAS* [Universitas Andalas]. <http://scholar.unand.ac.id/5636/>
- Cobb-Clark, D. A., Dahmann, S. C., Kamhöfer, D. A., & Schildberg-Hörisch, H. (2019). *Self-Control: Determinants, Life Outcomes and Intergenerational Implications* [University of Sydney]. [https://www.diw.de/documents/publikationen/73/diw\\_01.c.672708.de/diw\\_s\\_p1047.pdf](https://www.diw.de/documents/publikationen/73/diw_01.c.672708.de/diw_s_p1047.pdf)
- Fasilita, D. A. (2012). KONTROL DIRI TERHADAP PERILAKU AGRESIF DITINJAU DARI USIA SATPOL PP KOTA SEMARANG. *Journal of Social and Industrial Psychology, Jurusan Psikologi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia*. <file:///C:/Users/novii/Downloads/2642-Article Text-5174-1-10-20131210.pdf>
- Gaol, T. L. (2012). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia* [Universitas Indonesia]. [http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20313849-S42570-Huungan kecanduan.pdf](http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20313849-S42570-Huungan%20kecanduan.pdf)
- Ghufron, M. N., & Suminta, R. R. (2010). *Teori-Teori Psikologi* (1st ed.). Jogjakarta Ar-Ruzz Media.
- Gough, C. (2019). *Age breakdown of video game players in the United States in 2019*. *Www.Statista.Com*. <https://www.statista.com/statistics/189582/age-of->

us-video-game-players-since-2010/

- Hakim, L. (2020). Keluyuran di Warnet Game Saat Jam Sekolah, Delapan Pelajar Diamankan. *Www.Sorot.Co*. <https://kebumen.sorot.co/berita-8295-keluyuran-di-warnet-game-saat-jam-sekolah-delapan-pelajar-diamankan.html>
- Hidayat. (2017). *Hubungan Kontrol Diri Dengan Intensi Melakukan Cyberbullying*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Hurlock, E. B. (2003). *Psikologi Perkembangan*. Erlangga.
- Jogja, T. (2018, April 8). Gara-gara Game, Pelajar Asal Yogyakarta Ini Jadi Juara Dunia. *Www.Kumparan.Com*. <https://kumparan.com/tugujogja/gara-gara-game-pelajar-asal-yogyakarta-ini-jadi-juara-dunia/full>
- Marsela, R. D., & Supriatna, M. (2019). Kontrol Diri : Definisi dan Faktor. *Journal of Innovative Counseling : Theory, Practice & Research*, 3(2)(Program Studi Bimbingan dan Konseling | Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan | Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya (UMTAS)), 65–69.
- Maulida, L. (2018). Jumlah gamer di Indonesia capai 100 juta di 2020. *Www.Tek.Id*. <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A>
- Mustofa, A. (2019, May 28). RRQ TCN dan EVOS Galaxy Sades Raih Prestasi di Point Blank World Challenge 2019. *Hybrid.Co.Id*. <https://hybrid.co.id/post/rrq-tcn-dan-evos-galaxy-sades-raih-prestasi-di-point-blank-world-challenge-2019>
- Noor, J. (2011). *Metodologi Penelitian*. Prenada Media Group.
- Pratiwi, E. D. (2014). FAKTOR YANG MEMPENGARUHI NIAT BERMAIN GAME ONLINE MENGGUNAKAN STRUCTURAL EQUATION MODELING( SEM ). *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, X(Akademik Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika), 186. <http://ejournal.nusamandiri.ac.id/index.php/pilar/article/view/476/418>
- Priyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif* (T. Chandra (ed.)). Zifatama.
- Pujawati, Z. (2016). Hubungan Kontrol Diri dan Dukungan Orang Tua dan Perilaku Disiplin pada Santri di Samarinda Pondok Pesantren Darussa'adah. *Universitas Mulawarman*, 4, 234. [http://ejournal.psikologi.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2016/02/Jurnal \(02-23-16-06-25-08\).pdf](http://ejournal.psikologi.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2016/02/Jurnal (02-23-16-06-25-08).pdf)
- Rona. (2017). IMPULSIVE BUYING PADA REMAJA DITINJAU DARI KONTROL DIRI DAN JENIS KELAMIN DI SMA N 1 SEMARANG. *Jurnal Psikologi*.

- Santrock, J. W. (2002). *Adolescence Perkembangan Remaja*. Erlangga.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sujarweni, V. W., & Endrayanto, P. (2012). *Statistika Untuk Penelitian* (1st ed.). Graha Ilmu.
- Sulaiman, I. (2019). *HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN PERILAKU BERKENDARA AGRESIF (AGGRESSIVE DRIVING) PADA PENGEMUDI OJEK ONLINE*. Universitas Esa Unggul.
- Swastika, A. A. (2017). *Hubungan Kontrol Diri dengan Perilaku Narsistik Remaja Putri Presenter Bigo Live di Surabaya* [Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya]. <http://repository.untag-sby.ac.id/40/1/Skripsi.pdf>
- Untari, P. H. (2019, April 7). 6 Daftar Game Esport, Nomor 1 Populer di Asia Tenggara. *Okezonety*, 1–6. <https://techno.okezone.com/read/2019/04/07/326/2040129/6-daftar-game-esport-nomor-1-populer-di-asia-tenggara?page=1>