

DAFTAR PUSTAKA

- Amellia Hardanti, H., Nurhidayah, I., & Yuyun Rahayu, S. (2013). Faktor-faktor yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Keperawatan Padjadjaran*, *v1(n3)*, 166–175. <https://doi.org/10.24198/jkp.v1n3.5>
- APJI. (2022). Hasil Survey Profil Internet Indonesia 2022. *Apji.or.Od*, June. apji.or.id
- Ardani, W. A., Erwin, A., & Halik, A. (2019). Efektivitas Konseling Kelompok Dengan Teknik Self Management Untuk Mereduksi Perilaku Membolos. *Guidance Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, *16(01)*, 7–14.
- Asrori. (2020). *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner by Asrori* (Retnani Nur Brilliant Penata (ed.); 1st ed.). CV. Pena Persada.
- Ayu, N. Z. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Journal Of EST, Vol.IV,(1)*, 1–7. [http://repository.uin-suska.ac.id/29111/1/GABUNGAN SKRIPSI KECUALI BAB IV.pdf](http://repository.uin-suska.ac.id/29111/1/GABUNGAN%20SKRIPSI%20KECUALI%20BAB%20IV.pdf)
- Budiyani, K., & Abdulah, S. M. (2016). Self Management Training to Treat Online Game Addiction. *Asean Conference 2nd Psychology & Humanity, 2013*, 796–801.
- Dinata, O. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Clash of Clans Terhadap Perilaku Sosial. *Hubungan Kecanduan Game Online Clash of Clans Terhadap Perilaku Sosial*, *4(9)*, 15.
- Dova Pratika, I. (2021). Kecenderungan kecanduan game online pada gamers PUBG mobile: Bagaimana peran kontrol diri? *Universitas*, *2(02)*, 166–177. <http://lintas.me/go//ligagame.com>
- Firdaus, R. A., & Dewi, D. S. E. (2021). Efikasi Diri Dengan Kecenderungan Kecanduan Internet Pada Remaja Dimasa Pandemi Covid-19. *Psimphoni*, *1(2)*, 67. <https://doi.org/10.30595/psimphoni.v1i2.11353>
- Fitriani, D. D., Pandini, J. K. R., & Chasani, S. (2021). Korelasi Kontrol Diri Dengan Kecanduan Online Game Pada Remaja. *NURSING ANALYSIS: Journal of Nursing Research*, *1(1)*, 1-8.
- Fitriani, E. (2019). Terhadap Pertumbuhan Program Studi Manajemen Universitas Komputer Indonesia Bandung. *Jurnal Riset Bisnis Dan Manajemen*, *IX(1)*, 18–26.
- Gunarsa, Singgih D. (2004). *Konseling dan Psikoterapi*. Jakarta: Libri.

- Karaca, S., Karakoc, A., Can Gurkan, O., Onan, N., & Unsal Barlas, G. (2020). Investigation of the online game addiction level, sociodemographic characteristics and social anxiety as risk factors for online game addiction in middle school students. *Community mental health journal*, 56(5), 830-838.
- Kharisma, A. C., Fitryasari, R., & Rahmawati, P. D. (2020). Online games addiction and the decline in sleep quality of college student gamers in the online game communities in Surabaya, Indonesia. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(7), 8987-8993.
- Komalasari, G., & Eka Wahyuni, K. (2016). *Teori dan teknik konseling*. Indeks.
- Konseling, J. B., & Ganesha, U. P. (2014). *SELF MANAGEMENT UNTUK MENINGKATKAN KONSEP DIRI SISWA KELAS VIII B3 SMP NEGERI 4 SINGARAJA Universitas Pendidikan Ganesha. 1.*
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Koseling Gusjigang*, 3(1), 97–103. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/download/1120/1071>
- Lestari, A. D., Wimbarti, S., Psikologi, F., & Mada, U. G. (2021). *Hubungan Antara Kecenderungan Adiksi Game Online Dan Kesehatan Mental Siswa Dengan Moderator*. 5(1), 46–62.
- Mawalia, K. Al. (2020). The impact of the Mobile Legend game in creating virtual reality. *Indonesian Journal of Social Sciences*, 12(2), 49. <https://doi.org/10.20473/ijss.v12i2.22908>
- Muratama, M. S. (2018). Layanan Konseling Behavioral Teknik Self Management Untuk Meningkatkan Disiplin Dan Tanggung Jawab Belajar Siswa Di Sekolah. *Nusantara of Research : Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/10.29407/nor.v5i1.11793>
- Nento, A., Dunggio, A. A. L., & Bombae, R. (2023). Pengaruh Teknik Self Management Terhadap Kecanduan Game Online Siswa Di Madrasah Aliyah Yppt Lede. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(4), 6041-6046.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- 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>

