

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, M. (2013). Pengaruh game online terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar kelas 5 SDN 009 Samarinda. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(4), 177-187.
- Alsa, A. (2001). Kontroversi uji asumsi dalam statistik parametrik. *Buletin Psikologi*, 9(1), 18-22. doi:10.22146/bpsi.7437
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders, fifth edition*. London: American Psychiatric Publishing.
- Anggarani, F. K. (2015). Internet gaming disorder: psikopatologi budaya modern. *Buletin Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada*, 23(1), 1-12.
- Anggraeni, N., Andriani, S. S., Muliawati, S., & Faozi, C. (2018). Pola asuh demokratis untuk mengembangkan perilaku altruisme anak di era global. *Journal of Inovative Counseling : Theory, Practice & Research*, 2(2), 57-68.
- Anhar, R. (2014). Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja di 4 Game Centre di Kecamatan Klojen Kota Malang. *Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*.
- Anisah, A. S. (2011). Pola asuh orang tua dan implikasinya terhadap pembentukan karakter anak. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 05(01), 70-84.
- Anonim. (2017, Juni 1). *The indonesian gamer 2017*. Diambil kembali dari Newzoo: <https://newzoo.com/insights/infographics/the-indonesian-gamer-2017/>
- Anuryatin, P. A. (2015). Penerapan teknik self control untuk mengurangi kecanduan game online siswa kelas XI SMK Negeri 1 Driyorejo. *Penerapan Teknik Self Control*, 6(2), 1-10.
- APJII. (2017). *Hasil Survei*. Diambil kembali dari Asosiasi penyelenggara jasa internet indonesia: http://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn%3AAnd9GcQqcCrCe8U764sJj_il
- Ariati, J. (2015). Antisipasi kecanduan game online bagi siswa SMK dengan gaming addiction awareness programme (game). *INFO*, 17(1), 29-44.
- Arumsari, I. P. (2018). Hubungan antara kematangan emosi dan kontrol diri terhadap aggresive driving pada siswa SMAN 1 Jakenan Kabupaten Pati (tidak diterbitkan). *Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang*.

