

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, H. (2020). Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 1(2). <https://doi.org/10.37385/ceej.v1i2.108>
- Asri, A. R., Saman, A., & Fadhillah Umar, N. (t.t.). *Kecanduan Game Online Siswa dan Penanganannya Pada Era Pandemi: Studi Kasus Siswa Sekolah Menengah Atas Kabupaten Bone Students' Online Game Addiction and Its Handling During the Pandemic Era: A Case Study of High School Students in Bone District*.
- August, N., & Paramita, S. (2022). Komunikasi Pemasaran Digital Streamer dalam Industri Game Online Indonesia. *Kiwari*, 1(2). <https://doi.org/10.24912/ki.v1i2.15477>
- Azwar, S. (2014). Penyusunan Skala Psikologi. Pustaka Pelajar.
- Bagas, A., & Irianto, P. (t.t.). *Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial (Studi Kasus Mahasiswa UAJY)*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.30785.28003>
- Baron, Rober. A., Byrne, Donn. (2005), Psikologi Sosial, Edisi kesepuluh, Jilid 2, PT. Gelora Aksara pratama, Jakarta: Erlangga
- Baumeister, R.F., Smart, L., & Boden, J. M. (1996). Relation of ThreatenedEgoistm to Violence and Aggression: Thedark side of High Self-Esteem. *Psychological Review*, 103,5-33
- Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018). Validitas dan Reliabilitas Penelitian. In *Metode Penelitian Pendidikan Matematika*
- Fajri, C. (2012). Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia. *Jurnal ASPIKOM*, 1(5). <https://doi.org/10.24329/aspikom.v1i5.47>
- Gilbert, O., Ondang, L., Moku, B. J., & Goni, S. Y. V. I. (t.t.). *DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA JURUSAN SOSIOLOGI FISPOL UNSRAT* (Vol. 13, Nomor 2).
- Ghufron, R. R. (2010). Teori-Teori Psikologi. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Griffiths, M. D., & Davies, M. N. (2005). Does video game addiction exist. *Handbook of computer game studies*, 359, 372.
- HERLANGGA, H. (2019). HUBUNGAN ANTARA REGULASI DIRI DAN KONFORMITAS DENGAN ADIKSI GAME ONLINE PADA MAHASISWA (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surabaya).
- Hadisaputra, H., Nur, A. A., & Sulfiana, S. (2022). Fenomena Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa di Sulawesi Selatan). *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(02). <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i02.1690>

HUBUNGAN ANTARA BERMAIN GAME ONLINE DENGAN KONSENTRASI BELAJAR PADA SISWA SMA DI KOTA SURAKARTA. (t.t.).

- Russell, D. W. (1996). UCLA Loneliness Scale (Version 3): Reliability, validity, and factor structure. *Journal of personality assessment*, 66(1), 20-40. Sandu, Siyoto; Ali, S. (2015). Dasar Metodologi Penelitian (Ayup (ed.)).
- Kerlinger, Fred N. & Howard B. Lee. (2000) Foundations of Behavioral Research. 4th Edition. Florida: Harcourt Inc.
- Khosiin, K. (2022). Game Online: Ancaman ‘Candu Digital.’ *Syntax Idea*, 4(12). <https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v4i12.2100>
- Kurnada, N., & Iskandar, R. (2021). Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5660–5670. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1738>
- 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.
- Lenny, O., Anggraeni, F., Soetjningsih, C. H., Psikologi, F., Kristen, U., & Wacana, S. (2023). KONTROL DIRI AKADEMIK DENGAN PROKRASTINASI AKADEMIK PADA SISWA SMA DI KOTA X YANG KECANDUAN GAME ONLINE. Dalam *JCI Jurnal Cakrawala Ilmiah* (Vol. 2, Nomor 5). <http://bajangjournal.com/index.php/JCI>
- Putra, F. F., Rozak, A., Perdana, G. V., & Maesharoh, I. (2019). Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University. *Jurnal Politikom Indonesiana*, 4(2). <https://doi.org/10.35706/jpi.v4i2.3236>
- Rudianto, N. P., Aspin, A., & Pambudhi, Y. A. (2020). HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA DEWASA AWAL DI DESA MONDOKE. *Jurnal Sublimapsi*, 1(1). <https://doi.org/10.36709/sublimapsi.v1i1.10733>
- RULMUZU, F. (2021). KENAKALAN REMAJA DAN PENANGANANNYA. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 5(1). <https://doi.org/10.58258/jisip.v5i1.1727>
- Sandya, S. N., & Ramadhani, A. (2021). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1). <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i1.5680>
- Sears, D. O., Peplau, L. A., & Taylor, S. E. (2006). Psikologi sosial (edisi ke dua belas). *Jakarta: Kencana Prenada Media Group*.
- Septilia Fajarseli, A. (2023). Game Online Dan Dampaknya Bagi Remaja Usia Sekolah Di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Tuban. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(9). <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i9.457>

- Sugiyono (2013: 2). (2013). Sugiyono (2013: 2). *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*.
- Tangney, J. P., Boone, A. L., & Baumeister, R. F. (2018). High self-control predicts good adjustment, less pathology, better grades, and interpersonal success. Dalam *Self-Regulation and Self-Control* (hlm. 173–212). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315175775-5>
- Wiguna, R. I., Menap, H., Alandari, D. A., & Asmawariza, L. H. (2020). HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN MOTIVASI BELAJAR PADA ANAK USIA 10-12 TAHUN. *Jurnal Surya Muda*, 2(1). <https://doi.org/10.38102/jsm.v2i1.48>
- Yuliara, I. M. (2016). Modul Regresi Linier Berganda. *Universitas Udayana*, 2(2).
- Yusuf, M. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan. Kencana.