

Daftar Pustaka

- Arifin, D. T. (2020). *Hubungan antara adversity quotient dengan kecanduan game online pada remaja* (Skripsi). Universitas Mercubuana. Diambil dari <http://eprints.mercubuana-yogya.ac.id/>.
- Agustriyana, N, A. & Suwanto, I. (2017). *Fully human being* pada remaja sebagai pencapaian perkembangan identitas. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*. 2(1). 9-11.
- Azwar, S. (2015). *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Barus, L. (2019, 4 Juli). Apa itu *Free Fire*?. *Esportsnesia.com*. Diambil dari <https://esportsnesia.com>
- Ferawati, & Nasrul, H.W. (2018). Pengaruh kontrol diri terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMK negeri 4 batam. *Jurnal Program Studi Magister Manajemen Program Pascasarjana Universitas Riau Kepulauan*, 7(2), 227-239.
- Ghufron, M. N., & Risnawita, R. (2017). *Teori-Teori Psikologi* (R.Kusumaningratri (ed.)). Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gunarsa, S. (2004). *Dari anak sampai usia lanjut*. Jakarta : PT BPK Gunung Mulia. Diambil dari <http://books.google.com>
- Herdyanto, J. (2018). *Hubungan kecanduan game online dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa UKSW* (Skripsi). Universitas Kristen Satya Wacana. Diambil dari <https://repository.uksw.edu/>
- Hurlock, E. B. (2003). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Hutasuhut, C. N. (2020). *Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online di smarthphone pada remaja* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Suska. Diambil dari <http://repository.uin-suska.ac.id/>
- Juniman, P. T. (2018, 20 Juni). Alasan WHO tetapkan kecanduan video *game* gangguan kesehatan. *Cnnindonesia.Com*. Diambil dari <https://m.cnnindonesia.com>.

- Kurnia, S., Sitasari, N. W., & Safitri. (2020). Kontrol diri dan perilaku *phubbing* pada remaja di jakarta. *Jurnal Psikologi: Media Ilmiah Psikologi*, 18(1), 58-67.
- Kurniawati, A. (2017). *Pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan internet pada remaja* (Skripsi). Universitas Airlangga. Diambil dari <http://repository.unair.ac.id/>.
- 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.
- Leonardhi, A. (2018). Hubungan kontrol diri dengan kecenderungan perilaku mengakses situs porno pada remaja (Skripsi). Diambil dari <http://eprints.umm.ac.id/>
- Makkl, S. (2020, 1 April). Pengguna gim *online* meningkat 75 persen kala corona. *CNN Indonesia*. Diambil dari <https://www.cnnindonesia.com/>
- Maulida, L. (2018, 17 Oktober). Jumlah *gamer* di Indonesia capai 100 juta di 2020. *Tek.id*. Diambil dari <https://www.tek.id>
- Marsela, R.D. dan Mamat, S. (2019). Kontrol Diri : definisi dan faktor. *COJournal of Innovative Counseling: Theory, Practice & Research*, 3(2), 65–69. Diambil dari <http://umtas.ac.id/>
- Masyita, A. R. (2016). *Pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan game online pada pemain dota 2 Malang* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Malang. Diambil dari <http://etheses.uin-malang.ac.id/>
- Miranda, P. H., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2018). Perancangan buku komik sebagai media informasi mengenai dampak game terhadap perilaku sosial anak. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(12), 9.
- Mulyani, R, D. (2018). Hubungan antara depresi dan kecanduan *online game* pada mahasiswa di Yogyakarta (Skripsi). Diambil dari <https://dspace.uui.ac.id/>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *game online* pada remaja : dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.
- Nurningtyas, F., & Ayriza, Y. (2021). Pengaruh kontrol diri terhadap intensitas penggunaan *smartphone* pada remaja. *Acta Psychologia*. 3(1), 14-20.
- Papalia, D. E., Old, S. W., Feldman, & R. D. (2009). *Perkembangan Manusia*. Jakarta: Salemba Humanika
- Penjualan voucher online games di OttoPay meningkat 10 kali lipat. (2020).

Tribunnews.Com. Diambil dari <https://www.tribunnews.com/>

- Pratama, K. R. (2020, 25 November). "Free Fire" jadi *game* mobile terbaik 2020. *Kompas.com*. diambil dari <https://tekno.kompas.com/>
- Rachmawati. (2019). 5 kasus kecanduan *game online*, bolos sekolah 4 bulan hingga bunuh sopir taksi untuk dapat uang. *Kompas.com*. Diambil dari <https://kompas.com>
- Ramadhani, R. F. (2018). *Pelatihan kontrol diri untuk mengurangi kecenderungan internet gaming disorder pada anak usia sekolah*. (Skripsi). Diambil dari <https://eprints.umm.ac.id/>
- 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*.
- Rizkia, C. (2019, 8 Juli). Apa saja aktivitas favorit pengguna smartphone di Indonesia. *Technologue.id*. Diambil dari <https://technologue.id>
- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). *Game mobile learning*. Malang: Multi-media Edukasi.
- Santrock, John W. 2012. *Life-Span Development* Jilid 1, terj. Benedictine Wisdyasina. Jakarta: Erlangga.
- Sari, A. M., & Astuti, K. (2020). Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada siswa. *Syntax Idea*, 2(6). 1-8.
- Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh kecanduan *game online* siswa SMA kelas X terhadap kecerdasan sosial sekolah kristen swasta di makasar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 177-200.
- 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.
- Ulfa, M. (2017). Pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku remaja di mabes *game center* jalan HR.subrantas kecamatan tampan pekanbaru. *Jurnal Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau*, 4(1), 1-13.

- WHO. (2019) World Health Organization. *International classification of diseases, 11th revision (ICD-11)*. WHO
- Wirawan, J. (2019, 4 Desember). Anak kecanduan *game online*: ‘memegang pisau’ dan ‘memukul wajah ibu’, dirawat di rumah sakit jiwa. *BBC News.com*. Diambil dari <https://www.bbc.com>
- Wulan, T. M. (2020). *Pengaruh kontrol diri terhadap pengungkapan diri remaja akhir yang kecanduan media sosial* (Skripsi). Diambil dari <http://repository.unair.ac.id>
- Young, K. S. (2007). Treatment outcomes with internet addicts. *Clinical Director Center for Internet Addiction Recovery*, 10(5), 671 – 67