

DAFTAR PUSTAKA

- Adams & Rollings, 2010. *Fundamentals of game design*. (2nded). Barkeley, CA: New Riders.
- Al mubarak, D. F. al dien, & Soedirham, O. (2021). Gambaran Faktor Perilaku Bermain Game Online Pada Remaja. *Preventif: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 12(1), 87–99. <https://doi.org/10.22487/preventif.v12i1.185>
- Astati, Rimba Hmid, Citra M. (2020). Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Internet pada remaja. *Jurnal Sublimapsi* 1 (3) 80-89. E-ISSN : 2716-1854.
- APJII. (2018). *Hasil Survei Penetrasi Dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2017*. Jakarta: APJII (Asosiasi Jasa Internet Indonesia)-
<https://doi.org/10.1016/j.seizure.2011.01.014>.
- Amin, D., & Poerwandari, E. K. (2019). Hubungan antara Pengendalian Diri, Harga Diri, dan Adiksi Game Online pada Pemain Game Online di Indonesia. *Jurnal Psikogenesis*, 7(2), 105–115.
<http://academicjournal.yarsi.ac.id/index.php/Jurnal-3Online-Psikogenesis/article/view/1133>
- Aristanti, R., & Rohmatun. (2019). Hubungan Antara Kontrol Diri (Self Control) Dengan Kecanduan Internet (Internet Addiction) Pada Remaja Penggemar Korean Pop (K-Pop) Di Semarang the Relationship Between Self Control With Internet Addiction At the Young K-Pop Fans. *Konferensi Ilmiah Mahasiswa Unissula (Kimu)* 2, 554(2), 721–728.
<http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/kimuhum/article/view/8191>
- Aviyah, E., & Farid, M. (2014). Religiusitas, Kontrol Diri dan Kenakalan Remaja. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 3(02), 126–129.
<https://doi.org/10.30996/persona.v3i02.376>
- Aziz, Alimun, Hidayat. (2011). *Metode penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data*. Jakarta: Salemba Medika
- Budhi, F., & Indrawati, E. (2016). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Game Center X Semarang. *Empati*, 5(3), 478–481.
- Detria. 2013. Efektivitas Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online. *Tesis tidak diterbitkan*. Bandung : UPI
- Fitri. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah

- Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling dan pendidikan*, 4(3), 211-219.
- Ghozali. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 19*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghufron M.N.& Risnawati R.S. (2012). *Teori-teori Psikologi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ghufron, Nur dan Rini R. (2011). *Teori-Teori Psikologi*. Jakarta: Ar-ruzz Media.
- Haghbin, M, et al. (2013) A Brief Report on the Relationship Between Self-Control, Video Game Addiction and Academic Achievement in Normal and ADHD Students. *Journal of Behavioral Addiction* 239-243.
- Handayani, N. (2015). Hubungan antara Kontrol Diri dengan Narsisme pada Remaja pengguna Facebook. Skripsi: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Suarakta.
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The development of indonesian online game addiction questionnaire PLoS ONE, 8(4), 4–8. doi: 10.1371
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). *Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment and prevention*. New York: Academic Press.
- Kneer, J., Rieger, D., Ivory, J., & Ferguson, C. (2014). Awareness of risk factors for digital game addiction: interviewing players and counselor. *International Mental Health Addiction*.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. 2009. *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents*, Netherlands: Media Psychology. (Online), Volume 12, Issue 1. Tahun 2009. ISSN: 1521-3269.
- Manggena, T. F., Putra, K. P., & Elingsetyo Sanubari, T. P. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun. *Satya Widya*, 33(2), 146–153.
- Mappaleo, A. (2009). Kecanduan Game Online. *Applying The Family Counseling to Decrease The Addiction of Online Game at The Students*. Surabaya.
- Mais, F. R., Rompas, S. S. J., & Gannika, L. (2020). Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 8(2), 18. <https://doi.org/10.35790/jkp.v8i2.32318>
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas X di Madrasah Aliyah Al furqomn Prabumulih tahun ajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan*

Konseli, 153-169.

- Mulyana, S., & Afriani, A. (2018). Hubungan Antara Self-Esteem dengan Smartphone Addiction pada Remaja SMA di Kota Banda Aceh. *Journal Psikogenesis*, 5(2), 102. <https://doi.org/10.24854/jps.v5i2.499>
- Naeem, M. H., Shabir, G., Umar, H. M., Shabir, S. A., Nadvi, N. A., Hayat, A., & Azher, M. (2014). Effect Of Social On Self-Esteem Amongst The Students Of U.O.S Sargodha. *Journal of Academic Research and Reflectio*, 2(2), 5-11.
- Ningtyas, Sari Dewi Y. (2012). Hubungan Antara Self Control dengan Addiction pada Mahasiswa. *Educational Psychology Journal* 1(1), 25-30. ISSN : 2252-634.
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2010. Metodologi Penelitian Kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurdilla, N. (2018). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Remaja. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keperawatan*. 5 (2), 120-126.
- Nursalam. (2017). Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis. (P. P. Lestari, Ed.) (4th ed.). Jakarta: Salemba Medika.
- Nursalam. (2014). *Manajemen Keperawatan: Aplikasi Dalam Praktik Keperawatan Profesional*. Jakarta: Salemba Medika.
- Sari, S., Yusri, & Said, A. (2017). Kontrol Diri Siswa dalam Belajar dan Persepsi Siswa terhadap Upaaya Guru BK untuk Meningkatkan Kontrol Diri. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia* Vol. 9, No. 2, 93-101
- Sriyanti, L. (2013). Pembentukan Self Control dalam Perspektif Nilai Multikultural, *Naskah Publikasi*. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Salatiga, Salatiga.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*: Alfabeta.
- Sujarweni. (2014). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Tangney, J.P., Baumeister, R, F.L. (2004). High Self Control Predicts Good Adjusment, Les Pathilogy, Better Grades, and Interpersonal Succes. *Journal Of Personality*, 72 (2), 271-324.
- VPN Mentor. (n.d). *Tren Internet 2019, Statistik & Fakta di AS dan Seluruh*

Dunia. Retrieved from VPN Mentor: <https://>

Weinstein, (2010). Computer and video game addiction comparison between game users and non-game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 268-276

Wilson, R.L. (2015). *Understanding Emotional Development : Providing Insight Into Human Lives*. Routledge/Taylor & Francis Group.

W, J. J. H. (2017). *Hubungan Antara Tingkat Stres Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Kelurahan Ploso Baru Surabaya*. 1–89.

Yee, N. (2007). Motivation of Play in Online Game. *CyberPsychology and Behavior*. 9(6), 772-775.

