

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams., E & Rollings, A. (2010). *Fundamentals Of Game Design* (Ed). Berkeley Ca: New Riders.
- Agus Sholikha, P. (2016). Penerapan Teknik Self Control Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa Kelas X Smk Negeri 1 Driyorejo. *Jurnal Bk Unesa*, 6(2).
- Ameliya, R. (2008). Pelatihan Asertif Untuk Mereduksi Perilaku Adiksi Online Game Pada Remaja. Skripsi Tidak Diterbitkan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Jurusan Psikologi Pendidikan & Bimbingan, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Anhar, R. (2014). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Keterampilan Sosial Remaja Di 4 Game Centre Di Kecamatan Klojen Kota Malang. Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *Jurnal Teknik Informatika Musirawas*, 1(1).
- Averill, J. R. (1973). Personal Control Over Aversive Stimuli And Its Relationship To Stress. *Psychological Bulletin*, 80(4), 286.
- Azwar, S. (1988). *Sikap Manusia: Teori Dan Pengukurannya*. Jakarta: Liberty.
- Azwar, S. (2004). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2013). *Sikap Manusia Dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pusat Belajar Offset.
- Azwar S.(2015) Reliabilitas dan Validitas. Yokyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2017). *Metode Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Berk, L. E. (2008). *Cognitive Development In Middle Childhood*. Boston: Pearson Education.
- Brown, R. I. F., Hodge, J. E., Mcmurran, M., & Hollin, C. R. (1997). *Addicted To Crime*. Chichester: John Wiley.
- Budhi, F. H., & Indrawat i, E. S. (2017). 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.
- Cervone, D., & Pervin, L. A. (2012). *Kepribadian: Teori Dan Penelitian*.

Penerjemah: Aliya Tusyani, Dkk. Jakarta: Salemba Humanika.

- Chang, S.-L., & Chen, C.-Y. (2008). An Exploration Of The Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features. *Asian Journal Of Health And Information Sciences*, 3(1-4), 38-51.
- Chin-Sheng, W., & Chiou, W.-B. (2007). The Motivations Of Adolescents Who Are Addicted To Online Games: A Cognitive Perspective. *Journal Of Adolescence*, 42(165), 179.
- Cooper, A. (2013). *Cybersex: The Dark Side Of The Force: A Special Issue Of The Journal Sexual Addiction And Compulsion*. Routledge.
- Cowie, A. P. (2002). *English Dictionaries For Foreign Learners: A History*. Oxford University Press On Demand.
- Diclemente, C. C. (2003). *Addiction And Change*. New York: The Guilford Press.
- Dyah Dw, R. (2009). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Internet Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (Smp). Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Gebrina, A. (2016). Gambaran Tipe Kepribadian Remaja Yang Kecanduan Bermain Game Online Di Warnet Queen. Skripsi. Fakultas Kedokteran, Unisba, Bandung.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappell, D. (2004). Demographic Factors And Playing Variables In Online Computer Gaming. *Journal Cyberpsychology & Behavior*, 7(4), 479-487.
- 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.
- Guno, D. C., & Wulanningrum, D. N. (2018). *Gambaran Perilaku Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Wilayah Kecamatan Magetan*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Hadi, S. (2000). *Metodologi Penelitian Jilid 1*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hadi, S. (2004). *Metodologi Research Jilid I*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hurlock, Elizabeth B. (1980). *Developmental Psychology: A Life-Span Approach (Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan)*. Penerjemah: Istiwidiyanti Dan Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, Elizabeth Bergner. (2001). *Developmental Psychology*. Tata Mcgraw-Hill Education.
- Kail, R. V. (2010). *Children And Development*. New Jersey: Pearson Educationn.