- Primayuni, S., & Neviyarni. (2020). Effectiveness of group guidance services using self-management techniques to prevent addiction to online game use (in SMA Negeri 2 Sungai Limau). *Jurnal Neo Konseling*, 2(2), 1–8. <https://doi.org/10.24036/00266kons2020>
- Putra, N. K. W. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Smk Pgrri 4 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017. *Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 01(07), 1.
- Putro, T. A., & Nurjanah, N. (2013). Perilaku Adiksi Pada Pemain Game Online Di Dinustech Semarang Dan Dampaknya Terhadap Kesehatan. *Visikes*, 12(2), 141–146.
- Radhakrishnan, K., Julien, C., O'Hair, M., Tunis, R., Lee, G., Rangel, A., ... & Kim, M. T. (2023). Sensor-Controlled Digital Game for Heart Failure Self-management: Protocol for a Randomized Controlled Trial. *JMIR Research Protocols*, 12(1), e45801.
- Rahman, K., & Rahmandani, A. (2019). Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Kecemasan Akademik Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Game Center Kecamatan Banyumanik, Kota Semarang. *Empati*, 8(2), 153–157. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/empati/article/view/26506>
- Rangkuti, R. P., Nasution, I. K., & Yurliani, R. (2021). Kecenderungan kecanduan game online pada remaja selama masa pandemi COVID-19. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional*, 2(1), 1–48. <https://ojs.unm.ac.id/Temilnas/article/view/20039>
- Reza, R. M., & Mulawarman. (2021). Efektivitas Konseling Kelompok Online Pendekatan Behavior Teknik Self Managemnt Untuk Mengurangi Kecenderungan Kecanduan Game Online. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling*, 2(1), 22-30.
- Salsha Billa Izzul Mala. (2021). **TEKNIK SELF MANAGEMENT UNTUK MENANGANI KECANDUAN APLIKASI TIK TOK PADA SEORANG REMAJA DI DESA SUMBERJO KEDIRI SKRIPSI.**
- Santika, L. (2019). Efektivitas Teknik Self Management Dalam Menangani Kecanduan Game Online Remaja Di Desa Patoloan Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara. *Αγαη*, 8(5), 55. <https://doi.org/10.37706/ajournal.v8i5.2909.126.1.78>
- Sholihah, N. (2013). Penerapan Strategi Self-Management Untuk Meningkatkan Disiplin Belajar Pada Siswa Tunadaksa Cerebral Palcy Kelas IV SDLB-D YPAC SURABAYA. *Jurnal BK Unesa*, 3(1), 1–13.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan.*

- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537>
- We Are Social. (2022). *Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- WHO. (2020). *Addictive behaviours: Gaming disorder*. <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>
- Wulandari, P. D. M., & Wiryosutomo, H. W. (2019). Keefektifan Self-Management Untuk Mengurangi Kecanduan Mengakses Situs Pornografi Pada Siswa Kelas X Di Smk Ketintang Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling*, 10(3), 12–18. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/30844%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/30844/28072>