- Asiyah, N. (2013). Pola asuh demokratis, kepercayaan diri dan kemandirian mahasiswa baru. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 2(2), 108-121.
- Aziz, A. (2016, Oktober 11). *Kecanduan game online, 10 anak di Banyumas alami gangguan mental*. Diambil kembali dari Merdeka.com: <https://www.google.com/amp/m.merdeka.com/amp/peristiwa/kecanduan-game-online-10-anak-di-banyumas-alami-gangguan-mental.html>
- Azwar, S. (2000). Asumsi-asumsi dalam inferensi statistika. 1-11.
- Azwar, S. (2012). *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2015). *Penyusunan skala psikologi edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2017). *Reliabilitas dan validitas edisi iv*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- 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.
- Chaq, M. C., Suharnan, & Rini, A. P. (2018). Religiusitas, kontrol diri dan afresivitas verbal remaja. *Jurnal Psikologi*, 27(2), 20-30.
- Effendi, R. M. (2017). Regulasi diri dalam belajar (self regulatetd learning) pada remaja yang kecanduan game online. *Psikoborneo*, 5(2), 218-224.
- Gunarsa, S. D. (2006). *Dari anak sampai usia lanjut*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Hardanti, H. A., Nurhidayah, I., & Fitri, S. Y. (2013). Faktor-faktor yang melatarbelakangi perilaku adiksi bermain game online pada anak usia sekolah. *Jurnal Fakultas Keperawatan*, 1(3), 166-175. doi:10.24198/jkp.v1i3.65.g62
- Kaptsis, D., King, D., Delfabbro, P., & Gradisar, M. (2016). Withdrawal symptoms in internet gaming disorder: a systematic review. *Clinical Psychology Review*, 43, 58-66.
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23, 212-218. doi:10.1016/j.eurpsy.2007.10.010
- 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. doi:10.24036/rapun.v8i1.7955
- Laili, F. M. (2015). Penerapan konseling keluarga untuk mengurangi kecanduan game online pada siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 5(1), 65-72.
- Lestari, S. (2012). *Psikologi keluarga*. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Muna, R. F., & Astuti, T. P. (2014). Hubungan antara kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan media sosial pada remaja akhir. *Jurnal Empati*, 3(4), 1-9.
- Nazir, M. (2014). *Metode penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ningtyas, S. D. (2012). Hubungan antara self control dengan internet addiction pada mahasiswa. *Educational Psychology Journal*, 1(1), 25-30.
- Pande, N. P., & Marheni, A. (2015). Hubungan kecanduan game online dengan prestasi belajar siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Psikologi Udayana*, 2(2), 163-171.
- Papalia, D., & Feldman, R. D. (2014). *Menyelami Perkembangan Manusia Experience Human Development*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Papalia, D., Old, S. W., & Feldman, R. D. (2008). *Human development (psikologi perkembangan) I edisi 9 bag I s/d IV*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Prasetiawan, H. (2016). Cyber counseling assisted with facebook to reduce online game addiction. *Journal of Guidance and Counseling*, 6(1), 28-36.
- Puspita, S. T., & Mulyana, O. P. (2018). Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja akhir. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 5(1), 1-5.
- Putri, N. F., & Prasetyaningrum, S. (2018). The relationship between self control with intensity of playing online games on the school children. *Journal Psikodimensia*, 17(2), 120-134. doi:10.24167/psidim.v17i2.1636
- Rokom. (2018, Juli 6). *Inilah dampak kecanduan game online - sehat negeriku*. Diambil kembali dari sehatnegeriku.kemkes: <http://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20180706/4226605/inilah-dampak-kecanduan-game-online/>
- Santoso, Y. R., & Purnomo, J. T. (2017). Hubungan kecanduan game online terhadap penyesuaian sosial pada remaja. *Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma*, 4(1), 27-44.
- Santrock, J. (2007). *Remaja, jiid 2, edisi kesebelas*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Santrock, J. W. (2012). *Life-span development (Perkembangan masa-hidup) edisi ketigabelas jilid I*. Jakarta: Penerbit 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.
- Smart, A. (2010). *Cara cerdas mengatasi anak kecanduan game*. Jogjakarta: A Plus Books.

- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyo, J. T., Evanytha, & Vinaya. (2015). Hubungan problematic online game use dengan pola asuh pada remaja. *Jurnal Psikologi Ulayat*, 2(1), 396-406.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan online game dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(1), 64-92.
- Thalib, S. B. (2010). *Psikologi pendidikan berbasis analisis empiris aplikatif*. Jakarta: Kencana.
- Tiwa, J. R., Palandeng, O. I., & Bawotong, J. (2019). Hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan game online pada anak usia remaja di SMA Kristen Zaitun Manado. *e-journal keperawatan*, 7(1), 1-7.
- Ulfa, M. (2017). Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja di Mabes Game Center Jalan HR.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jurnal Fisip*, 4(1), 1-13.
- Vohs, K. D., & Baumeister, R. F. (2016). *Handbook of self-regulation, third edition: research, theory, and applications*. New York: The Guilford Press.
- Widiana, H. S., Retnowati, S., & Hidayat, R. (2004). Kontrol diri dan kecenderungan kecanduan internet. *Humanitas: Indonesian Psychological Journal*, 1(1), 6-16.
- Wikipedia. (2017, Maret 21). *Kecanduan-wikipedia bahasa indonesia, ensiklopedia bebas*. Diambil kembali dari Wikipedia.org: <https://id.m.wikipedia.org/wiki/kecanduan>
- Wulandari, D. (2018, Agustus 10). *Skyegrid tawarkan solusi untuk segmen gamer*. Diambil kembali dari Mix Marketing Communication: <https://mix.co.id/marcomm/news-trend/skyegrid-tawarkan-solusi-untuk-segmen-gamer>