- Kartono, K. (1996). *Psikologi Umum*. Bandung: Mandar Maju.
- Kazdin. (1998). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Khairunnisa, A. (2013). Hubungan Religiusitas Dan Kontrol Diri Dengan Perilaku Seksual Pranikah Remaja Di Man 1 Samarinda. *Ejournal Psikologi*, 1(2), 220–229.
- Kholidiyah, U. (2013). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Kim, H.-J., Yang, H. S., & Park, Y.-P. (2002). Improving The Vehicle Performance With Active Suspension Using Road-Sensing Algorithm. *Journal Computers & Structures*, 80(18–19), 1569–1577.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pgrri Yogyakarta. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 3(1).
- Kusumadewi, S., Hardjajani, T., & Priyatama, A. N. (2012). Hubungan Antara Dukungan Sosial Peer Group Dan Kontrol Diri Dengan Kepatuhan Terhadap Peraturan Pada Remaja Putri Di Pondok Pesantren Modern Islam Assalam Sukoharjo. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candradiwa*, 1(2).
- Kusumawardani, S. P. (2015). Game Online Sebagai Pola Perilaku Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit. *Jurnal Antropologi Fisip Universitas Airlangga*, 4(2), 154–163.
- Marifatul Laili, F. (2015). Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 21 Surabaya. *Jurnal Bk Unesa*, 5(1).
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Konseli: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 97–112.
- Mauludiyah, R., & Darminto, E. (2020). Pengaruh Kontrol Diri Pada Tingkat Kecanduan Bermain Game Online Peserta Didik Smp Negeri 1 Tulangan Sidoarjo. *Jurnal Bk Unesa*, 11(4).
- Nur, M. L. (2018). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa Di Smk Negeri 1 Percut Sei Tuan. Skripsi. Universitas Medan Area, Medan.
- Pamungkas, P. D., Puspasari, M., & Mardhiyah, S. A. (2018). Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Pemain Game Mmorpg. Skripsi. Sriwijaya University, Palembang.

- Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. (2015). Hubungan Kecanduan Gameonline dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163–171. <https://doi.org/10.24843/jpu.2015.V02.I02.P05>
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2007). *Human Development*. New York: Mcgraw-Hill.
- Pilpala, T. K. S. (2013). Pengembangan Konseling Kelompok Untuk Peningkatan Pengelolaan Diri Pada Remaja Yang Kecanduan Game Online. Skripsi. University Of Muhammadiyah Malang, Malang.
- Piyeke, P. J., Bidjuni, H., & Wowiling, F. (2014). Hubungan Tingkat Stres Dengan Durasi Waktu Bermain Game Online Pada Remaja Di Manado. *Jurnal Keperawatan*, 2(2).
- Prasetiawan, H. (2016). Cyber Counseling Assisted With Facebook To Reduce Online Game Addiction. *Guidena: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 28–32.
- Pratiwi, P. C., Andayani, T. R., & Karyanta, N. A. (2012). Perilaku Adiksi Game-Online Ditinjau Dari Efikasi Diri Akademik Dan Keterampilan Sosial Pada Remaja Di Surakarta. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa*, 1(2).
- Puspita Dewi, N. (2014). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Sarafino, E. P., & Ewing, M. (1999). The Hassles Assessment Scale For Students In College: Measuring The Frequency And Unpleasantness Of And Dwelling On Stressful Events. *Journal Of American College Health*, 48(2), 75–83.
- Schwausch, M., & Chung, C. (2005). Massively Multiplayer Online Addiction. *Article. Institute Of Psychiatry*.
- Sholihin, O. (2007). *Gaul Tekno Tanpa Error*. Jakarta: Gema Insani.
- Smart, A. (2010). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Jogjakarta: A+ Plus Books.
- Soebastian, C. O. (2010). Dampak Psikologis Negatif Kecanduan Permainan Online Pada Mahasiswa. Skripsi. Prodi Psikologi, Unika Soegijapranata, Semarang.
- Sophie, R. (2006). *Can You Really Be Addiction To A Computer*. Online. [http://www.netaddiction.com/addiction\\_to\\_computer.pdf](http://www.netaddiction.com/addiction_to_computer.pdf). Diakses
- Sugiono, D. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.



- Sugiyono, P. D. (2013). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, P. D. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suryabrata, S. (1994). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Pt Raja Grafindo.
- 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), 271–324.
- Thadani, D. R., & Cheung, C. M. K. (2011). Online Social Network Dependency: Theoretical Development And Testing Of Competing Models. *2011 44th Journal Hawaii International Conference On System Sciences*, 1–9. Ieee.
- Ulfa, M., & Risdayati, R. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. Skripsi. Universitas Riau, Riau.
- Weinstein, A. M. (2010). Computer And Video Game Addiction—A Comparison Between Game Users And Non-Game Users. *The American Journal Of Drug And Alcohol Abuse*, 36(5), 268–276.
- Widarti, I. (2010). Hubungan Antara Kontrol Diri Dan Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Malang. Skripsi. Jurusan Bimbingan Konseling & Psikologi-Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Malang, Malang
- Widiarto, I. K. (2018). Hubungan Antara Kesejahteraan Subjektif Dan Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Yogyakarta. Skripsi. Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.
- Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction And Treatment Issues For Adolescents. *The American Journal Of Family Therapy*, 37(5), 355–372.